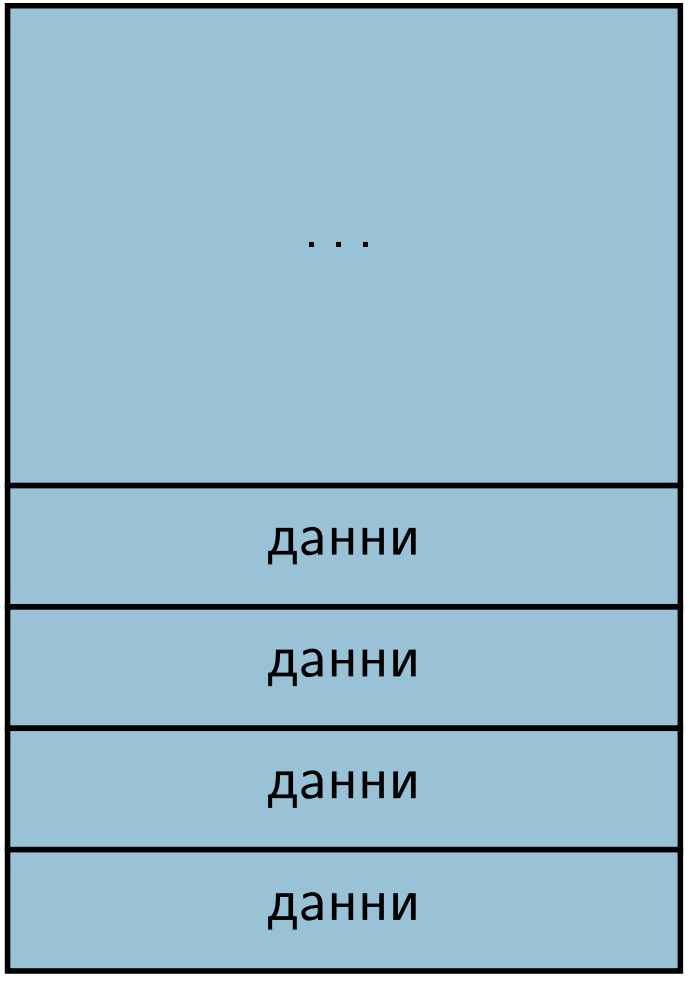
Какво беше това?



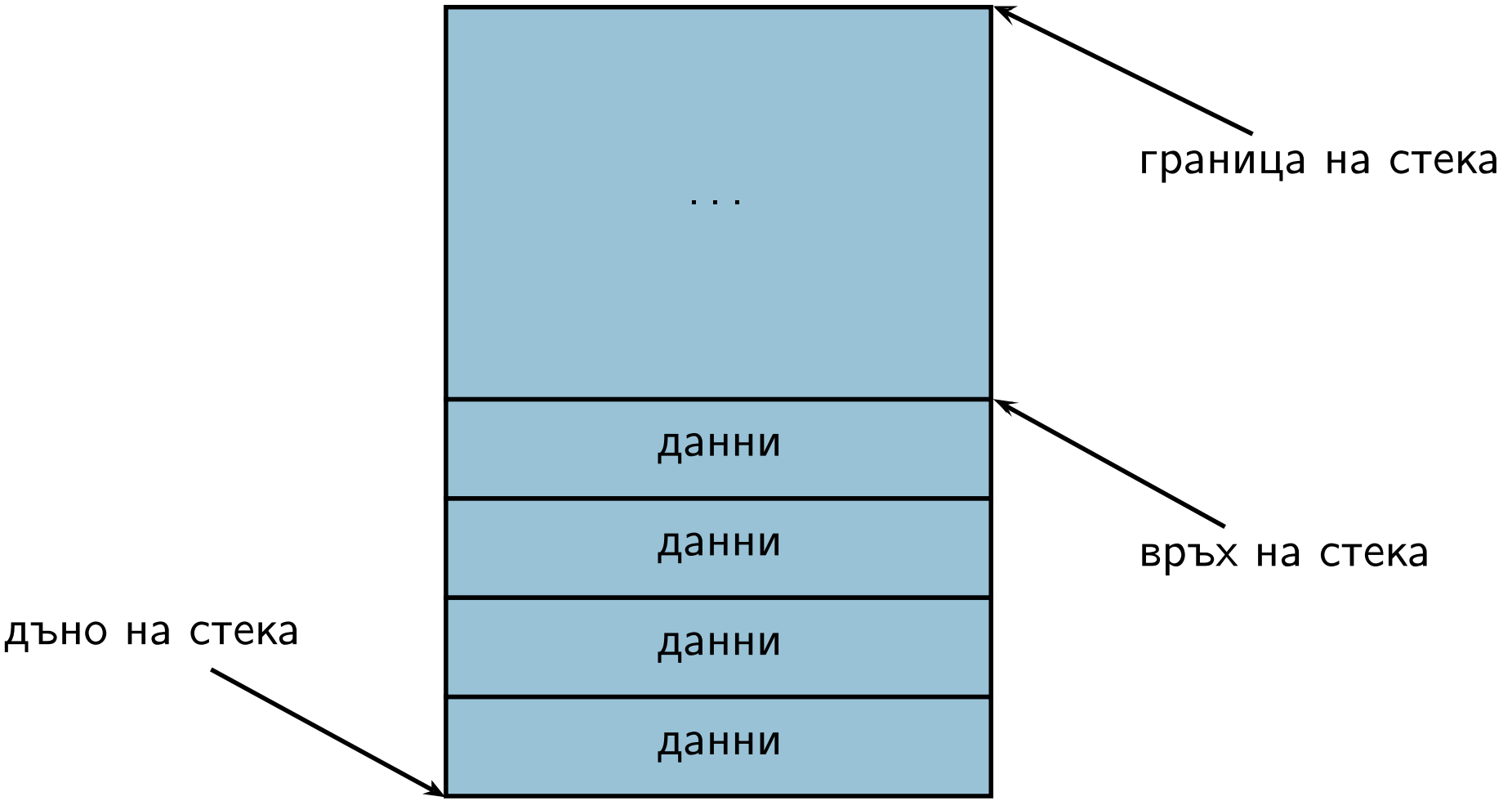
Стек

Трифон Трифонов

Обектно-ориентирано програмиране,
спец. Компютърни науки, 1 поток,
спец. Софтуерно инженерство,
2016/17 г.

9–16 март 2017 г.

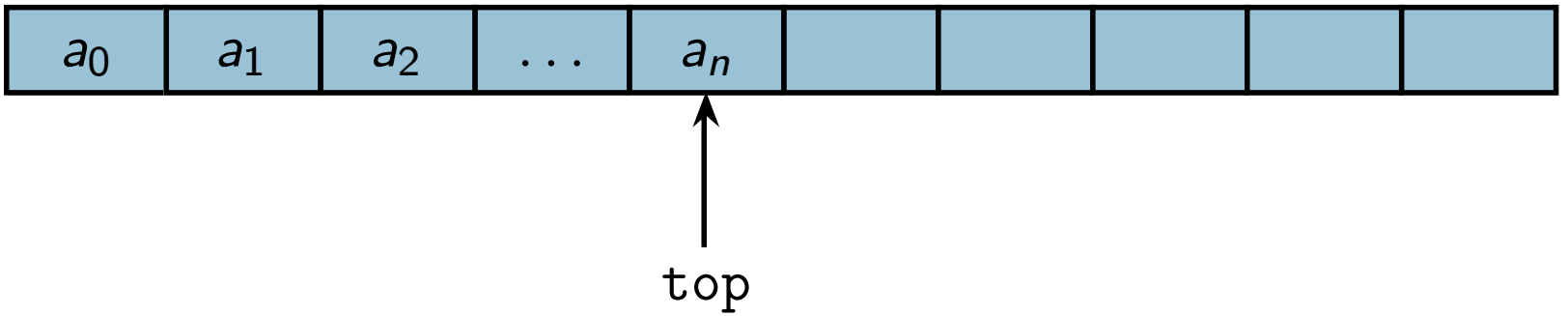
Програмен стек



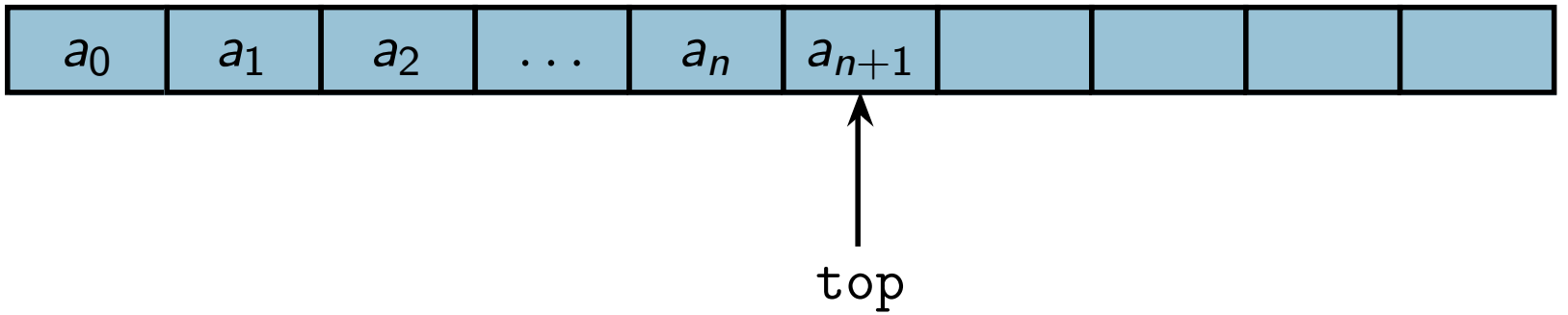
Структура от данни стек

- Организация на данни от тип Last In First Out (LIFO)
- Операции:
  - създаване на празен стек (create)
  - проверка за празнота (empty)
  - включване на елемент (push)
  - намиране на последния включен елемент (peek)
  - изключване на последния включен елемент (pop)

Последователно представяне на стек

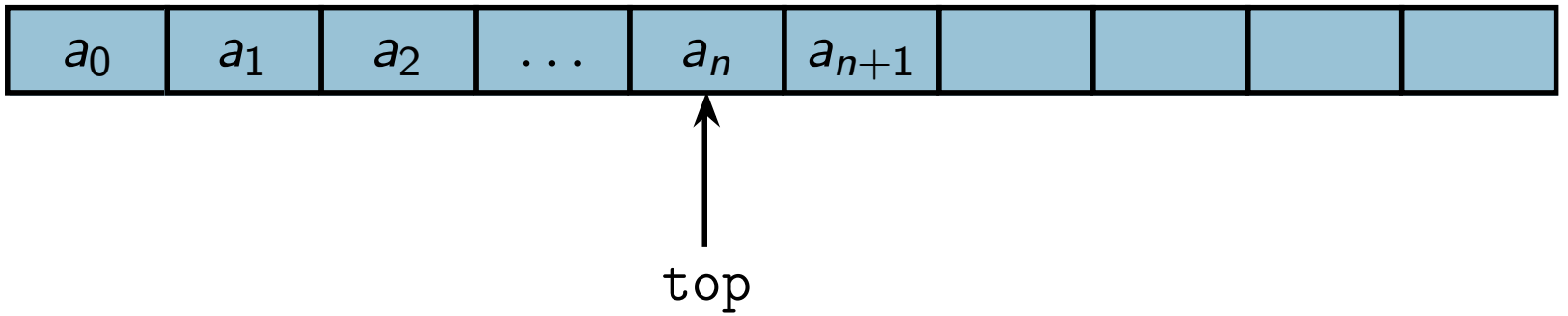


Последователно представяне на стек



- включване на елемент (push)

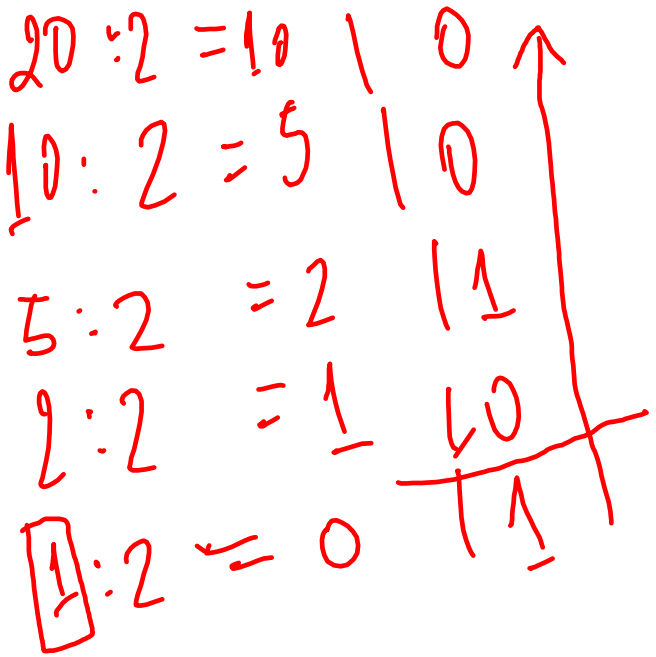
Последователно представяне на стек



- включване на елемент (push)
- изключване на елемент (pop)

Примерни приложения на стек

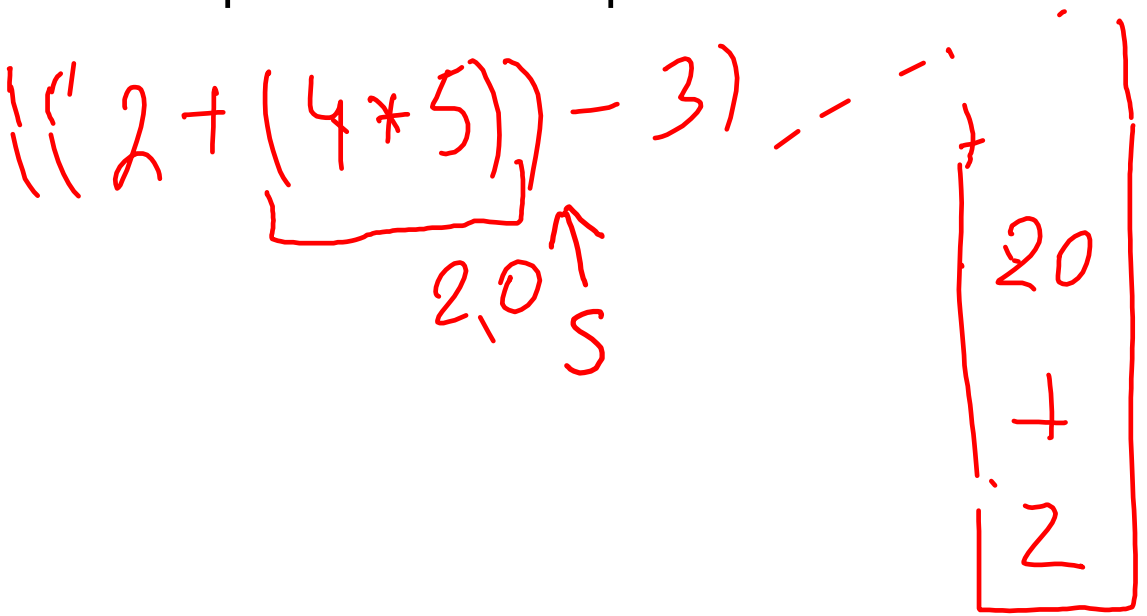
1. Намиране на записа на дадено число в k-ична бройна система



$10100_2 = 20_{10}$

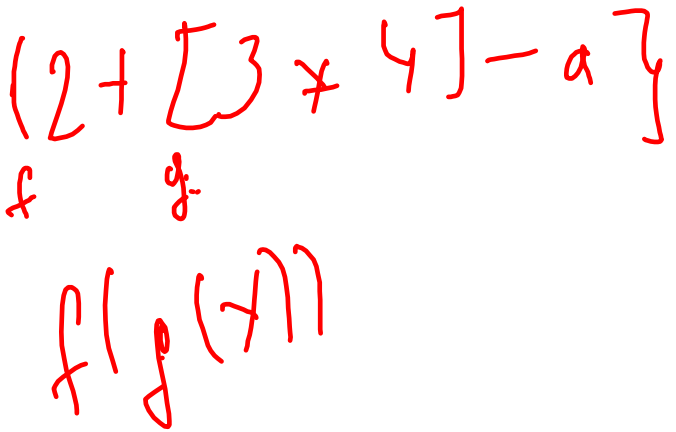
Примерни приложения на стек

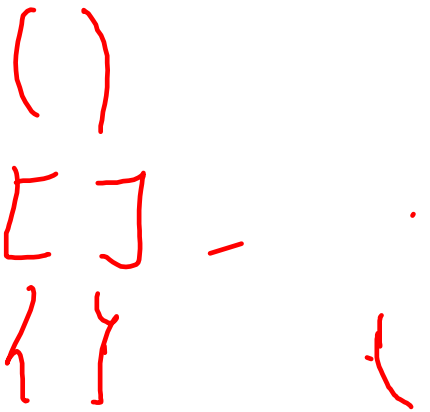
1. Намиране на записа на дадено число в k-ична бройна система
2. Пресмятане на аритметичен израз



Примерни приложения на стек

1. Намиране на записа на дадено число в k-ична бройна система
2. Пресмятане на аритметичен израз
3. Проверка за коректност на вложени скоби





Ограничения на последователния стек

- Нашата реализация изисква предварително да зададем горна граница на броя на елементите в стека!

Ограничения на последователния стек

- Нашата реализация изисква предварително да зададем горна граница на броя на елементите в стека!
- Ако стекът се препълни, програмата няма да може да продължи да работи... въпреки че компютърът има много налична свободна памет

Ограничения на последователния стек

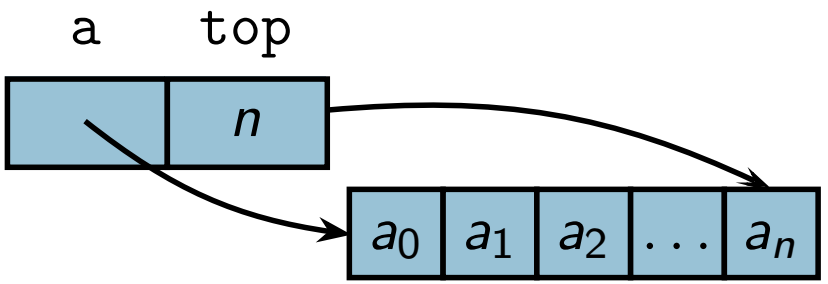
- Нашата реализация изисква предварително да зададем горна граница на броя на елементите в стека!
- Ако стекът се препълни, програмата няма да може да продължи да работи... въпреки че компютърът има много налична свободна памет
- Дали е възможно стекът да се "разширява" при нужда?

Разширяващ се стек

- Обектът няма да съдържа целия масив
- Ще се пази указател към масив в динамичната памет

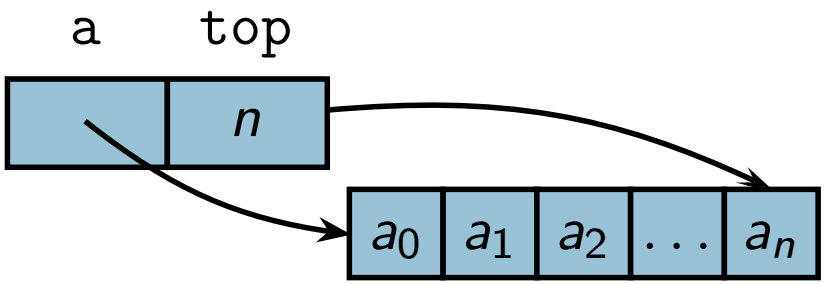
Разширяващ се стек

- Обектът няма да съдържа целия масив
- Ще се пази указател към масив в динамичната памет



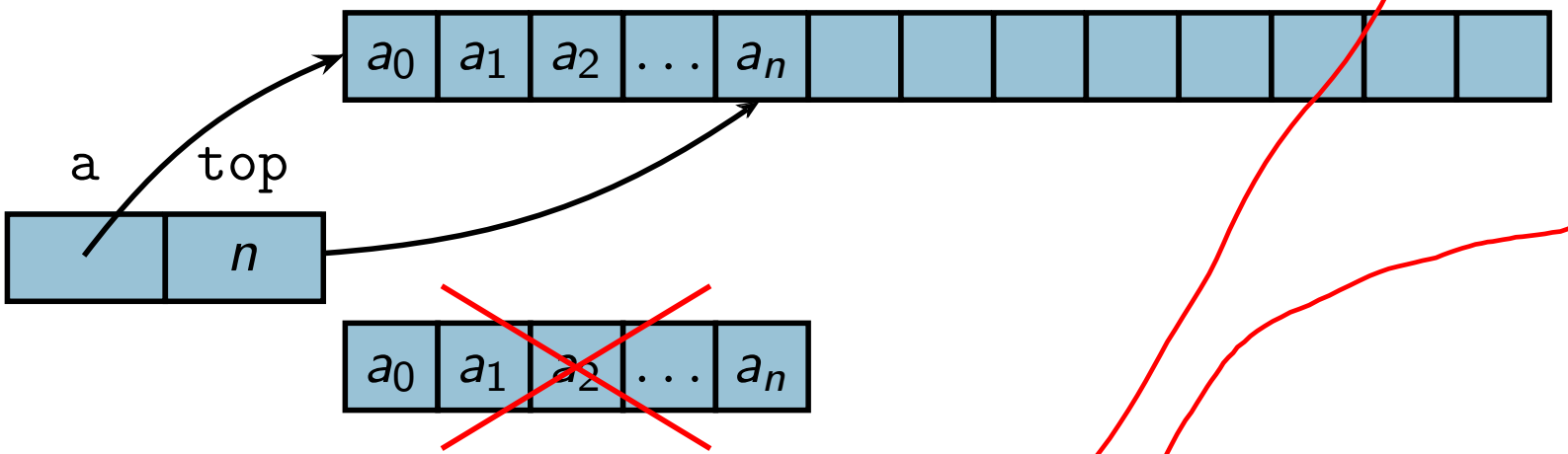
Разширяващ се стек

- Обектът няма да съдържа целия масив
- Ще се пази указател към масив в динамичната памет
- При нужда стекът ще се разширява



Разширяващ се стек

- Обектът няма да съдържа целия масив
- Ще се пази указател към масив в динамичната памет
- При нужда стекът ще се разширява



Ограничения на разширяващия се стек

- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!

Ограничения на разширяващия се стек

- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!
- Операцията push обикновено е бърза, но ако се случи да правим разширение може да са доста по-бавни

Ограничения на разширяващия се стек

- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!
- Операцията push обикновено е бърза, но ако се случи да правим разширение може да са доста по-бавни
- Ако стекът се пълни рядко, то в по-голямата част от живота му паметта няма да се използва

Ограничения на разширяващия се стек

- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!
- Операцията push обикновено е бърза, но ако се случи да правим разширение може да са доста по-бавни
- Ако стекът се пълни рядко, то в по-голямата част от живота му паметта няма да се използва
- Дали може да се направи стек, при който:

Ограничения на разширяващия се стек

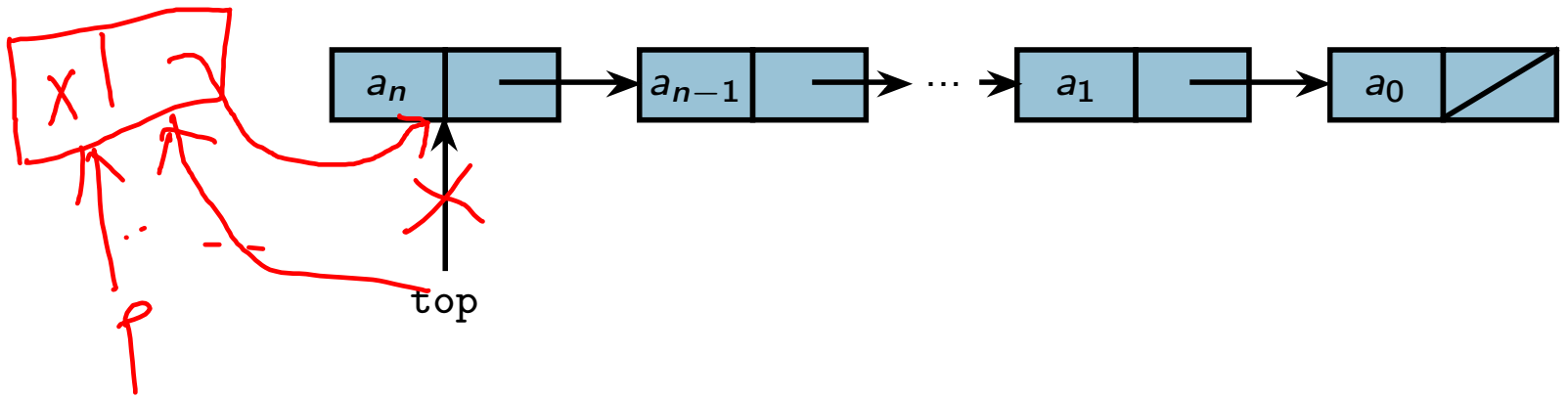
- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!
- Операцията push обикновено е бърза, но ако се случи да правим разширение може да са доста по-бавни
- Ако стекът се пълни рядко, то в по-голямата част от живота му паметта няма да се използва
- Дали може да се направи стек, при който:
  - не се налага копиране на памет

Ограничения на разширяващия се стек

- При разширяване трябва да се копират всички съществуващи данни!
- Операцията push обикновено е бърза, но ако се случи да правим разширение може да са доста по-бавни
- Ако стекът се пълни рядко, то в по-голямата част от живота му паметта няма да се използва
- Дали може да се направи стек, при който:
  - не се налага копиране на памет
  - не се държи излишна памет

Свързано представяне на стек

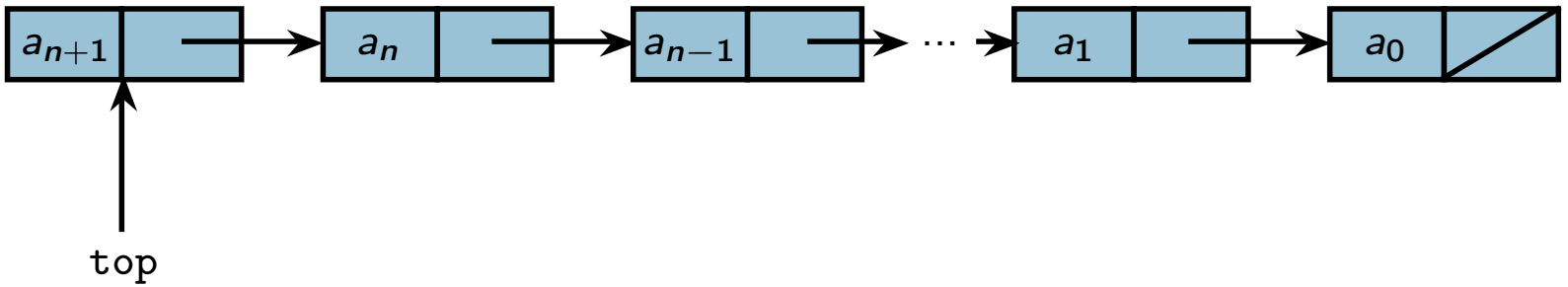
Представяме стека като "верига" от двойни кутии




```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

Свързано представяне на стек

Представяме стека като "верига" от двойни кутии

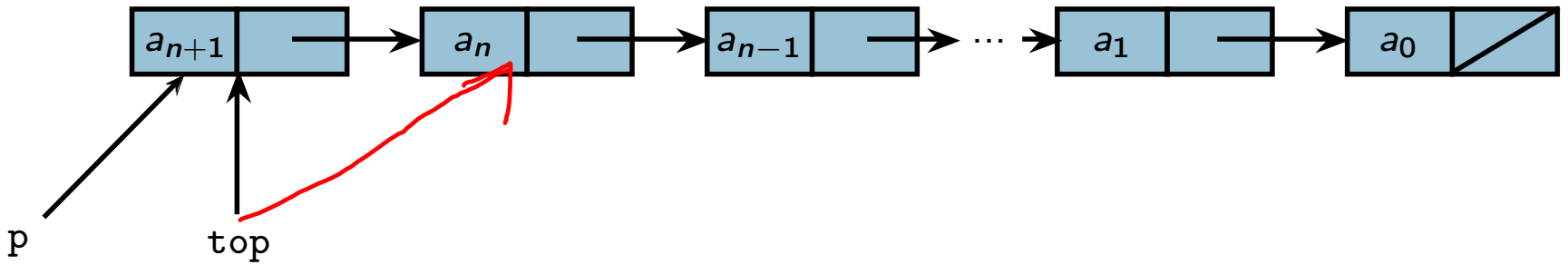



```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

- включване на елемент (push)

Свързано представяне на стек

Представяме стека като "верига" от двойни кутии

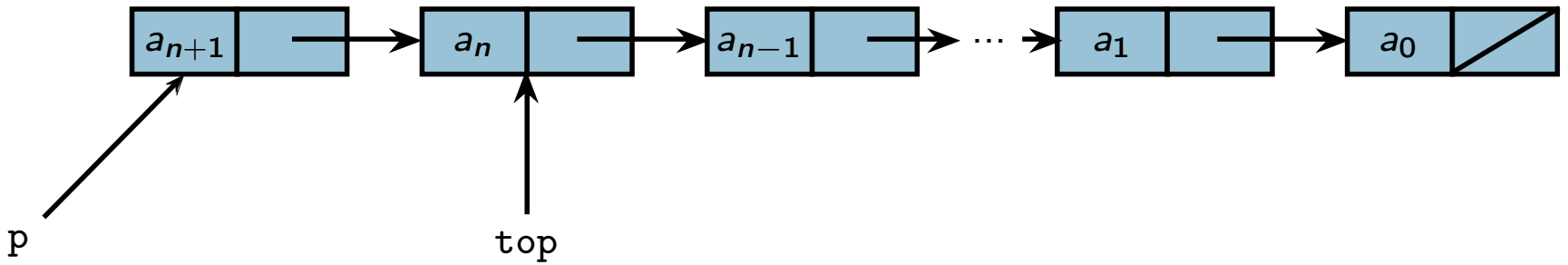



```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

- включване на елемент (push)
- изключване на елемент (pop)

Свързано представяне на стек

Представяме стека като "верига" от двойни кутии

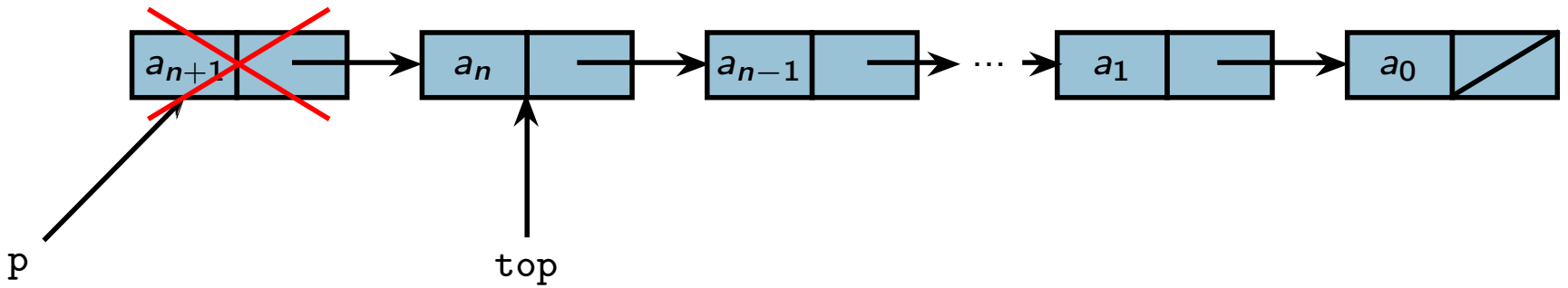



```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

- включване на елемент (push)
- изключване на елемент (pop)

Свързано представяне на стек

Представяме стека като "верига" от двойни кутии

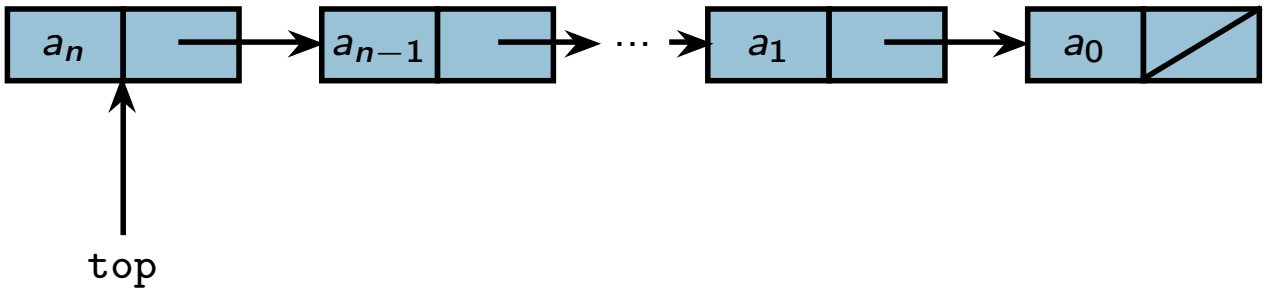


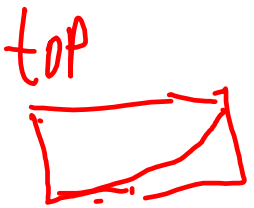

```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

- включване на елемент (push)
- изключване на елемент (pop)

Свързано представяне на стек

Представяме стека като "верига" от двойни кутии






```
struct StackElement {
        int data;
        StackElement* next;
};
```

- включване на елемент (push)
- изключване на елемент (pop)

Ограничения на свързания стек

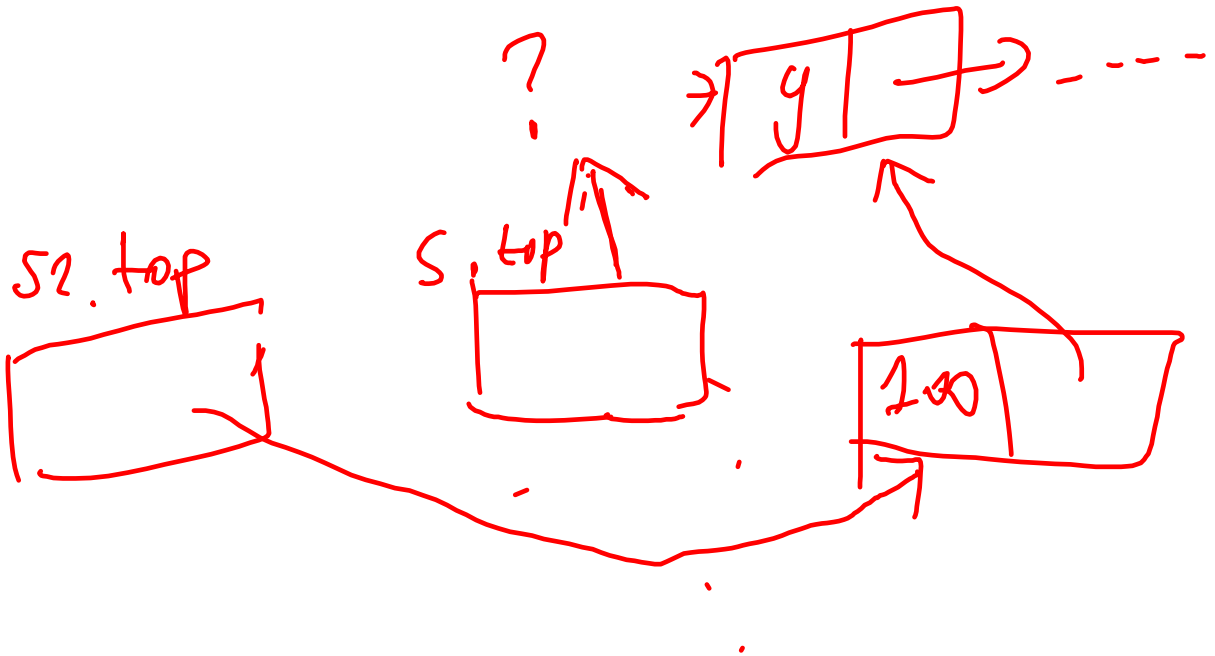
- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет

Ограничения на свързания стек

- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет
- Често се заделят и освобождават малки парчета памет

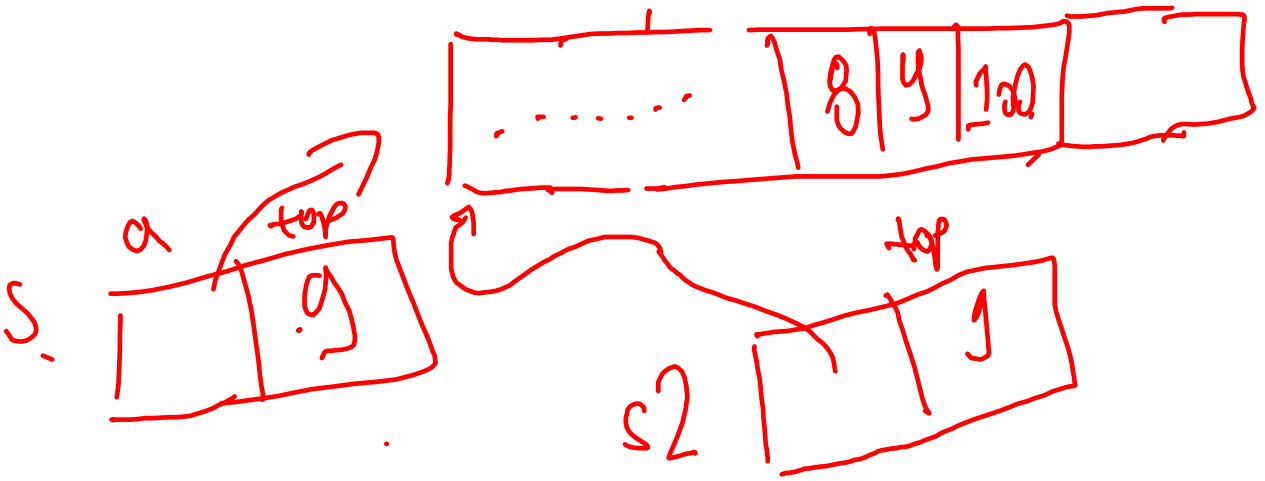
Ограничения на свързания стек

- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет
- Често се заделят и освобождават малки парчета памет
- Какво се случва при копиране на стек?



Ограничения на свързания стек

- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет
- Често се заделят и освобождават малки парчета памет
- Какво се случва при копиране на стек?
  - `LinkedStack s2 = s1; s1.pop(); s2.pop(); s2.push(10);`



Ограничения на свързания стек

- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет
- Често се заделят и освобождават малки парчета памет
- Какво се случва при копиране на стек?
  - `LinkedStack s2 = s1; s1.pop(); s2.pop(); s2.push(10);`
- Какво се случва при унищожаване на стек?

```
for(int i = 0; i < 1E8; i++) { LinkedStack s; .... }
```

Ограничения на свързания стек

- За всеки елемент се изразходва 2-3 пъти повече памет
- Често се заделят и освобождават малки парчета памет
- Какво се случва при копиране на стек?
  - `LinkedStack s2 = s1; s1.pop(); s2.pop(); s2.push(10);`
- Какво се случва при унищожаване на стек?

```
for(int i = 0; i < 1E8; i++) { LinkedStack s; .... }

for(int i = 0; i < 1E8; i++) {
  LinkedStack* s = new LinkedStack;
  ....
  delete s;
}
```