

アルゴリズムとデータ構造

第8回 スタックとキュー

第8回のキーワード

2

アルゴリズム関係

- スタック(stack)
- LIFO: Last In, First Out / 後入れ先出し (FILO: First In, Last Out)
- プッシュ(push)
- ポップ(pop)
- トップ(top)
- スタックポインタ (stack pointer)
- キュー / 待ち行列 (queue)

- FIFO: First In, First Out / 先入れ先出し
- エンキュー(enqueue)
- デキュー(dequeue)
- リングバッファ(ring buffer)
- $O(1)$

Java関係

- $i = (i + 1) \% a.length$
- throw, throws

スタックとキュー

3

- スタック(stack)
 - ▣ 物を積むように、後から入れたデータから順に取り出せる「後入れ先だし」(LIFO)のデータ構造
 - ▣ スタックポインタを用いることで $O(1)$ での処理が可能

- キュー(queue)
 - ▣ 行列に並ぶように、先に入れたデータから順に取り出せる「先入れ先出し」(FIFO)のデータ構造
 - ▣ リングバッファによって実現すると $O(1)$ での処理が可能

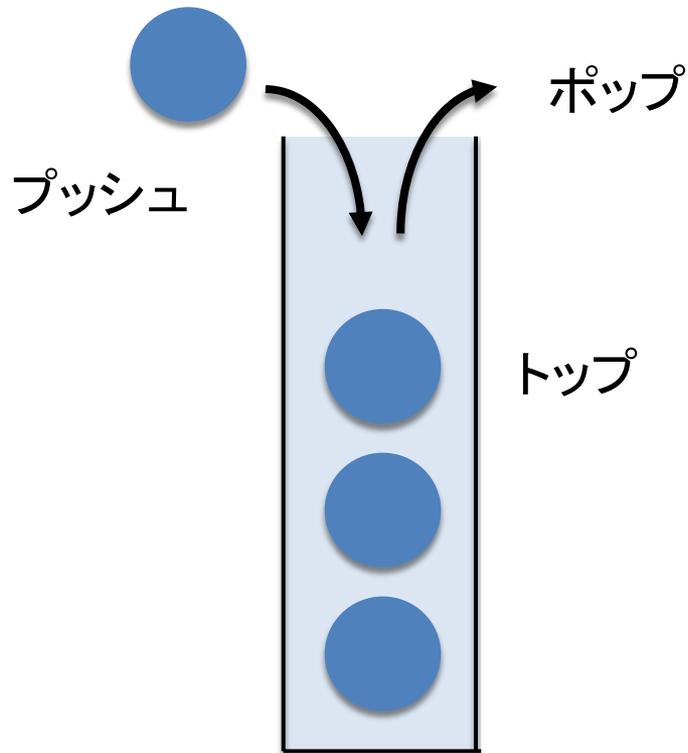
- 両端キュー(double-ended deque)
 - ▣ データ列の両端から出し入れができるデータ構造
 - ▣ スタックとキューの機能をあわせ持つ

スタックとキュー

4

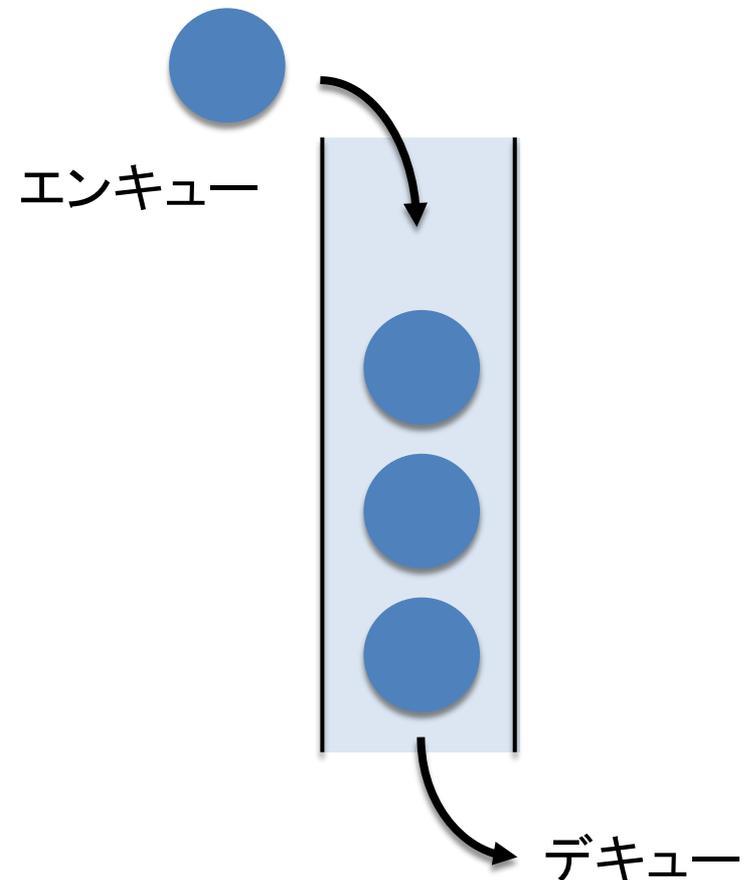
□ スタック

- LIFO: 後入れ先出し



□ キュー

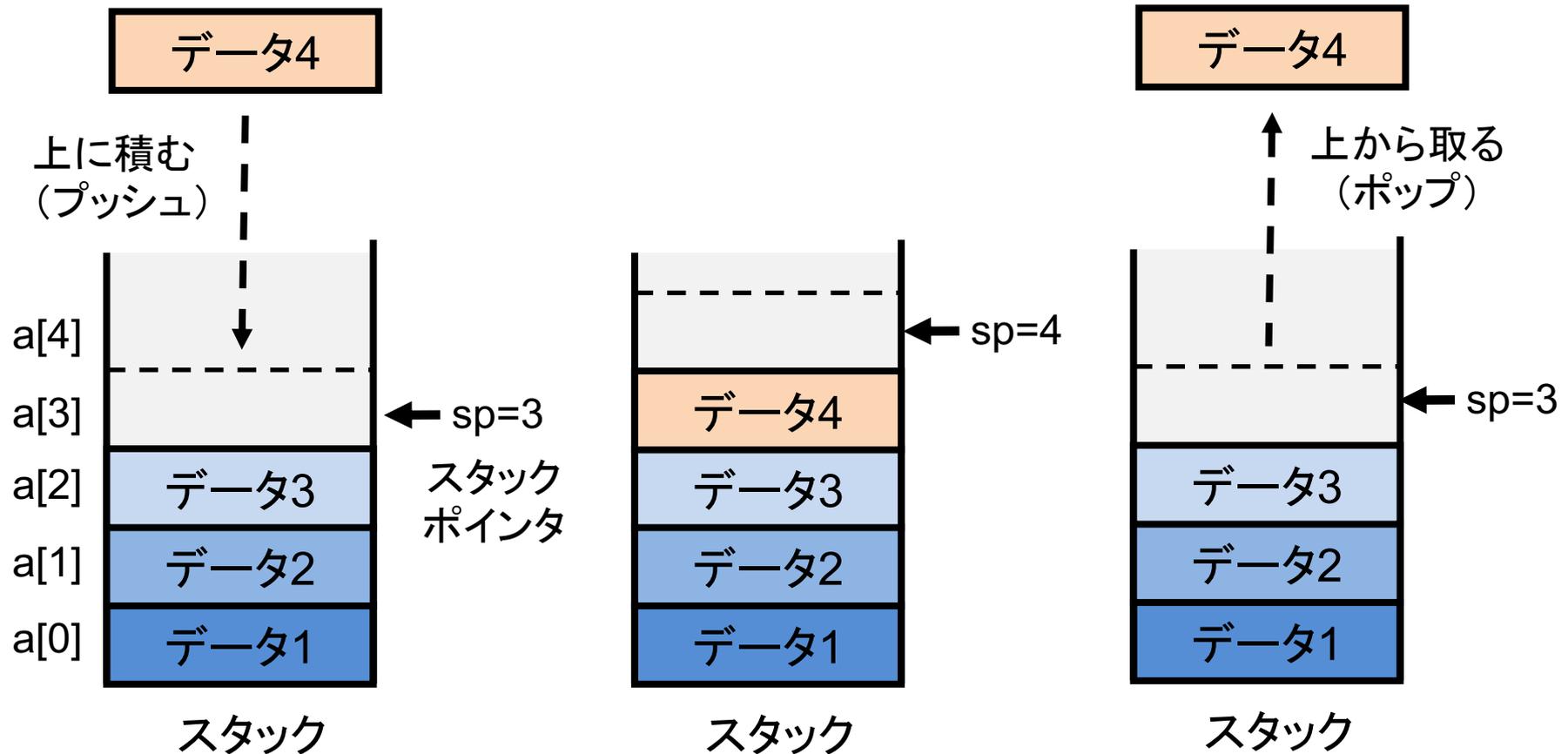
- FIFO: 先入れ先出し



配列によるスタック

5

- スタックポインタ(整数)の増減で管理する
 - 処理時間はデータ数と無関係の一定値になる $\Rightarrow O(1)$



確認問題

6

□ 配列によるスタック

- 下図は配列で実装されたスタックの使用中の状態である



- これに対し, $\text{pop}() \rightarrow \text{pop}() \rightarrow \text{push}(4) \rightarrow \text{push}(3) \rightarrow \text{pop}()$ と操作した場合の配列とスタックポインタの状態変化を示せ

□ スタックの実装

- 配列を `int [] array`, スタックポインタを `int sp`, スタックに追加または削除するデータを `int data` とする
- プッシュ操作で `data` と `sp` を使って `array` を変化させる手順と, ポップ操作で `array` と `sp` を使って `data` を変化させる手順を示せ

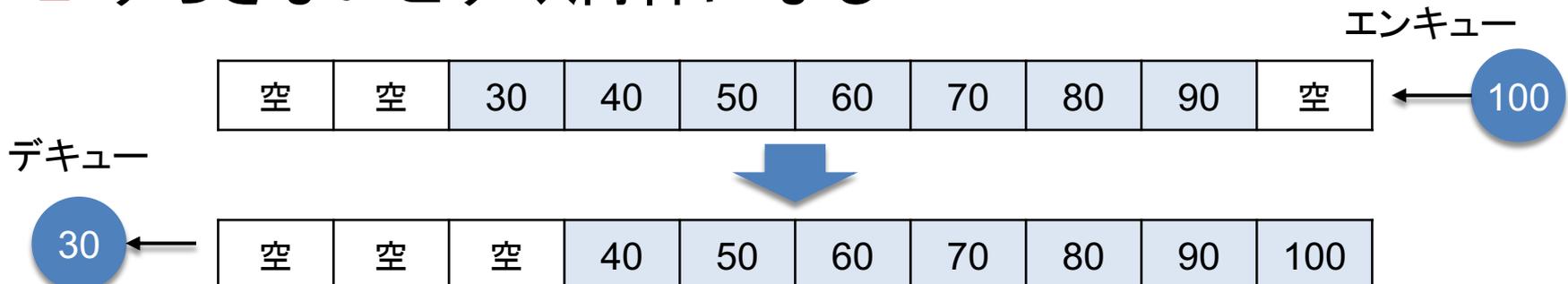
キューを配列でどう実現するか

7

- 内容をずらすと時間がかかる
 - ▣ 処理時間のオーダーを考察せよ



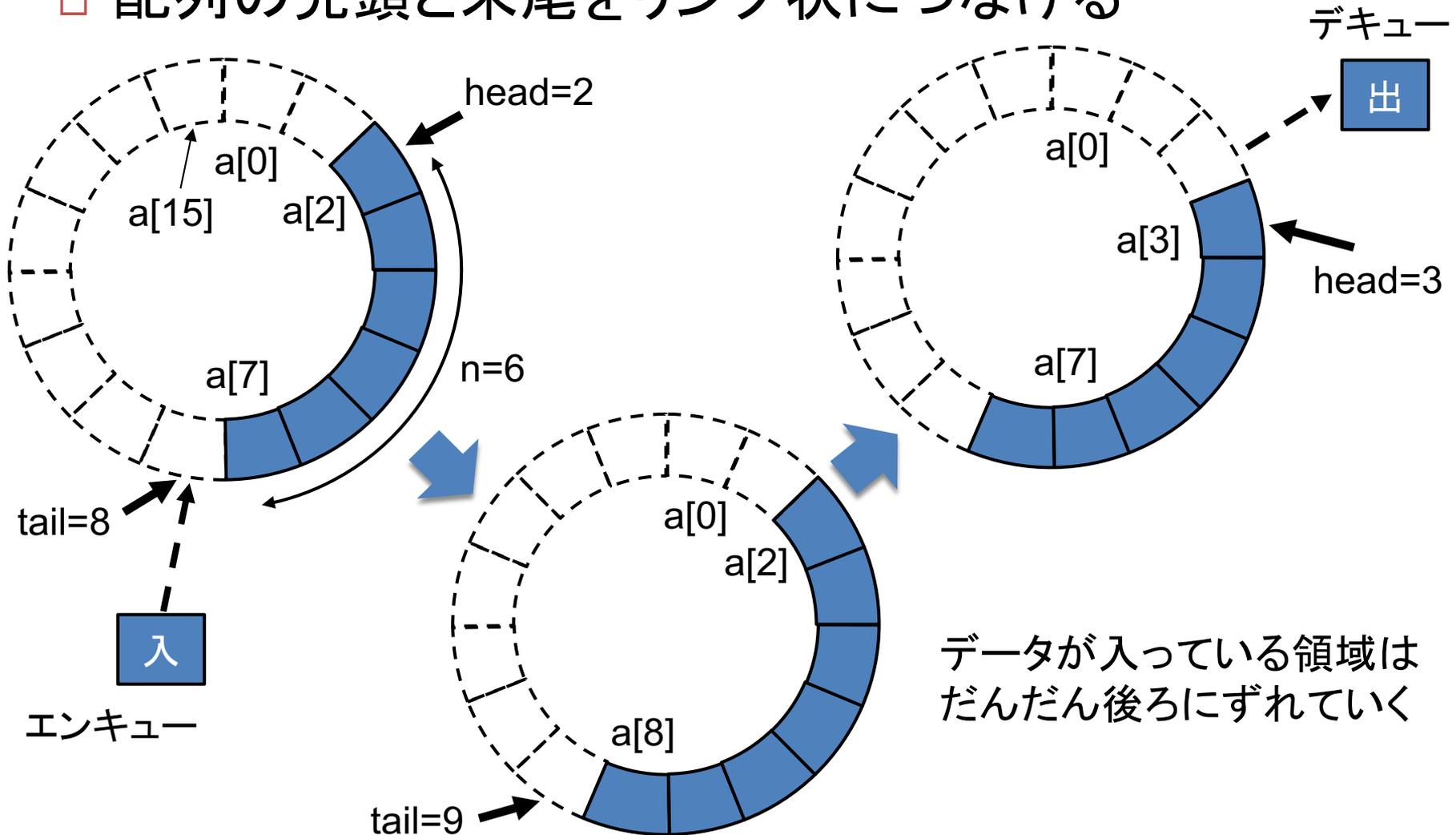
- ずらさないとすぐ満杯になる



リングバッファ

8

□ 配列の先頭と末尾をリング状につなげる



確認問題

9

□ 配列によるキュー

- 下図は配列で実装されたリングバッファの状態である

a	空	4	1	3	空
---	---	---	---	---	---

- これに対して, `dequeue()`→`dequeue()`→`enqueue(4)`→`enqueue(3)`→`dequeue()` と操作した場合の状態変化を示せ

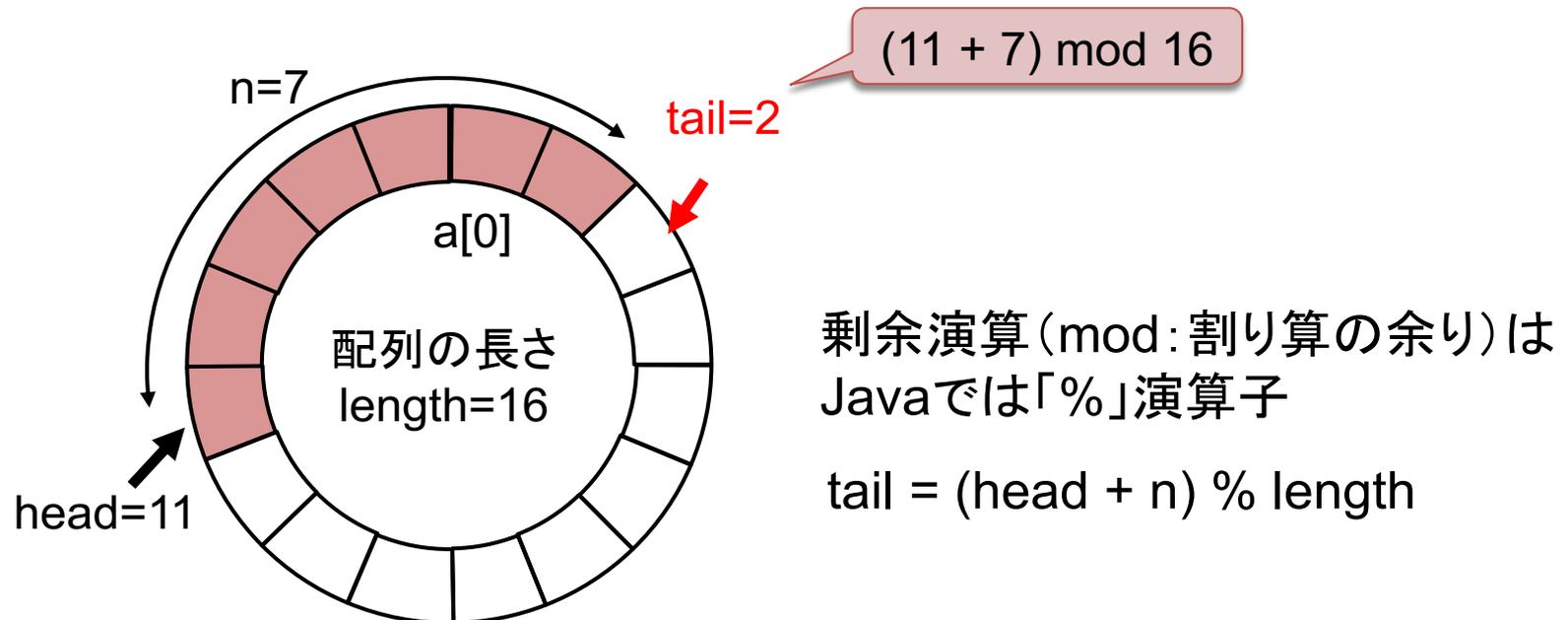
□ リングバッファの実装

- 前問の最終状態において, 配列の長さ(5), データの先頭の添字(4), データ数(2)から, 次にデータを追加すべき要素の添字(1)をどう求めればよいか考えよ
- 配列の長さを`length`, キューの先頭の添字を`head`, データ数を`n`とするとき, 次の追加位置を求める計算式を示せ

リングバッファの添字計算

10

- 配列内で使用要素が循環する
 - 配列の終端まで埋まると、また先頭要素から使用していく
 - 剰余演算を使えば、添字の値を循環させることができる
 - 例) 5で割った余り: 0, 1, 2, 3, 4, 0, 1, 2, 3, 4, 0, 1, 2, ...



課題の解答方法について注意

11

- クラス名は，問題の指示の通り作ってください
 - ▣ クラスを使う課題では，Javaファイルの名前も決まります
 - ▣ 同じフォルダに，複数の問題の解答を混ぜないでください
 - ▣ 1問ごとにプロジェクトを作りたくない人は，プロジェクトの中に複数の「モジュール」を作ることができます

