



# 11. előadás

## Hierarchikus lista, hálós adatszerkezet és rekord

A hierarchikus lista, a hálós adatszerkezet (gráf) és a rekord

*Adatszerkezetek és algoritmusok* előadás  
2018. április 24.

Kósa Márk, Pánovics János és Szathmáry László  
Debreceni Egyetem  
Informatikai Kar

## A hierarchikus lista adatszerkezet

A szekvenciális lista adatszerkezet általánosításának tekinthető: a lista elemei maguk is lehetnek listák. Nem homogén adatszerkezet. A korábban említett összes listaművelet értelmezhető rajta. Fontos szerepet játszik a LISP programozási nyelvben (S-kifejezés).

### Példák

$$L_1 = ( a ( b ) ( ( c ) ) )$$

$L_2 =$  (ez egy ötelemű lista (melynek utolsó eleme egy (ötelemű lista)))

A **lista feje** a hierarchikus lista első eleme. Ez lehet atom vagy lista. A fenti  $L_1$  példában:  $a$ .

A **lista farka** az a lista, melyet a fej kivétele után kapunk. Ez *mindig* lista! A fenti  $L_1$  példában:  $(( b ) ( ( c ) ) )$ .



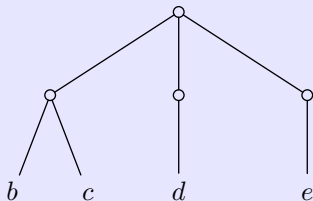
# Hierarchikus lista ábrázolása többleágazú fával

Hierarchikus lista,  
hálós adatszerkezet és  
rekord

Kósa Márk  
Pánovics János  
Szathmáry László



## Példa



$$L = ((bc)(d)(e))$$

Hierarchikus lista

Hálós adatszerkezet  
(gráf)

Rekord

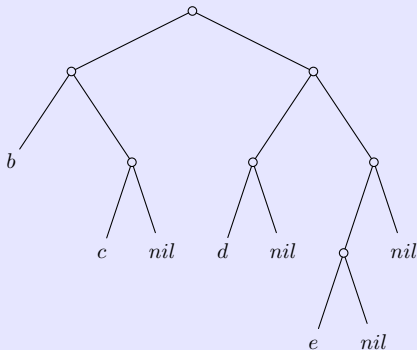
# Hierarchikus lista ábrázolása bináris fával

Hierarchikus lista,  
hálós adatszerkezet és  
rekord

Kósa Márk  
Pánovics János  
Szathmáry László



## Példa



$$L = ((bc)(d)(e))$$

A bal oldal a lista fejére, a jobb oldal a lista farkára mutat. A *nil* az üres listát jelöli.

Hierarchikus lista

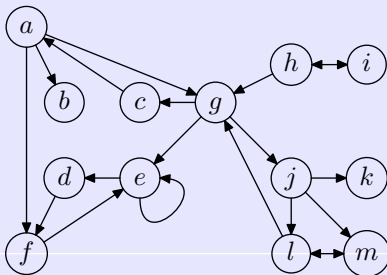
Hálós adatszerkezet  
(gráf)

Rekord

## Hálós adatszerkezetek

Minden adatelemnek tetszőleges számú megelőzője és tetszőleges számú rákövetkezője lehet. Egy elem lehet egy másik elem megelőzője, rákövetkezője, mindkettő vagy egyik sem. Egy elem lehet saját magának a megelőzője, illetve rákövetkezője. Ilyen adatszerkezet a **gráf**, amely a matematikában ismert gráf struktúrának felel meg.

### Példa



A **gráf** hálós adatszerkezet. A gráf **csúcsok** és **élek** halmaza. Egy él két csúcs közötti kapcsolat. Egy gráfot az határoz meg, hogy mely csúcsai vannak élekkel összekötve.

**Irányított gráf** esetében az éleknek irányuk van. **Irányítatlan gráf** esetében az élekhez nincs irány rendelve, vagyis nem teszünk különbséget az „*A*-ból *B*-be” illetve a „*B*-ből *A*-ba” menő él között.

**Összefüggő** egy gráf, ha (élei esetleges irányításáról megfeledkezve) bármely két csúcs között van út.

**Egyszerű** gráfban bármely két csúcs között legfeljebb egy él lehet (kizárjuk a többszörös éleket) és nem engedünk meg olyan éleket, amelyek kezdő- és végpontja azonos.

**Út**nak nevezzük az él olyan sorozatát, amelyben nem ismétlünk sem éleket, sem csúcsokat. **Kör**nek nevezzük azt az utat, amelynek kezdő- és végpontja azonos.



# Gráffal végezhető műveletek

A gráf dinamikus és homogén adatszerkezet.

## Gráffal végezhető műveletek

- **Létrehozás**: üres gráfot hozunk létre.
- **Bővítés**: az új elem értéke mellett meg kell adni a megelőzőinek és a rákövetkezőinek a listáját is.
- **Törlés**: fizikai. Érinti azokat az elemeket is, amelyekkel a törölt elem szomszédsági viszonyban állt.
- **Csere**: megoldható.
- **Rendezés**: nem értelmezett.
- **Keresés, elérés, feldolgozás**: a bejárás alapján.
- **Bejárás**: szélességi vagy mélységi.



## A gráf bejárása

Kiválasztunk egy tetszőleges elemet ( $S$ ), és ebből kiindulva térképezzük fel a gráf  $S$ -ből elérhető elemeit. Felépítünk egy  $S$  gyökerű **feszítőfát** (**szélességi** vagy **mélységi fa**). Ha  $S$ -ből nem érhető el a gráf összes eleme, akkor a maradék elemekből újra kiválasztunk egyet, és újabb feszítőfát építünk fel. Hogy minél kevesebb feszítőfa jöjjön létre, célszerű  $S$ -nek azt az elemet választani, amelyik a legtöbb rákövetkezővel rendelkezik.

A gráf elemeit háromféle színnel látjuk el:

- fekete (1. kategória): már bejárt elemek
- szürke (2. kategória): amiket látunk
- fehér (3. kategória): amiket *nem* látunk

A két algoritmus abban különbözik egymástól, hogy **szélességi bejárás** esetén a legkorábban, **mélységi bejárás** esetén pedig a legkésőbb elért szürke elemből kiindulva folytatjuk a feszítőfa építését.





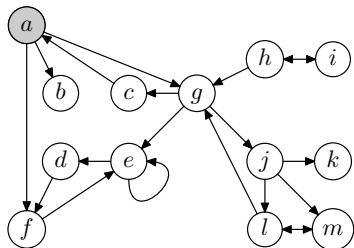
## Szélességi bejárás

A bejárás során az adatelemeket fehér, szürke és fekete színűre fogjuk színezni, valamint egy **sort** fogunk használni a szürke színű adatelemek tárolására. A bejárás során a feldolgozott elemekből feszítőfá(ka)t építünk fel.

- 1 Színezzük a gráf adatelemeit fehér színűre, és hozzuk létre az üres sort.
- 2 Ha minden adatelem fekete színű, a bejárás véget ér.
- 3 Ha a sor üres, válasszunk tetszőlegesen egy fehér színű elemet, színezzük szürkére, és helyezzük el a sorban. Ennek az elemnek a feldolgozásakor új feszítőfát fogunk elkezdni építeni.
- 4 Ha a sorban van elem, vegyük ki a sor első elemét, fehér színű gyermekeit szürkére festve helyezzük el a sorban, majd az adatelemet fessük feketére, és helyezzük el a megfelelő feszítőfában.
- 5 Folytassuk az algoritmust a 2. lépéssel.



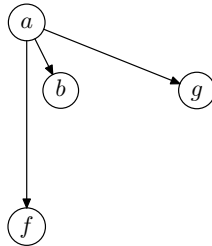
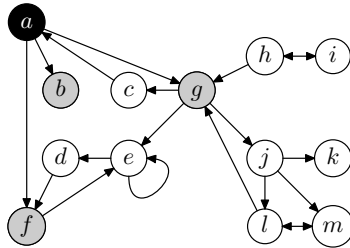
# Példa szélességi bejárásra



Sor: a



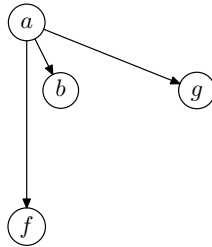
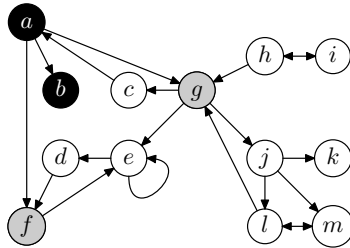
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $b, f, g$



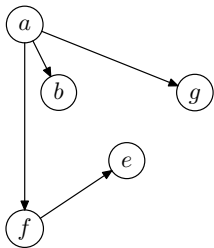
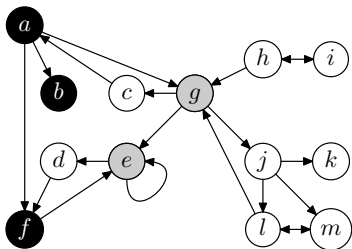
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $f, g$



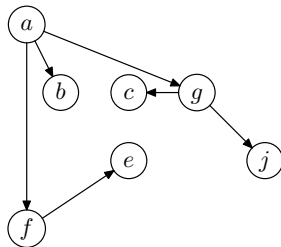
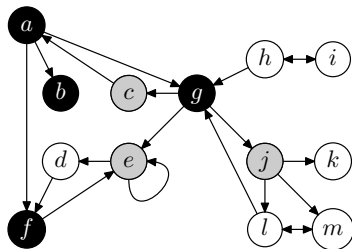
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $g, e$



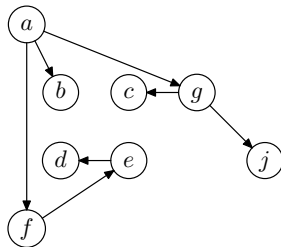
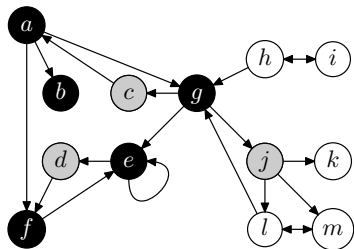
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $e, c, j$



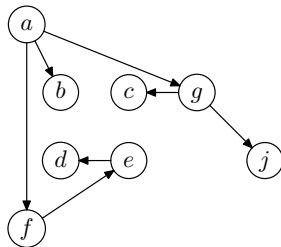
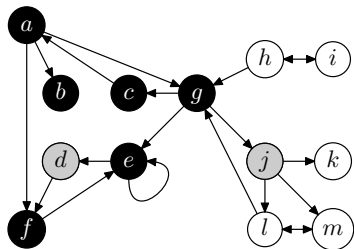
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $c, j, d$



# Példa szélességi bejárásra

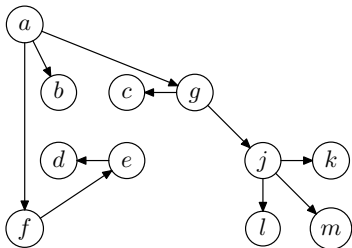
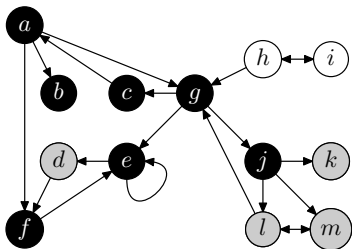


Sor:  $j, d$





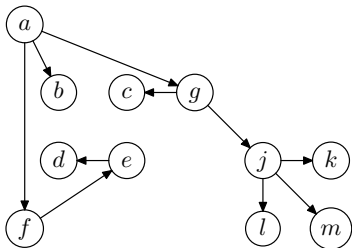
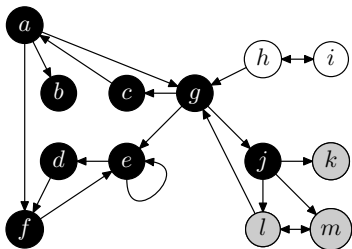
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $d, k, l, m$



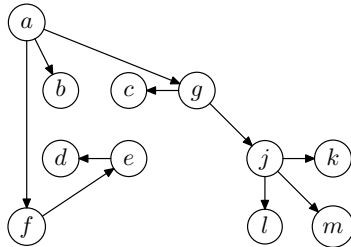
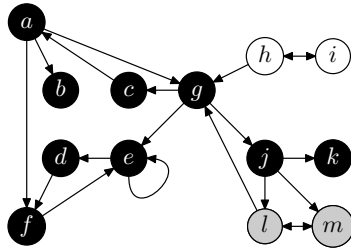
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $k, l, m$



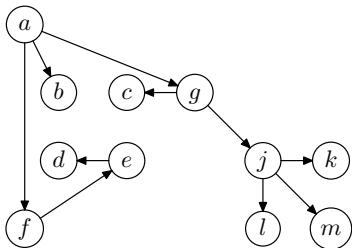
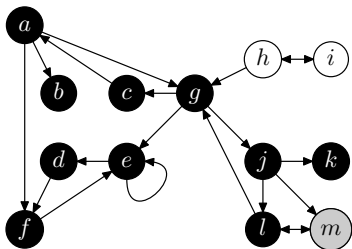
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $l, m$



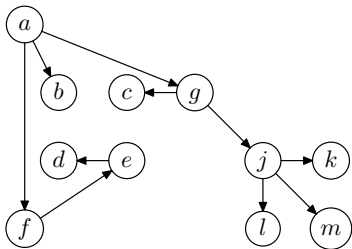
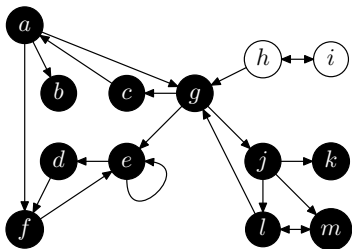
# Példa szélességi bejárásra



Sor:  $m$



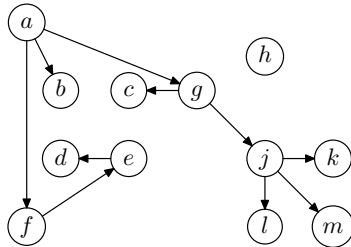
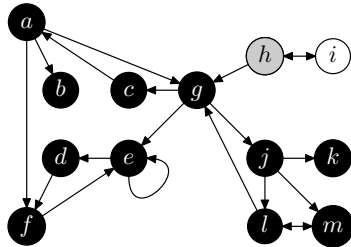
# Példa szélességi bejárásra



Sor: —



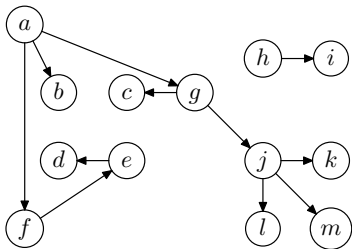
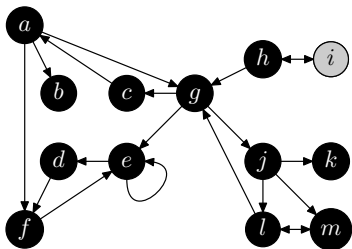
# Példa szélességi bejárásra



Sor: *h*



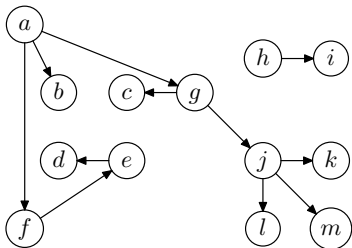
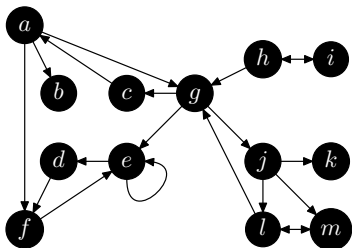
# Példa szélességi bejárásra



Sor: *i*



# Példa szélességi bejárásra



Sor: —





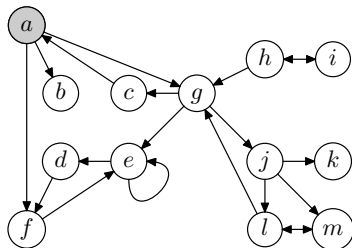
## Mélységi bejárás

A bejárás során az adatelemeket fehér, szürke és fekete színűre fogjuk színezni, valamint egy **vermet** fogunk használni a szürke színű adatelemek tárolására. A bejárás során a feldolgozott elemekből feszítőfá(ka)t építünk fel.

- 1 Színezzük a gráf adatelemeit fehér színűre, és hozzuk létre az üres vermet.
- 2 Ha minden adatelem fekete színű, a bejárás véget ér.
- 3 Ha a verem üres, válasszunk tetszőlegesen egy fehér színű elemet, színezzük szürkére, és helyezzük el a veremben. Ennek az elemnek a feldolgozásakor új feszítőfát fogunk elkezdni építeni.
- 4 Ha a veremben van elem, vegyük ki a verem első elemét, fehér színű gyermekeit szürkére festve helyezzük el a veremben, majd az adatelemet fessük feketére, és helyezzük el a megfelelő feszítőfában.
- 5 Folytassuk az algoritmust a 2. lépéssel.



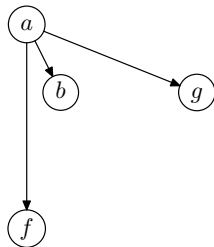
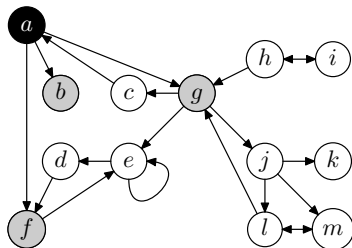
## Példa mélységi bejárásra



Verem: *a*



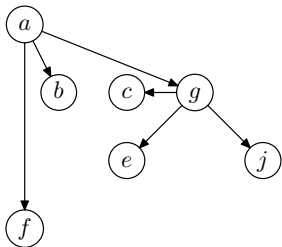
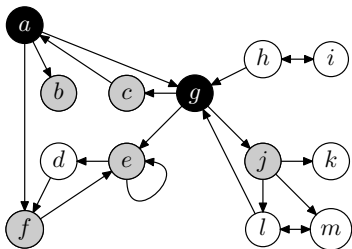
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, g$



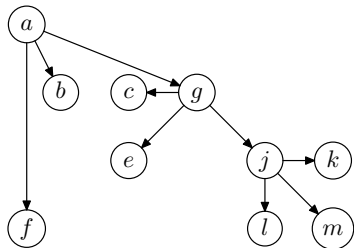
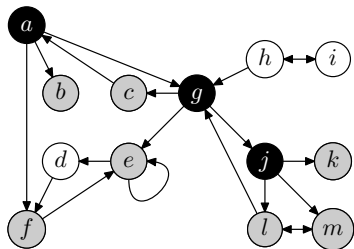
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c, e, j$



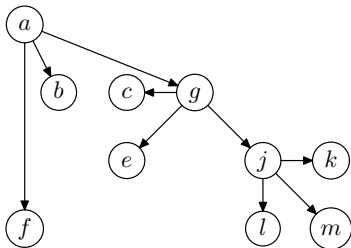
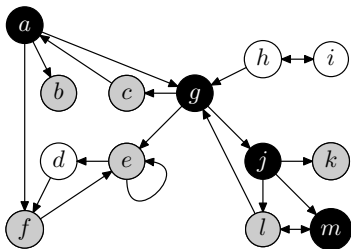
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c, e, k, l, m$



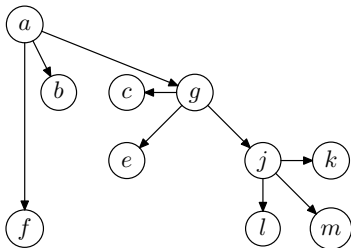
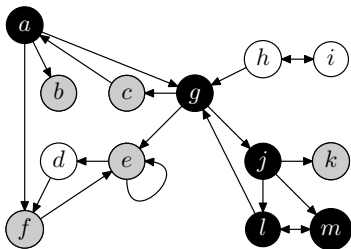
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c, e, k, l$



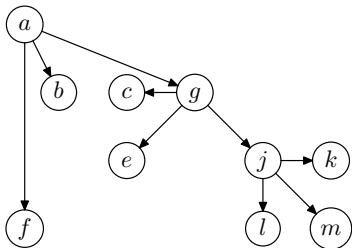
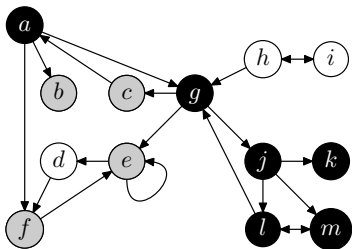
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c, e, k$



# Példa mélységi bejárásra

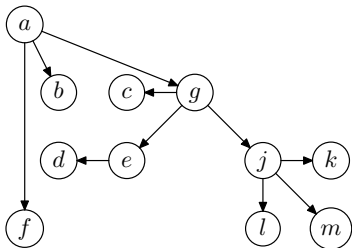
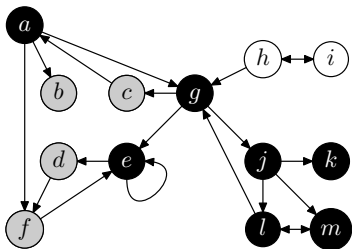


Verem:  $b, f, c, e$





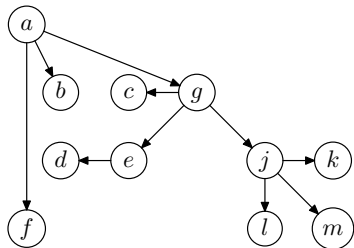
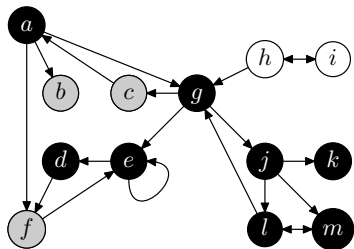
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c, d$



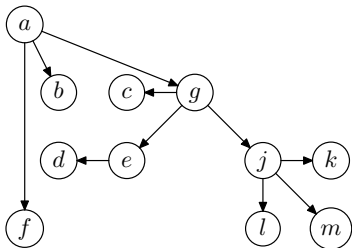
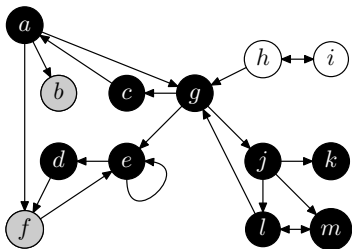
# Példa mélységi bejárásra



Verem:  $b, f, c$



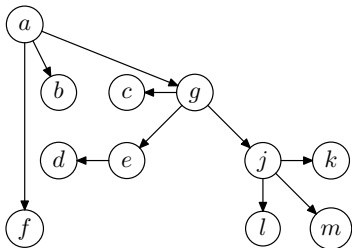
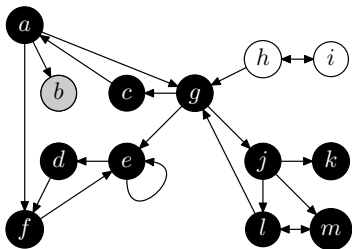
# Példa mélységi bejárásra



Verem: *b, f*



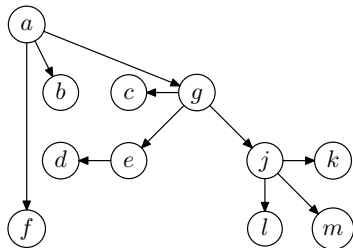
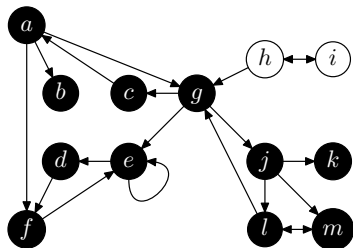
# Példa mélységi bejárásra



Verem: *b*



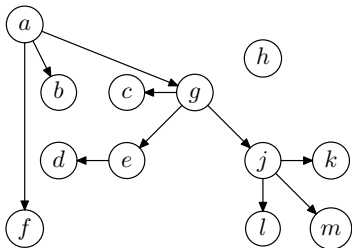
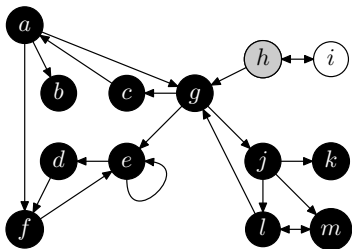
# Példa mélységi bejárásra



Verem: –



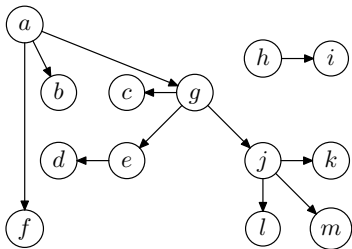
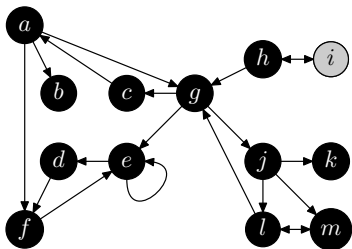
# Példa mélységi bejárásra



Verem: *h*



# Példa mélységi bejárásra



Verem: *i*

Hierarchikus lista,  
hálós adatszerkezet és  
rekord

Kósa Márk  
Pánovics János  
Szathmáry László

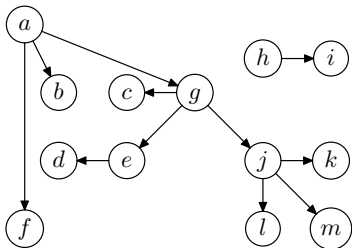
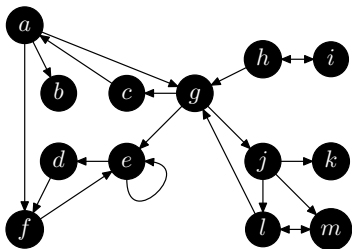


Hierarchikus lista

Hálós adatszerkezet  
(gráf)

Rekord

# Példa mélységi bejárásra



Verem: –





## A gráf reprezentációja

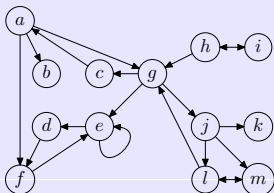
A gráf folytonosan **szomszédsági mátrixszal** (csúcsmátrixszal) reprezentálható. Egy  $n$  adatelemből álló gráf esetén ez egy  $n \times n$ -es logikai mátrix, amelynek a sorait és oszlopait az elemekkel címkézzük. Ha egy sor címkéjében szereplő elem megelőz egy oszlop címkéjében szereplő elemet, akkor az adott sor és oszlop metszetébe 1-et írunk, különben 0-t. A szomszédsági mátrixban egy adott elem megelőzőit az elem oszlopából, a rákövetkezőit pedig az elem sorából tudjuk kiolvasni.

Szétszórt reprezentáció is lehetséges, mégpedig **multilistával**. Minden adatelem mellett megjelenik egy mutatótömb, ami annyi elemű, ahány rákövetkezője lehet maximálisan egy elemnek. Ez az érték legfeljebb annyi, ahány elemből a gráf állhat. Ha nem szeretnénk korlátozni a rákövetkezők számát, akkor a mutatókat elhelyezhetjük egy dinamikus vektorban, de felfűzhetjük őket egy egyirányban láncolt listába is.



# A gráf reprezentációja

## Példa



	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>	<i>h</i>	<i>i</i>	<i>j</i>	<i>k</i>	<i>l</i>	<i>m</i>
<i>a</i>	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
<i>b</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>c</i>	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>d</i>	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
<i>e</i>	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>f</i>	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>g</i>	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
<i>h</i>	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
<i>i</i>	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
<i>j</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
<i>k</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>l</i>	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
<i>m</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0

Hierarchikus lista,  
hálós adatszerkezet és  
rekord

Kósa Márk  
Pánovics János  
Szathmáry László



Hierarchikus lista

Hálós adatszerkezet  
(gráf)

Rekord

### Gráfelméleti problémák:

- Annak eldöntése, hogy létezik-e út két adott csomópont között.
- Legrövidebb út keresése két adott csomópont között.
- Annak meghatározása, hogy egy adott csomópontból mely más csomópontokba vezet út.
- Maximális út (a gráf összes csomópontját tartalmazó út) keresése.
- Körút létezésének eldöntése, a leghosszabb körút keresése.
- Annak eldöntése, hogy egy gráf részalmaz-e egy másik gráfnak.



## A rekord adatszerkezet

Statikus és heterogén adatszerkezet. Mezőkből áll, ezek sorrendje kötött, mindegyiknek saját neve van.

### A rekord atatszerkezet műveletei

- A mezők száma **létrehozáskor** dől el. Tárhelyeket foglalunk le, melyeket a mezőnevekkel azonosítunk, és az egyes tárhelyekre kezdőértékeket helyezhetünk el.
- **Bővítés** nincs, a létrehozáskor kialakított mezők száma nem változik. A létrehozáskor üresen hagyott mezők azonban – természetesen – kaphatnak értéket (lásd csere).
- **Csere**: a mezőnév megadásával a hozzá tartozó érték bármikor cserélhető.
- A **törlés** csak logikai lehet.
- Az **elérés** közvetlen, a mezőnevek segítségével.
- A **rendezés**, a **keresés** és a **bejárás** nem értelmezett.
- **Feldolgozás**: a mezőnevek alapján.



### Megjegyzések:

- A rekord **reprezentációja** általában folytonos.
- A legtöbb programozási nyelv típus szinten közvetlenül támogatja a rekord adatszerkezetet. Egyes programozási nyelvekben a rekord típus **dinamikusan** kezelhető. A rekordnak ilyenkor van egy fix és egy változó része. A változó rész elemeit (mezőit) általában egy **diszkriminátor** értéke alapján határozzuk meg, ami a rekord fix részének az egyik mezője.
- A rekord adatszerkezet nem játszik fontos szerepet a memóriában tárolt adatszerkezeteknél, alapvető szerepe van viszont az **állományoknál**.



Az egyes adatszerkezetekben tárolt értékek lehetnek:

- **atomiak** vagy
- **összetettek**.

Megengedhető, hogy egy adatszerkezetben egy adatelem maga is egy adatszerkezet legyen. Ez az **ortogonalitás elve**: bármelyik adatszerkezet adateleme lehet bármilyen adatszerkezet.

