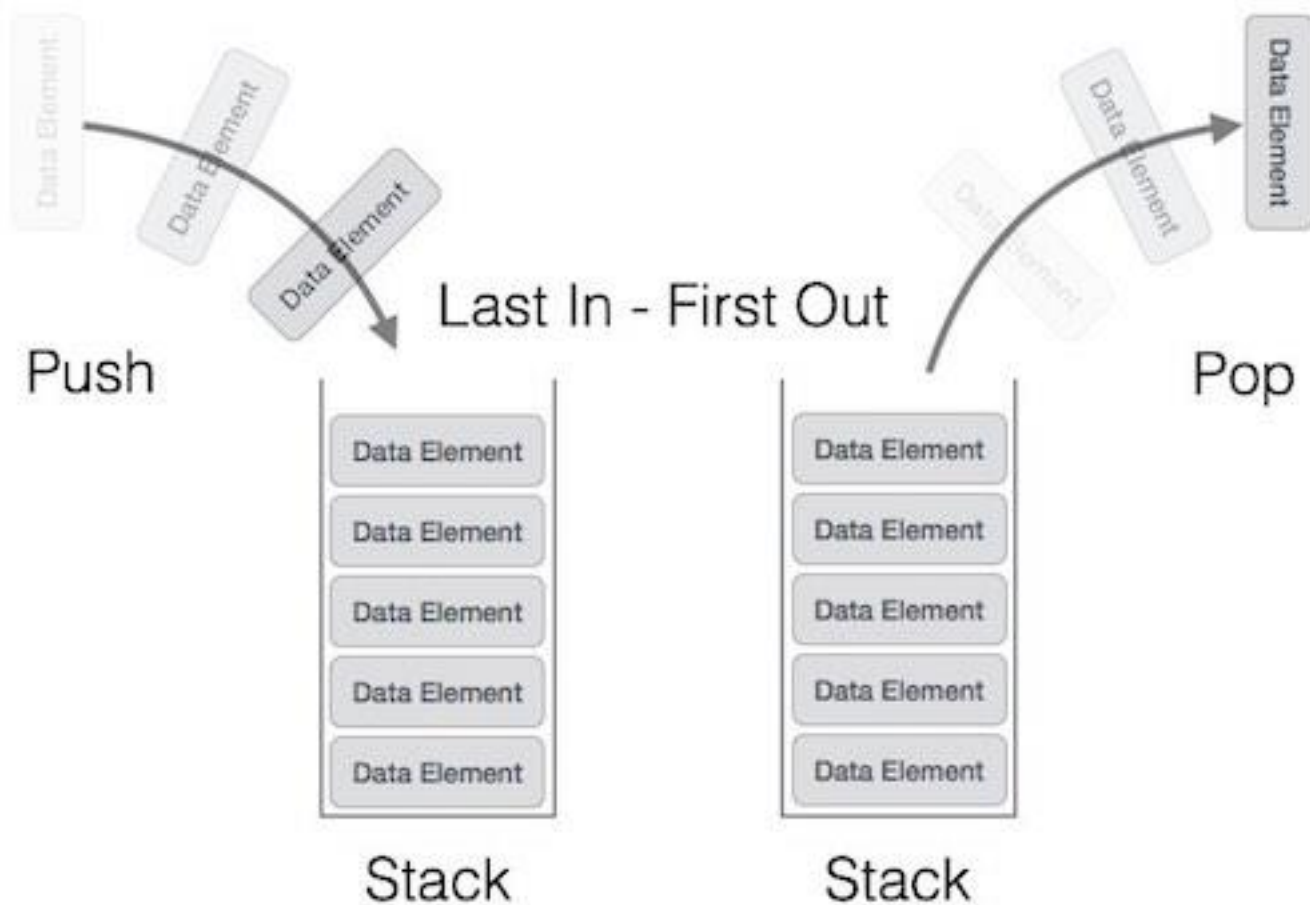


Стек

доц. д-р. Нора Ангелова

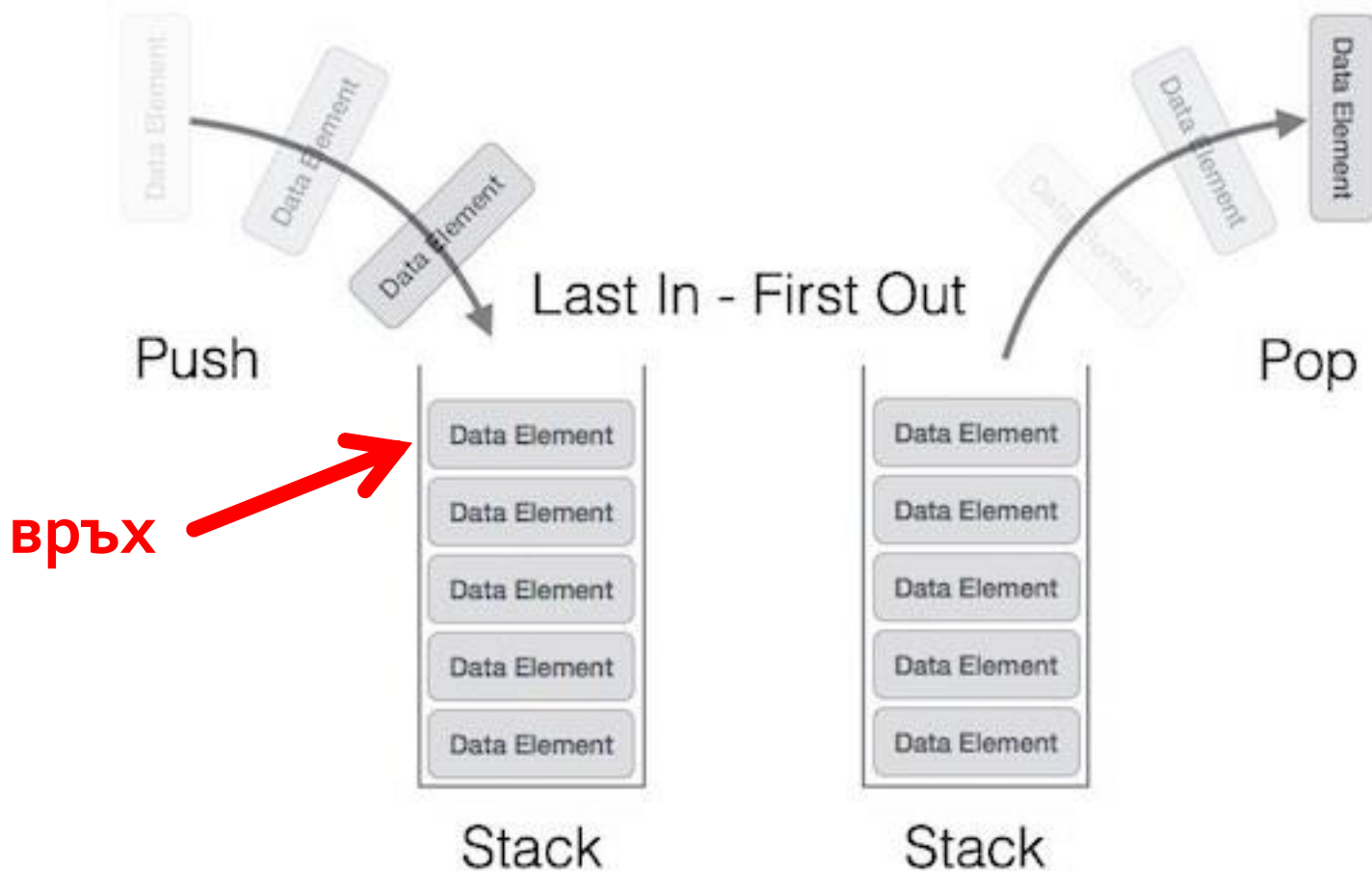
Стек

- Съставна хомогенна линейна структура от данни
- „последен влязъл - пръв излязъл“ (LIFO)



Стек

- Съставна хомогенна линейна структура от данни
- „последен влязъл - пръв излязъл“ (LIFO)



Стек

Логическо представяне

- Крайна редица от елементи от един и същ тип.
- Операции – операциите включване и изключване са допустими само за върха на стека.
- Достъп – възможен е достъп само до елемента, намиращ се на върха на стека.
Достъпът е **пряк**.

Стек

Операции:

- `empty()` – проверка дали стеът е празен
- `push(x)` – включване на елемент на стек
- `pop()` – изключване на елемент от стек
- `top()` – връщане на стойността на върха на стека

Стек

Физическо представяне

- Последователно
- Свързано

Стек

Последователно представяне

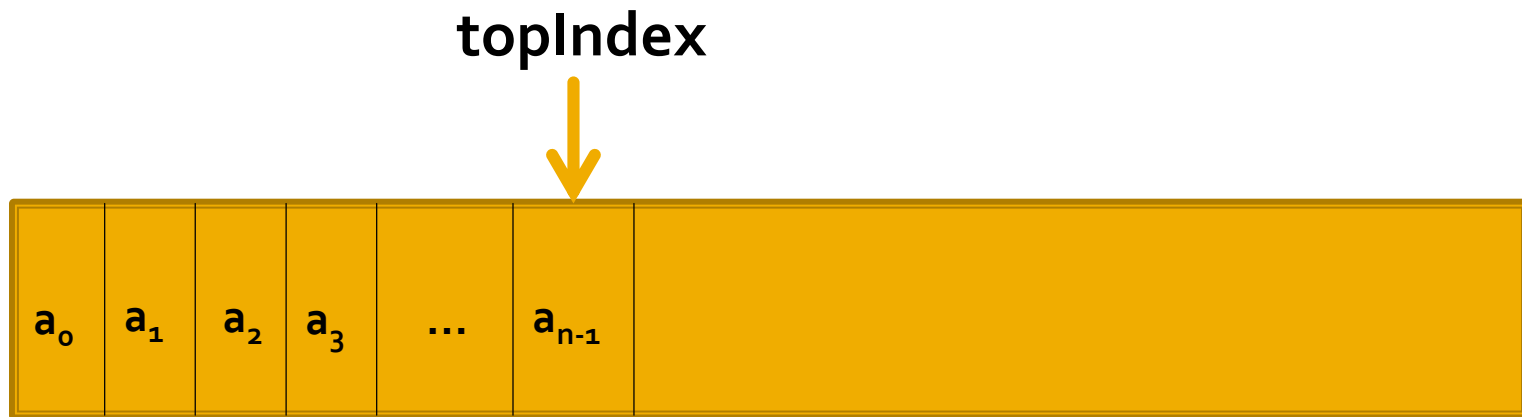
- Запазва се блок от памет, в който стекът расте и се съкращава.

Стек

- Реализации

Стек - последователно представяне

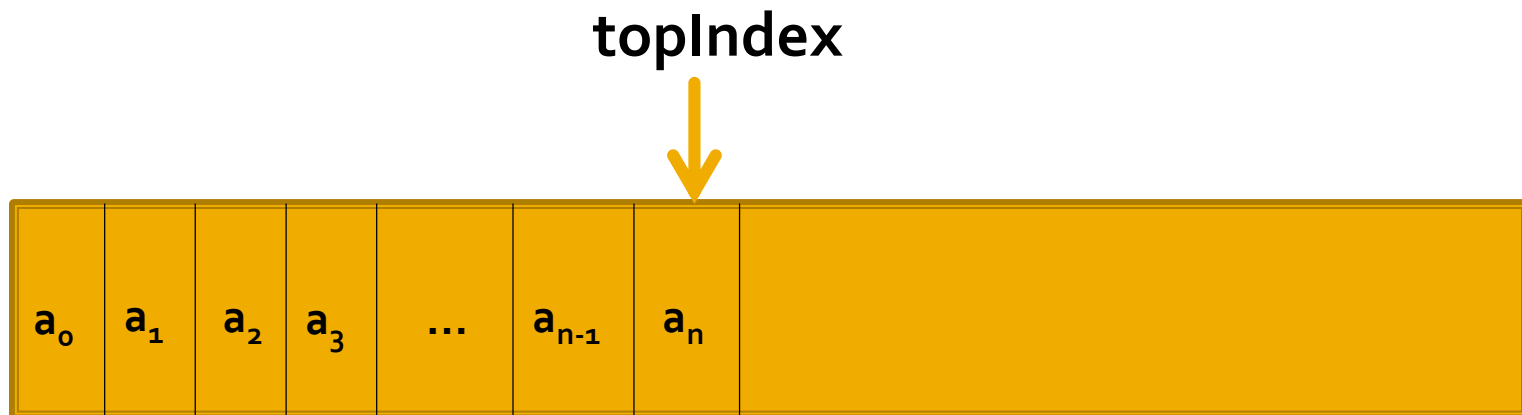
- Масив



Стек - последователно представяне

Реализация с масив

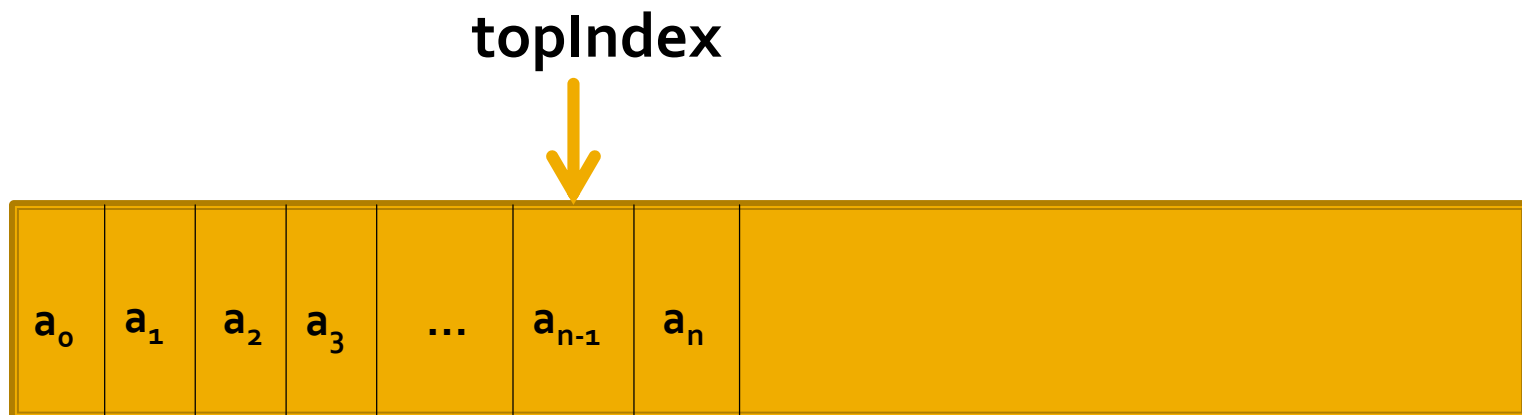
- $\text{push}(a_n)$ – включва елемента a_n



Стек - последователно представяне

Реализация с масив

- $\text{push}(a_n)$ – включва елемента a_n
- $\text{pop}()$ – изключва елемент



Стек

```
const int MAX = 100;

template <typename T>

class Stack {
private:
    T a[MAX];
    int topIndex;           // Индекс на върха на стека
    bool full() const;

public:
    Stack();               // Създаване на празен стек

    bool empty() const;   // Проверка дали стек е празен
    void push(T const& x); // Включване на елемент
    T pop();              // Изключване на елемент
    T top() const;       // Достъп до върха на стека
};
```

Стек

```
template <typename T>  
Stack<T>::Stack() : topIndex(-1) {}
```

```
template <typename T>  
bool Stack<T>::empty() const {  
    return topIndex == -1;  
}
```

```
template <typename T>  
bool Stack<T>::full() const {  
    return topIndex == MAX - 1;  
}
```

Стек

```
template <typename T>
void Stack<T>::push(T const& x) {
    if (full()) {
        cerr << "Включване в пълен стек!\n";
    } else {
        a[++topIndex] = x;
    }
}
```

```
template <typename T>
T Stack<T>::pop() {
    if (empty()) {
        cerr << "Изкл. на елемент от празен стек!\n";
        return T();
    }
    return a[topIndex--];
}
```

Стек

```
template <typename T>
T Stack<T>::top() const {
    if (empty()) {
        cerr << "Достъп до върха на празен стек!\n";
        return T();
    }
    return a[topIndex];
}
```

Стек

- Последователно представяне с преоразмеряване

Стек

```
template <typename T>
class RStack {
private:
    T* arr;
    int topIndex;           // Индекс на последния елемент в стека
    int capacity;          // Капацитет на стека

    bool full() const;     // Проверка дали стек е пълен
    void resize();         // Разширяване на стек
    void copy(T const*);   // Копиране на паметта на стек (до capacity)
    void eraseStack();     // Изтриване на паметта
    void copyStack(RStack const&); // Копиране на стек

public:
    RStack();
    RStack(RStack const&);
    RStack& operator=(RStack const&);
    ~RStack();

    bool empty() const;
    void push(T const& x);
    T pop();
    T top() const;
};
```

Стек

```
const INITIAL_CAPACITY = 16;
```

```
template <typename T>  
RStack<T>::RStack() : topIndex(-1), capacity(INITIAL_CAPACITY) {  
    arr = new T[capacity];  
}
```

```
template <typename T>  
bool RStack<T>::empty() const {  
    return topIndex == -1;  
}
```

```
template <typename T>  
bool RStack<T>::full() const {  
    return topIndex == capacity - 1;  
}
```

Стек

```
template <typename T>
T RStack<T>::pop() {
    if (empty()) {
        cerr << "Изключване на елемент от празен стек!\n";
        return T();
    }
    return arr[topIndex--];
}
```

```
template <typename T>
T RStack<T>::top() const {
    if (empty()) {
        cerr << "Достъп до върха на празен стек!\n";
        return T();
    }
    return arr[topIndex];
}
```

Стек

```
template <typename T>
void RStack<T>::eraseStack() {
    delete[] arr;
}
```

```
template <typename T>
RStack<T>::~~RStack() {
    eraseStack();
}
```

Стек

```
template <typename T>
void RStack<T>::copy(T const* stackArr) {
    for(i = 0; i < capacity; i++) {
        arr[i] = stackArr[i];
    }
}
```

```
template <typename T>
void RStack<T>::copyStack(RStack const& stack) {
    topIndex = stack.topIndex;
    capacity = stack.capacity;
    arr = new T[capacity];
    copy(stack.arr);
}
```

Стек

```
template <typename T>
void RStack<T>::push(T const& x) {
    if (full()) {
        resize();
    }
    arr[++topIndex] = x;
}
```

```
template <typename T>
void RStack<T>::resize() {
    T* oldStackPtr = arr;
    arr = new T[2 * capacity];
    copy(oldStackPtr);
    capacity *= 2;           // Удвояване на капацитета
    delete[] oldStackPtr;   // Изтриване на старата памет
}
```

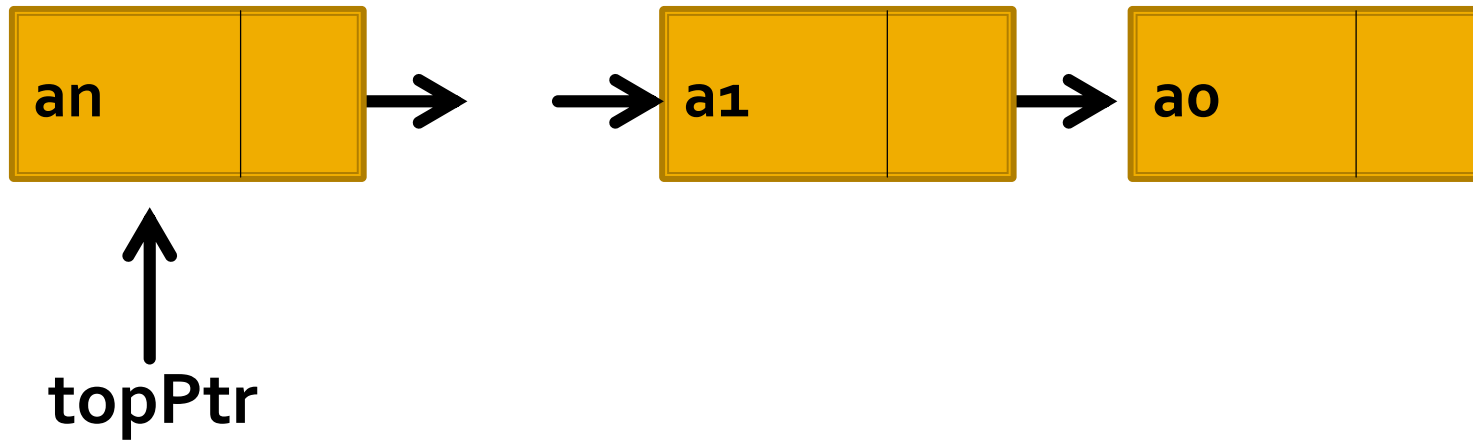
Стек

```
template <typename T>
RStack<T>::RStack(RStack<T> const& stack) {
    copyStack(stack);
}
```

```
template <typename T>
RStack<T>& RStack<T>::operator=(RStack<T> const& stack) {
    if (this != &stack) {
        eraseStack();
        copyStack(stack);
    }
    return *this;
}
```

Стек

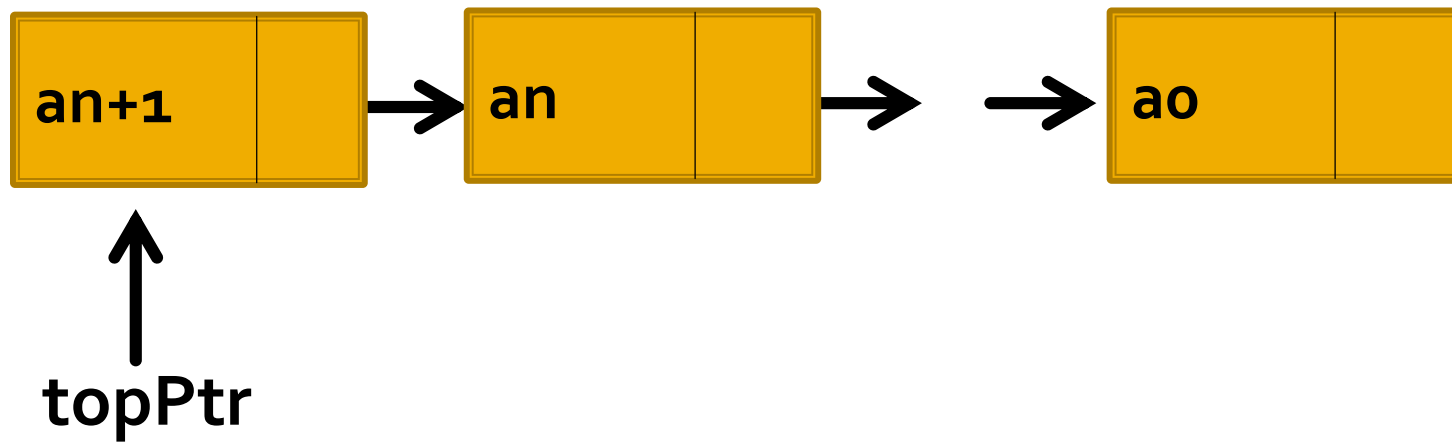
Свързано представяне



Стек

Свързано представяне

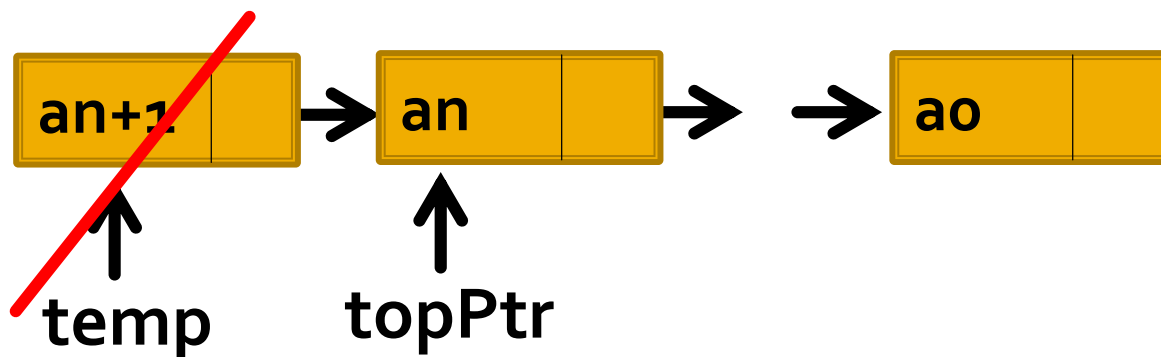
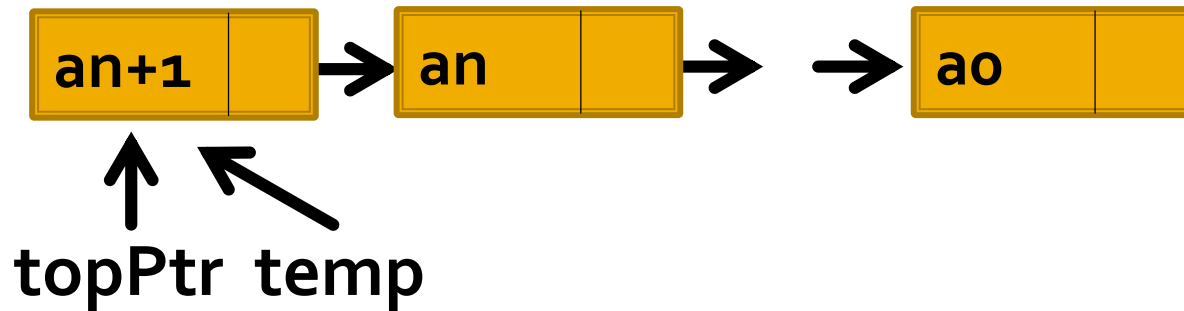
- Добавяне на елемент



Стек

Свързано представяне

- Добавяне на елемент
- Премахване на елемент



Стек – свързано представяне

```
template <typename T>  
struct StackElement {  
    T data;  
    StackElement<T>* link;  
};
```



Стек

```
template <typename T>
class LStack {
private:
    StackElement<T>* topPtr;
    void copy(StackElement<T>*);
    void eraseStack();
    void copyStack(LStack const&);

public:
    LStack(); // Създаване на празен стек
    LStack(LStack const&); // Конструктор за копиране
    LStack& operator=(LStack const&); // Операция за присвояване
    ~LStack(); // Деструктор

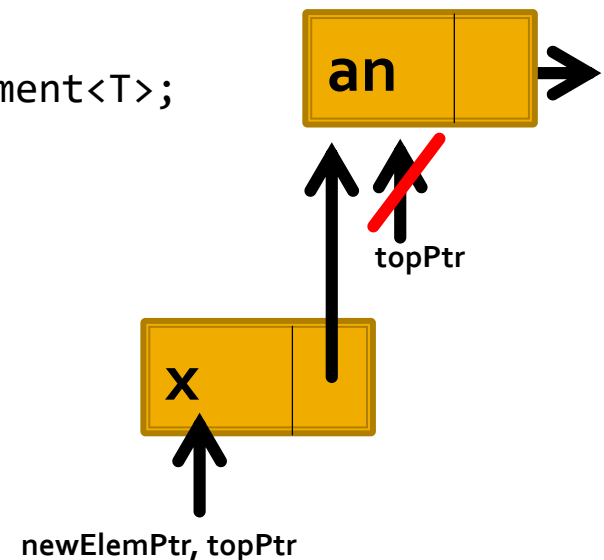
    bool empty() const;
    void push(T const& x);
    T pop();
    T top() const;
};
```

Стек

```
template <typename T>
LStack<T>::LStack() : topPtr(nullptr) {}
```

```
template <typename T>
bool LStack<T>::empty() const {
    return topPtr == nullptr;
}
```

```
template <typename T>
void LStack<T>::push(T const& x) {
    StackElement<T>* newElemPtr = new StackElement<T>;
    newElemPtr->data = x;
    newElemPtr->link = topPtr;
    topPtr = newElemPtr;
}
```



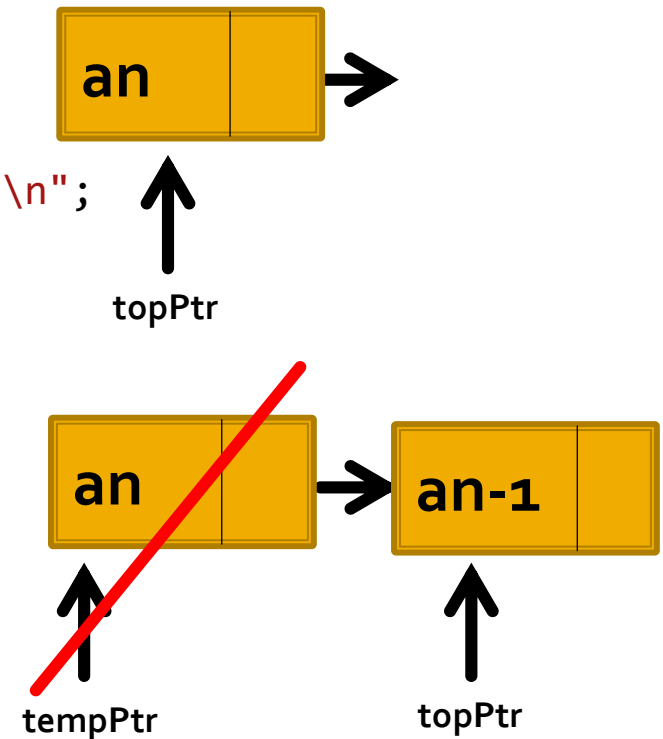
Стек

```
template <typename T>
T LStack<T>::pop() {
    if (empty()) {
        cerr << "Изкл. на елемент от празен стек!\n";
        return T();
    }
}
```

```
StackElement<T>* tempPtr = topPtr;
topPtr = topPtr->link;
T x = tempPtr->data;
```

```
delete tempPtr;
```

```
return x;
}
```



Стек

```
template <typename T>
T LStack<T>::top() const {
    if (empty()) {
        cerr << "празен стек!\n";
        return 0;
    }
    return topPtr->data;
}
```

```
template <typename T>
void LStack<T>::eraseStack() {
    while (!empty()) {
        pop();
    }
}
```

```
template <typename T>
LStack<T>::~~LStack() {
    eraseStack();
}
```

Стек

```
template <typename T>
void LStack<T>::copy(StackElement<T>* toCopy) {
    if (toCopy == nullptr) {
        return;
    }

    copy(toCopy->link); // Копираме стека от втория елемент нататък
    push(toCopy->data); // Добавяме първия елемент отгоре
}

template <typename T>
void LStack<T>::copyStack(LStack const& stack) {
    topPtr = nullptr;
    copy(stack.topPtr);
}
```


Стек

```
// Вариант 1
template <typename T>
void LStack<T>::copyStack(const LStack<T>& stack) {
    topPtr = nullptr;

    if (stack.empty()) {
        return;
    }
    StackElement<T> * lastCopied, toCopy, copied;
    lastCopied = new StackElement<T>;
    lastCopied->data = stack.topPtr->data;

    topPtr = lastCopied;
    StackElement<T> * toCopy = stack.topPtr->link;
    while (toCopy) {
        copied = new StackElement<T>;
        copied->data = toCopy->data;
        lastCopied->link = copied;
        lastCopied = copied;
        toCopy = toCopy->link;
    }
    lastCopied->link = nullptr;
}
```

// Сложность: $O(n)$

Стек

```
// Вариант 2
template <typename T>
void LStack<T>::copy (StackElement<T>* toCopy) {

    if (toCopy == nullptr) {
        return;
    }

    copy(toCopy->link);
    push(toCopy->data);
}
```

```
template <typename T>
void LStack<T>::copyStack(const LStack<T>& stack) {
    topPtr = nullptr;
    copy(stack.topPtr);
}
```

// Сложность: $O(n)$

Стек

```
template <typename T>
LStack<T>::LStack(LStack const& stack) {
    copyStack(stack);
}
```

```
template <typename T>
LStack<T>& LStack<T>::operator=(LStack const& stack) {
    if (this != &stack) {
        eraseStack();
        copyStack(stack);
    }
    return *this;
}
```

STL (Standard Template Library)

Библиотека от шаблони, реализираща стандартни структури от данни и алгоритми.

- част от C++ Standard Library

Основни компоненти:

- алгоритми (<algorithm>)
- контейнери (<stack>, <queue>, <list>)
- функционални обекти (<functional>)

** Дава гаранции за сложност на алгоритми и операции над СД*

STL (Стек)

`std::stack<T>`

`#include <stack>`

Интерфейс:

- `stack()` — създаване на празен стек
- `empty()` — проверка за празнота на стек
- `push(x)` — включване на елемент на стек
- `pop()` — изключване на елемент от стек (`void`)
- `top()` — последен елемент на стека (`reference || const_reference`)
- `size()` — дължина на стека

- `==, !=, <=, >=` — лексикографско сравнение на два стека

Следва продължение...