



Estruturas de Informação
Aula 10: Outras
Implementações de Listas

23/09/2008

Fontes Bibliográficas

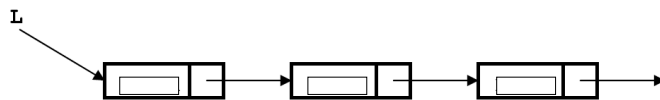


- Waldemar Celes, Renato Cerqueira, José Lucas Rangel, *Introdução a Estruturas de Dados*, Editora Campus (2004)
 - Capítulo 10 – Listas encadeadas

Lista Encadeada Simples



- Considere uma lista encadeada simples, sem célula cabeçalho e sem "sentinela":

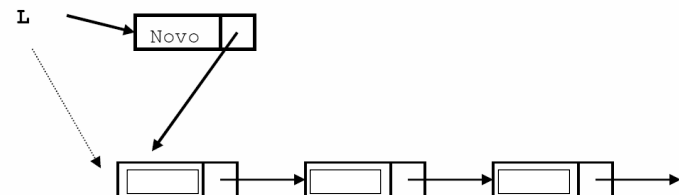


```
typedef int TipoChave;  
typedef struct {  
    TipoChave Chave;  
    /* outros componentes */  
} TipoItem;  
typedef struct celula_str *Ponteiro;  
typedef struct celula_str {  
    TipoItem Item;  
    Ponteiro Prox;  
} Celula;  
typedef Celula TipoLista;
```

Função Inserir



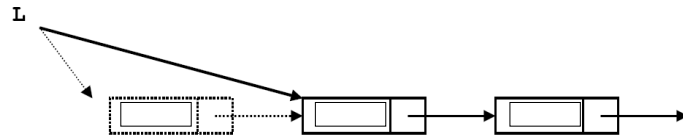
```
TipoLista* lst_insere (TipoLista* l, TipoItem item)  
{  
    /* cria uma nova celula */  
    TipoLista* novo = (TipoLista*) malloc(sizeof(TipoLista));  
    novo->Item = item;  
    novo->Prox = l;  
    return novo;  
}
```



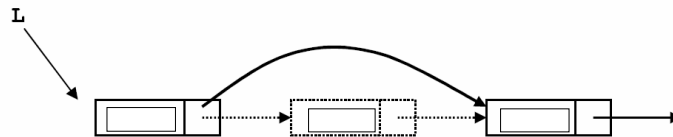
Função Retirar



- Recebe como entrada a lista e o valor do elemento a retirar
- Atualiza o valor da lista, se o elemento removido for o primeiro



- Caso contrário, apenas remove o elemento da lista



Função Retirar (código)



```
TipoLista* lst_retira (TipoLista* l, TipoChave v)
{
    TipoLista* ant = NULL;
    TipoLista* p = l;
    while (p != NULL && p->Item.Chave != v)
    {
        ant = p;
        p = p->Prox;
    }
    if (p == NULL)
        return l;
    if (ant == NULL){
        l = p->Prox;
    }
    else{
        ant->Prox = p->Prox;
    }
    free(p);
    return l;
}
```

Outras Operações



- Imprime lista:

```
void lst_imprime (TipoLista* l)
{
    TipoLista* p;
    for (p=l; p!=NULL; p=p->Prox)
        printf ("Chave = %d\n", p->Item.Chave);
}
```

- Busca elemento na lista:

```
TipoLista* busca (TipoLista* l, int v)
{
    TipoLista* p;
    for (p=l; p!=NULL; p = p->Prox) {
        if (p->Item.Chave == v)
            return p;
    }
    return NULL; /*não encontrou o elemento */
}
```

Outras Operações (2)



- Destroi Lista

```
void lst_libera (TipoLista* l)
{
    TipoLista* p = l;
    while (p != NULL) {
        /* guarda referência p/ próx. elemento */
        TipoLista* t = p->Prox;
        /* libera a memória apontada por p */
        free(p);
        /* faz p apontar para o próximo */
        p = t;
    }
}
```

Programa testador (muito simples)

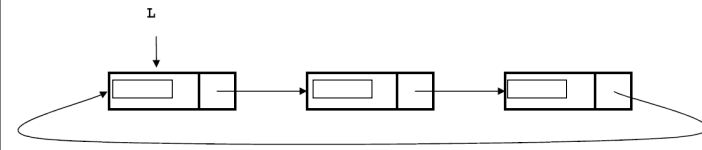


```
int main (void)
{
    TipoLista* l;
    l = lst_cria();
    TipoItem item, item2;
    item.Chave = 23;
    l = lst_insere (l, item); /*insere na lista*/
    item2.Chave = 25;
    l = lst_insere (l,item2); /*insere na lista*/
    lst_imprime (l);
    l = lst_retira(l, item2.Chave);
    lst_imprime(l);
    return 0;
}
```

Listas Circulares



- O último elemento tem como próximo o primeiro elemento da lista, formando um ciclo
- A lista pode ser representada por um ponteiro para um elemento inicial qualquer da lista



Função Imprime

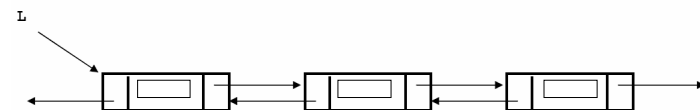


```
/* imprime valores dos elementos */
void lcirc_imprime (TipoLista* l)
{
    /* faz p apontar para a célula inicial */
    TipoLista* p = l;
    /* testa se lista não é vazia e então percorre com do-while */
    if (p) do {
        /* imprime informação da célula */
        printf("%d\n", p->Item.Chave);
        /* avança para a próxima célula */
        p = p->prox;
    } while (p != l);
}
```

Listas Duplamente Encadeadas



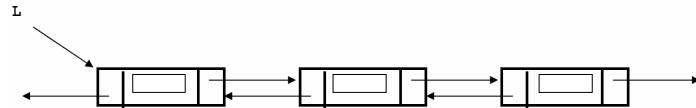
- Cada elemento tem um ponteiro para o próximo elemento e um ponteiro para o elemento anterior
- Dado um elemento, é possível acessar o próximo e o anterior
- Dado um ponteiro para o último elemento da lista, é possível percorrer a lista em ordem inversa



Listas Duplamente Encadeadas



```
typedef int TipoChave;
typedef struct {
    TipoChave Chave;
    /* outros componentes */
} TipoItem;
typedef struct celula_str *Ponteiro;
typedef struct celula_str{
    TipoItem Item;
    Ponteiro Prox, Ant;
} Celula;
typedef Celula TipoListaDpl;
```

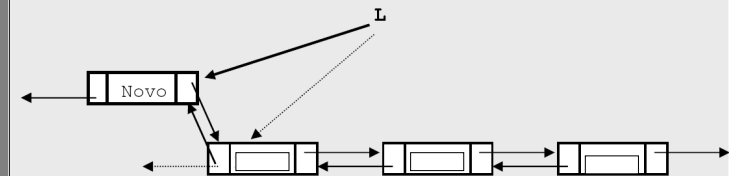


Função Inserir (duplamente encadeada)



```
/* inserção no início: retorna a lista atualizada */
TipoListaDpl * lstdpl_insere (TipoListaDpl * l, TipoChave v)
{
    TipoListaDpl* novo = (TipoListaDpl *)
                        malloc(sizeof(TipoListaDpl));

    novo->Item.Chave = v;
    novo->Prox = l;
    novo->Ant = NULL;
    /* verifica se lista não estava vazia */
    if (l != NULL)
        l->Ant = novo;
    return novo;
}
```



Função de Busca



- Recebe a informação referente ao elemento a pesquisar
- Retorna o ponteiro da célula da lista que representa o elemento, ou NULL, caso o elemento não seja encontrado na lista
- implementação idêntica à lista encadeada (simples)

```
TipoListaDpl* busca (TipoListaDpl* l, TipoChave v)
{TipoListaDpl* p;
  for (p=l; p!=NULL; p = p->Prox) {
      if (p->Item.Chave == v)
          return p;
  }
  return NULL; /*não encontrou o elemento */
}
```

Função de Retirar (Exercício)



- Assinatura da função retira:

```
TipoListaDpl* lstdpl_retira (TipoListaDpl* l,
                             TipoChave v)
```

Função de Retirar



- Se *p* é um ponteiro para o elemento a ser retirado, devemos fazer:
 - o anterior passa a apontar para o próximo:
 - ***p->Ant->Prox = p->Prox;***
 - o próximo passa a apontar para o anterior:
 - ***p->Prox->Ant = p->Ant;***
- Se *p* estiver em algum extremo da lista, devemos considerar as condições de contorno;
- Se *p* aponta para o último elemento
 - não é possível escrever ***p->Prox->Ant***, pois *p->Prox* é NULL
- Se *p* aponta para o primeiro elemento
 - não é possível escrever ***p->Ant->Prox***, pois *p->Ant* é NULL
 - é necessário atualizar o valor da lista, pois o primeiro elemento será removido

Função de Retirar



```
/* função retira: remove elemento da lista */
TipoListaDpl* lstdpl_retira (TipoListaDpl* l, TipoChave
v)
{
    TipoListaDpl* p = busca(l,v);
    if (p == NULL)
        /* não achou o elemento: retorna lista inalterada */
        return l;
    /* retira elemento do encadeamento */
    if (l == p) /* testa se é o primeiro elemento */
        l = p->prox;
    else
        p->ant->prox = p->prox;
    if (p->prox != NULL) /* testa se é o último elemento */
        p->prox->ant = p->ant;
    free(p);
    return l;
}
```

Listas de Tipos Estruturados



- A informação associada a cada célula (TipoItem) de uma lista encadeada pode ser mais complexa, sem alterar o encadeamento dos elementos
- As funções apresentadas para manipular listas de inteiros podem ser adaptadas para tratar listas de outros tipos
- O campo da TipoItem pode ser representado por um ponteiro para uma estrutura, em lugar da estrutura em si
- Independente da informação armazenada na lista, a estrutura da célula é sempre composta por:
 - um ponteiro para a informação e
 - um ponteiro para a próxima célula da lista

Exemplo: Lista de Retângulos



```
struct retangulo {
    float b;
    float h;
};

typedef struct retangulo Retangulo;
typedef struct celula_str *Ponteiro;
typedef struct celula_str{
    Retangulo* Item;
    Ponteiro Prox;
} Celula;
typedef Celula TipoLista;
```

Função para alocar uma célula



```
static TipoLista* aloca (float b, float h)
{
    Retangulo* r = (Retangulo*) malloc(sizeof(Retangulo));
    TipoLista* p = (TipoLista*) malloc(sizeof(TipoLista));
    r->b = b;
    r->h = h;
    p->Item = r;
    p->Prox = NULL;
    return p;
}
```

- Para alocar um nó, são necessárias duas alocações dinâmicas:
 - uma para criar a estrutura do retângulo e outra para criar a estrutura do nó.
- O valor da base associado a um nó p seria acessado por: p->info->b.

Listas Heterogêneas



- Como o campo Item da Célula é um ponteiro, podemos construir listas heterogêneas, ou seja, com células apontando para tipos diferentes;
- Por exemplo, imagine uma lista de retângulos, triângulos e círculos, cujas áreas são dadas por, respectivamente:

$$r = b * h \qquad t = \frac{b * h}{2} \qquad c = \pi r^2$$

Listas Heterogêneas



```
struct retangulo {
    float b;
    float h;
};
typedef struct retangulo Retangulo;
struct triangulo {
    float b;
    float h;
};
typedef struct triangulo Triangulo;
struct circulo {
    float r;
};
typedef struct circulo Circulo;
```

Listas Heterogêneas



- A célula contém:
 - um ponteiro para a próxima célula da lista
 - um ponteiro para a estrutura que contém a informação
 - deve ser do tipo genérico (ou seja, do tipo void*) pois pode apontar para um retângulo, um triângulo ou um círculo
 - Um identificador indicando qual objeto a célula armazena
 - consultando esse identificador, o ponteiro genérico pode ser convertido no ponteiro específico para o objeto e os campos do objeto podem ser acessados

Listas Heterogêneas



```
/* Definição dos tipos de objetos */  
#define RET 0  
#define TRI 1  
#define CIR 2  
  
typedef struct celula_str* Ponteiro;  
typedef struct celula_str{  
    int tipo;  
    void* Item;  
    Ponteiro Prox;  
} Celula;  
typedef Celula TipoListaHet;
```

Listas Heterogêneas - Exercícios



- Defina as operações para alocar células:

```
TipoListaHet* cria_ret (float b, float h)  
TipoListaHet* cria_tri (float b, float h)  
TipoListaHet* cria_cir (float r)
```