

# Liste

# Rappresentazione di sequenze ....

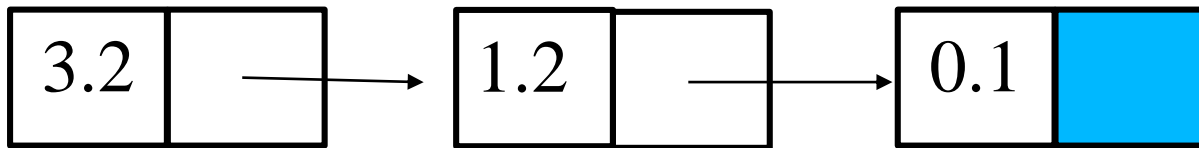
- Ritorniamo al nostro problema di rappresentare le sequenze, se vi ricordate avevano sottolineato un paio di problemi della rappresentazione di sequenze usando array statici
  - Gestire sequenze con numero di elementi non noto a tempo di compilazione
    - Abbiamo visto come questo si può risolvere con l'allocazione al costo di lunghe copie dell'array
    - Si può fare meglio ?
  - Gestire sequenze in cui gli elementi vengono inseriti e cancellati elementi in mezzo alla sequenza
    - Anche per questo possiamo pensare a creare nuove copie ma
    - Anche in questo caso si può fare meglio ?

# Un piccolo passo indietro

- Gli array sono quello che in informatica si definisce una *struttura dati* ovvero un modo di organizzare i dati
- In informatica ci sono diverse modi di organizzare i dati, ovvero diverse *strutture dati*, ognuna con le proprie caratteristiche
  - Generalmente ogni struttura è più adatta a determinati algoritmi e problemi
- In questa parte del corso intruduciamo due strutture importanti: liste ed alberi
  - Metteremo in evidenza i problemi per cui sono piu' adeguate degli array

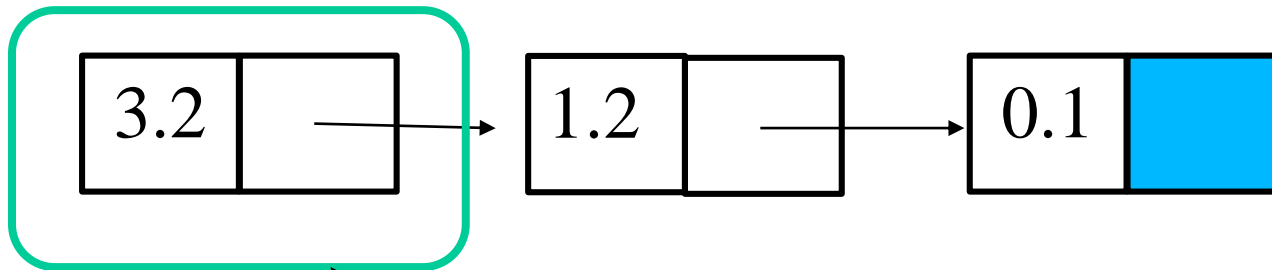
# Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
  - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
  - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



# Liste (concatenate)

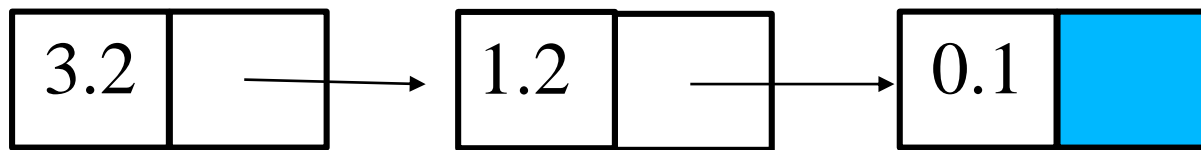
- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
  - Ciascun elementi contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
  - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



Elemento (nodo/ item)

# Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
  - Ciascun elementi contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
  - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo

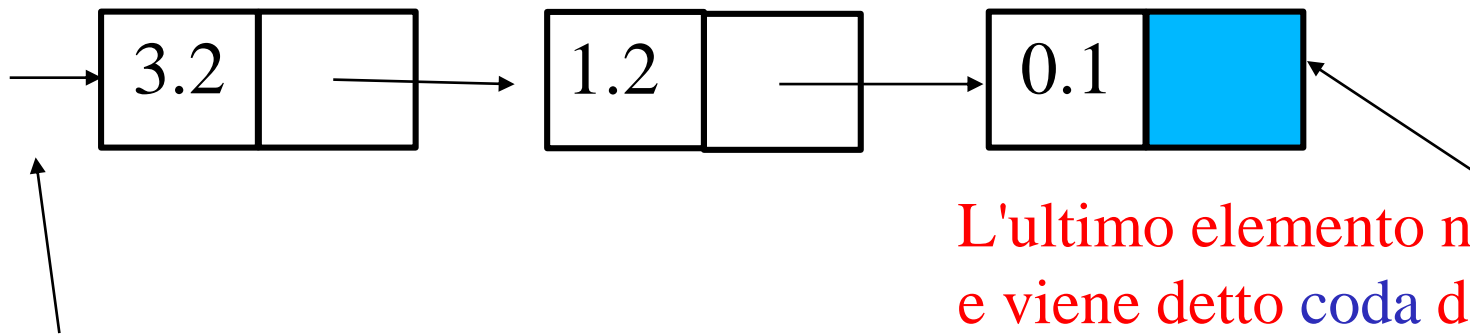


Valore

Puntatore all'elemento successivo

# Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
  - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
  - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



L'ultimo elemento non ha puntatori e viene detto **coda** della lista

Il puntatore al primo elemento è detto **testa** della lista

# Liste in C

- Come si realizza una lista in C ?
  - Ogni **elemento** è una struttura che può contenere al suo interno un puntatore al suo stesso tipo, ad esempio per i double posso utilizzare:

```
typedef struct lista_d {  
    double val;  
    struct lista_d * next;  
} lista_d_t ;
```
  - La **testa** della lista è un puntatore alla prima struttura (tipo `lista_d_t *`)
  - La **coda** della lista utilizza il puntatore nullo (**NULL**) nel campo **next** per indicare che non ci sono altri elementi da scandire



# Liste in C

- Vediamo prima un esempio di come si crea una lista
  - Consideriamo la nostra solita sequenza di double letti dallo standard input
  - Vediamo come possiamo inserirli in una struttura di tipo lista secondo il seguente algoritmo:
    - Creo una lista, inizialmente vuota
    - Per ogni elemento presente in input:
      1. Leggo il valore
      2. Creo un elemento in cui inserisco il valore letto
      3. Aggiungo l'elemento alla lista

# Liste in C

- Graficamente:
- Iniziamo con la lista vuota ....

↙ Puntatore inizio lista

lista

NULL

# Liste in C

- Graficamente:
  - Leggiamo 3.45 da stdin

lista

NULL



Creiamo un nuovo elemento  
(non inizializzato)

# Liste in C

- Graficamente:
  - Leggiamo 3.45 da stdin

lista 

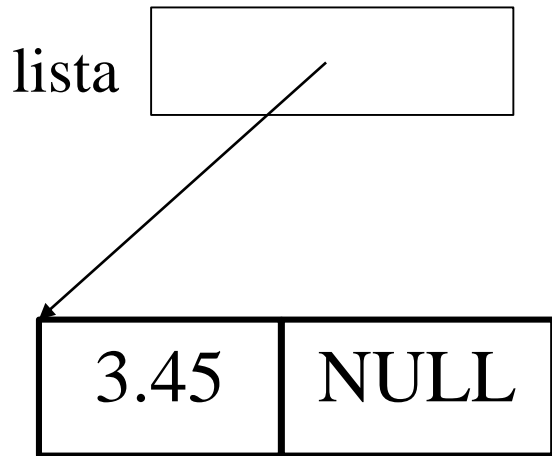
NULL
------

3.45	?
------	---

Inseriamo il valore

# Liste in C

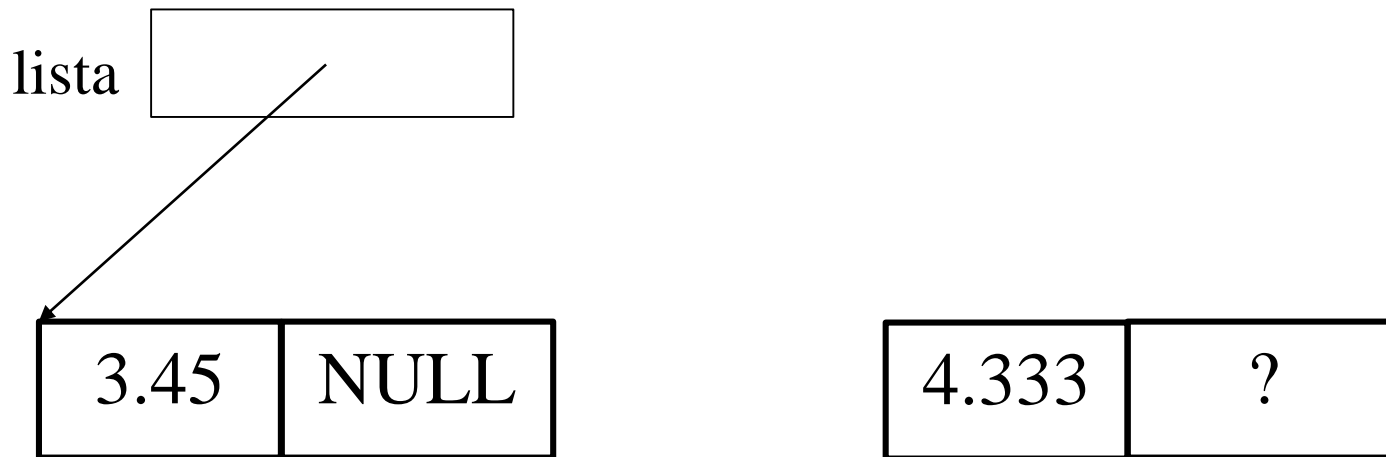
- Graficamente:
  - Leggiamo 3.45 da stdin



Collegiamo alla lista

# Liste in C

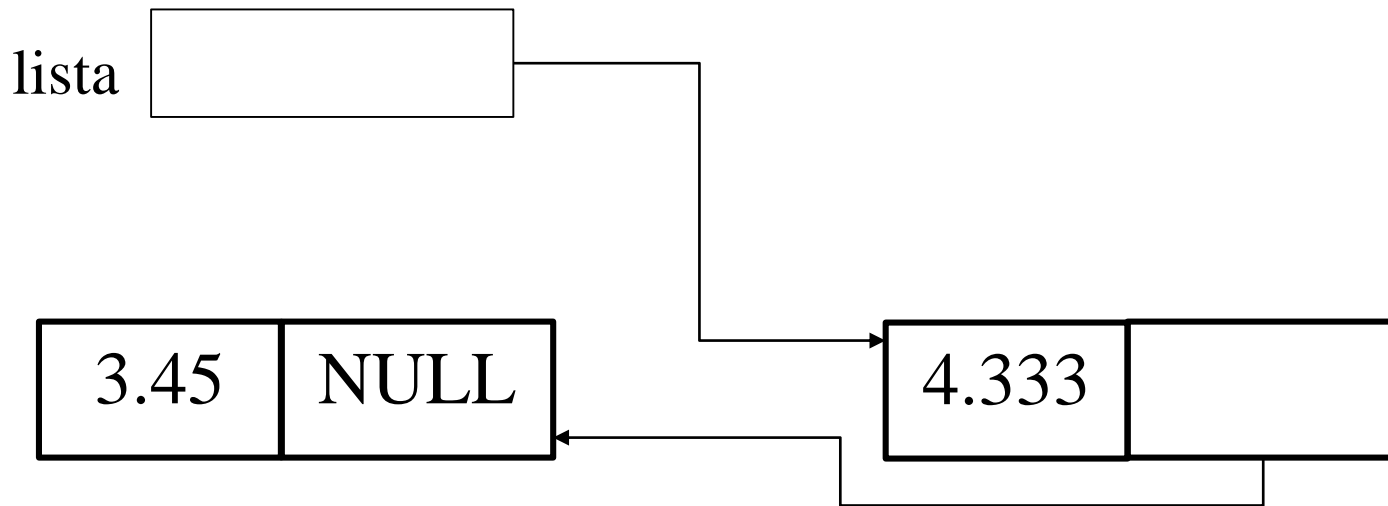
- Graficamente:
  - Leggiamo 4.333 da stdin



Creiamo un nuovo elemento e  
inseriamo il valore letto ....

# Liste in C

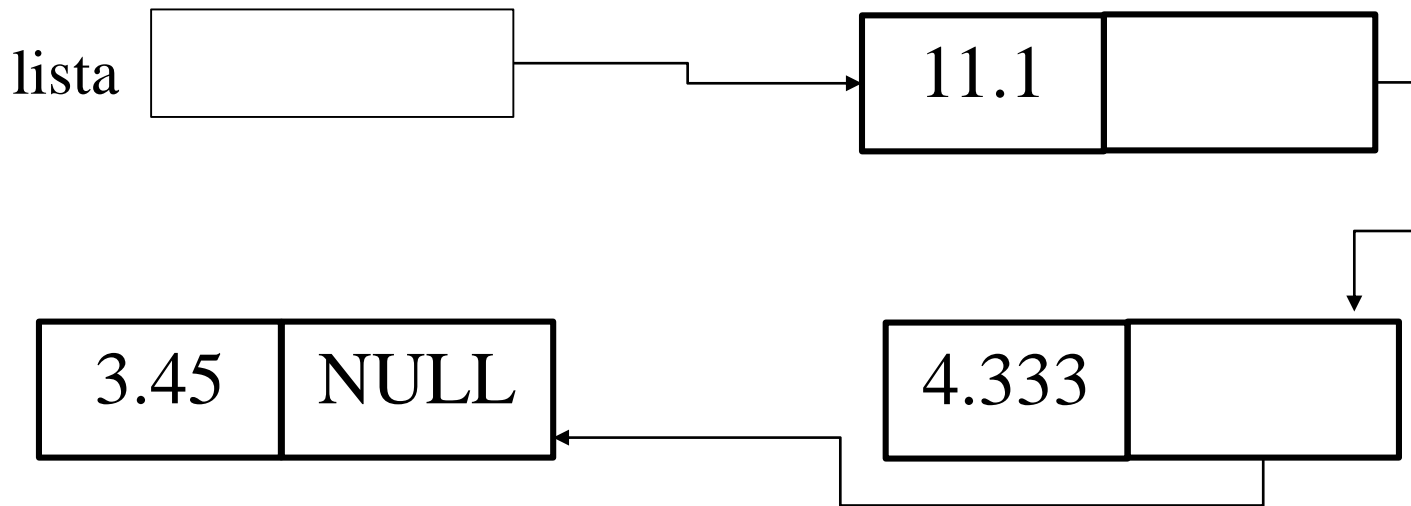
- Graficamente:
  - Leggiamo 4.333 da stdin



Collegiamo alla lista

# Liste in C

- Graficamente:
  - Leggiamo 11.1 da stdin ed inseriamo .....



Etc .....

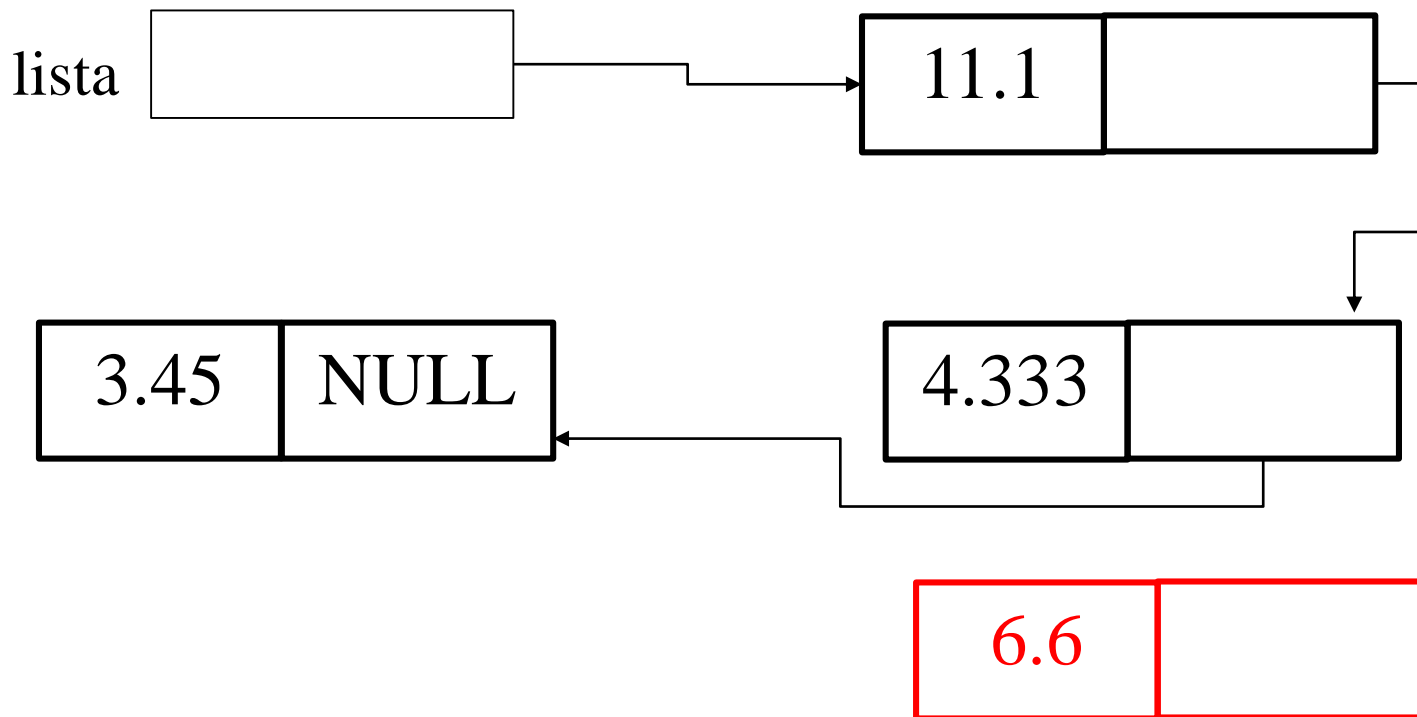


# Liste in C

- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
  - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
  - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura ....

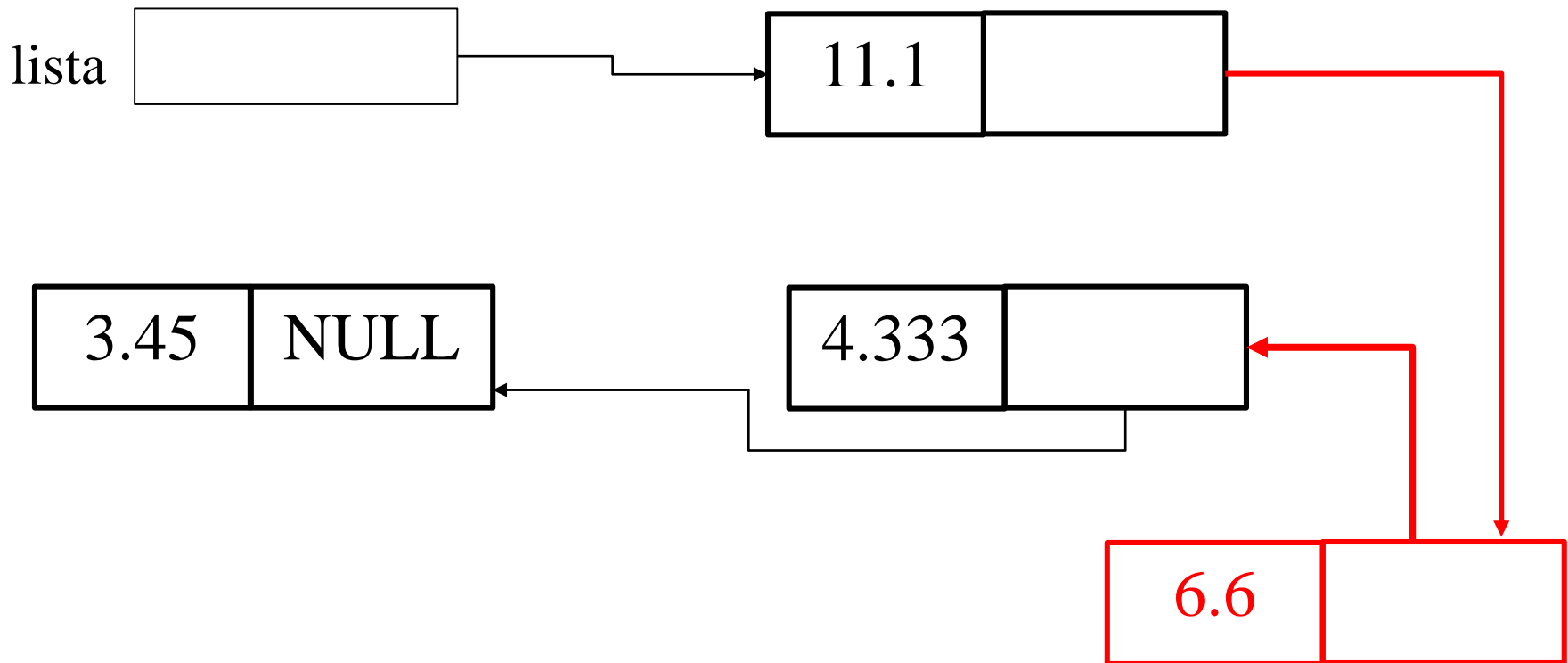
# Liste in C

- Inserzione esempio:
  - Leggiamo 6.6 da stdin e vogliamo mantenere la lista ordinata in modo decrescente ....



# Liste in C

- Inserzione esempio:
  - Leggiamo 6.6 da stdin e vogliamo mantenere la lista ordinata in modo decrescente ....

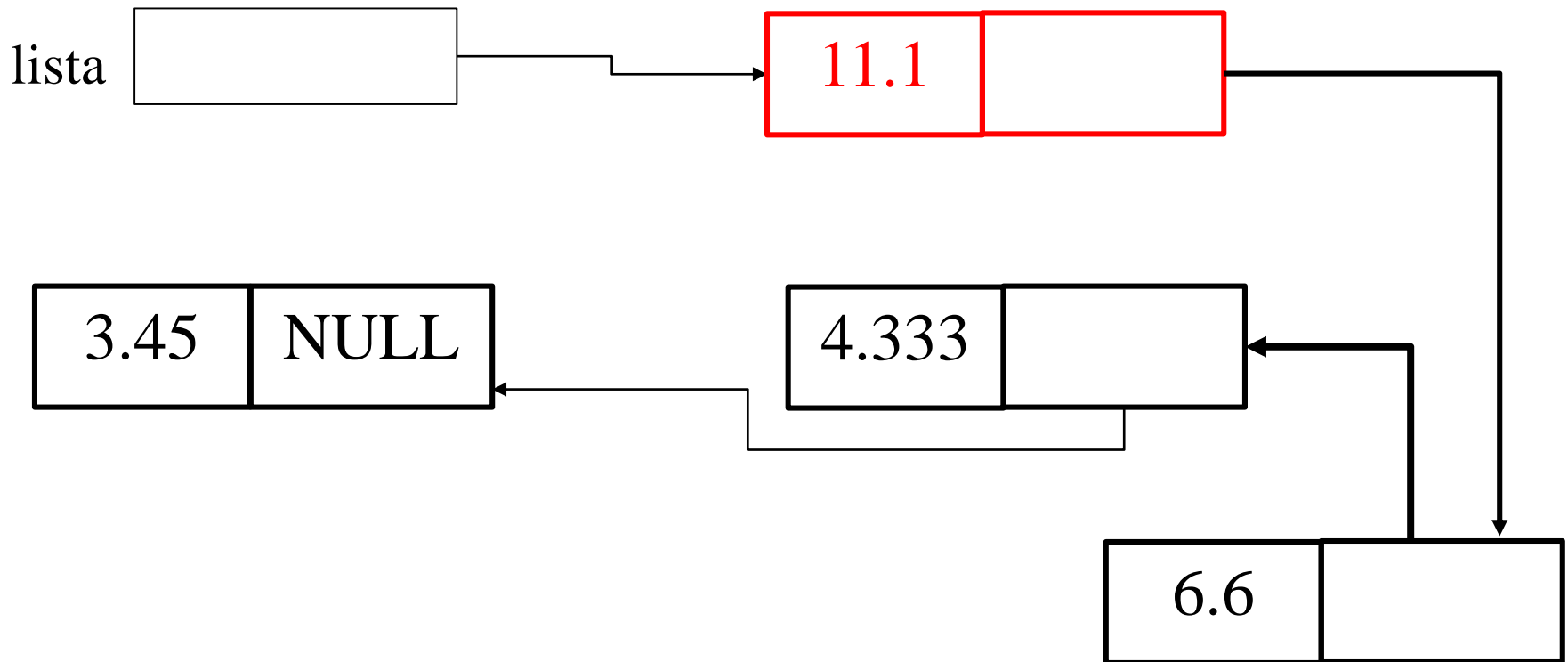


# Liste in C

- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
  - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
  - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura **senza dover ricopiare tutto come accadrebbe con un array** ....
  - Possiamo anche eliminare senza dover ricopiare tutto ...

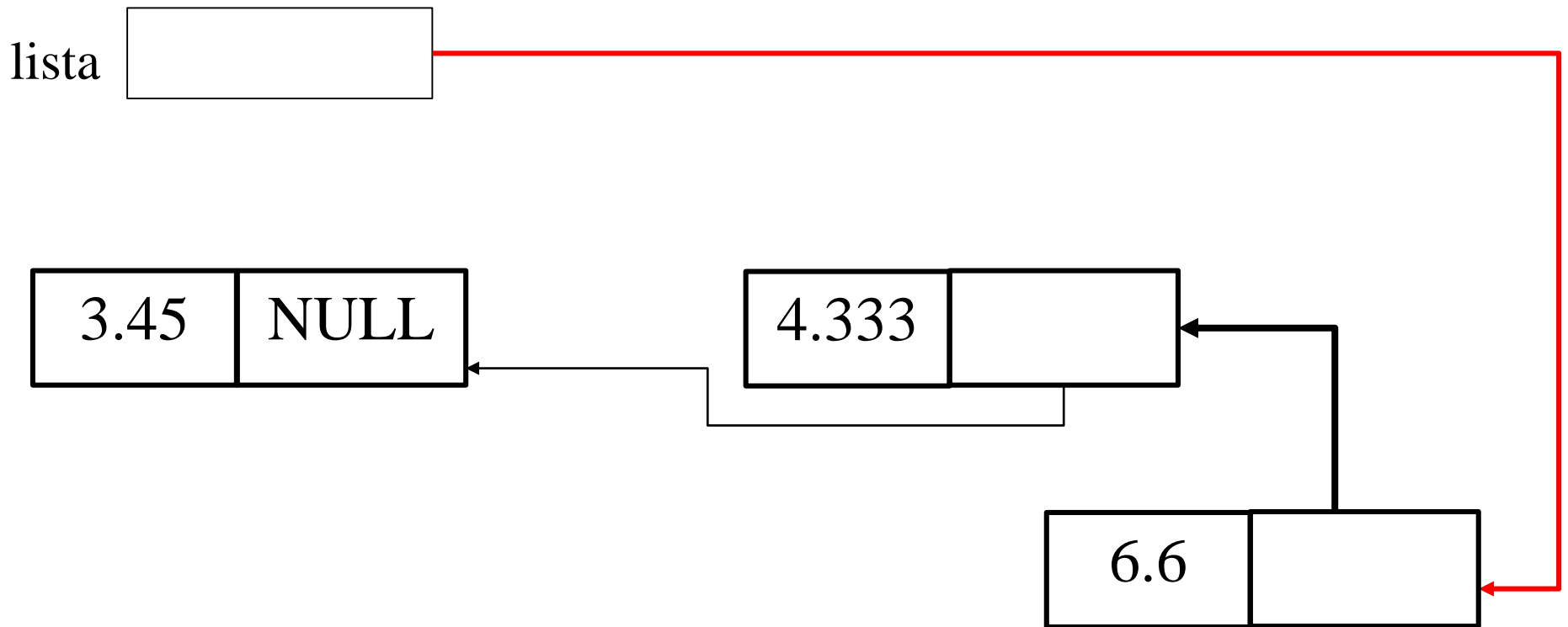
# Liste in C

- Eliminazione esempio:
  - Vogliamo togliere 11.1 ....



# Liste in C

- Eliminazione esempio:
  - Vogliamo togliere 11.1 ....



# Liste in C

- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
  - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
  - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura **senza dover ricopiare tutto come accadrebbe con un array** ....
  - Possiamo anche eliminare senza dover ricopiare tutto ...
  - Vedremo come questo può essere un grande vantaggio in situazioni in cui i dati hanno molta dinamicità ...

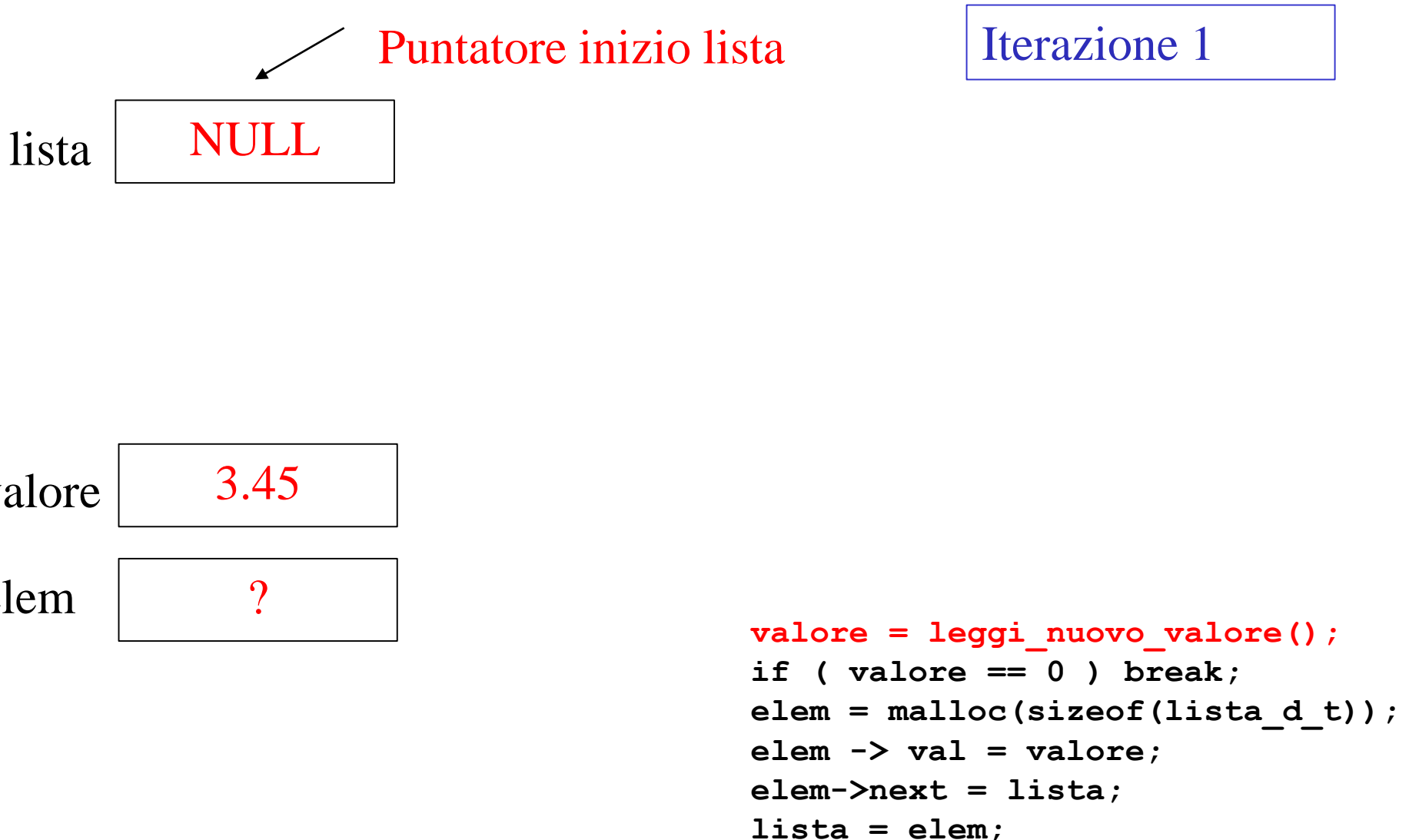
# Sequenze come liste

```
/* lettura e memorizzazione di una sequenza di lunghezza non
   nota, valori reali terminati da 0.0 (come lista) */
#include <stdlib.h>

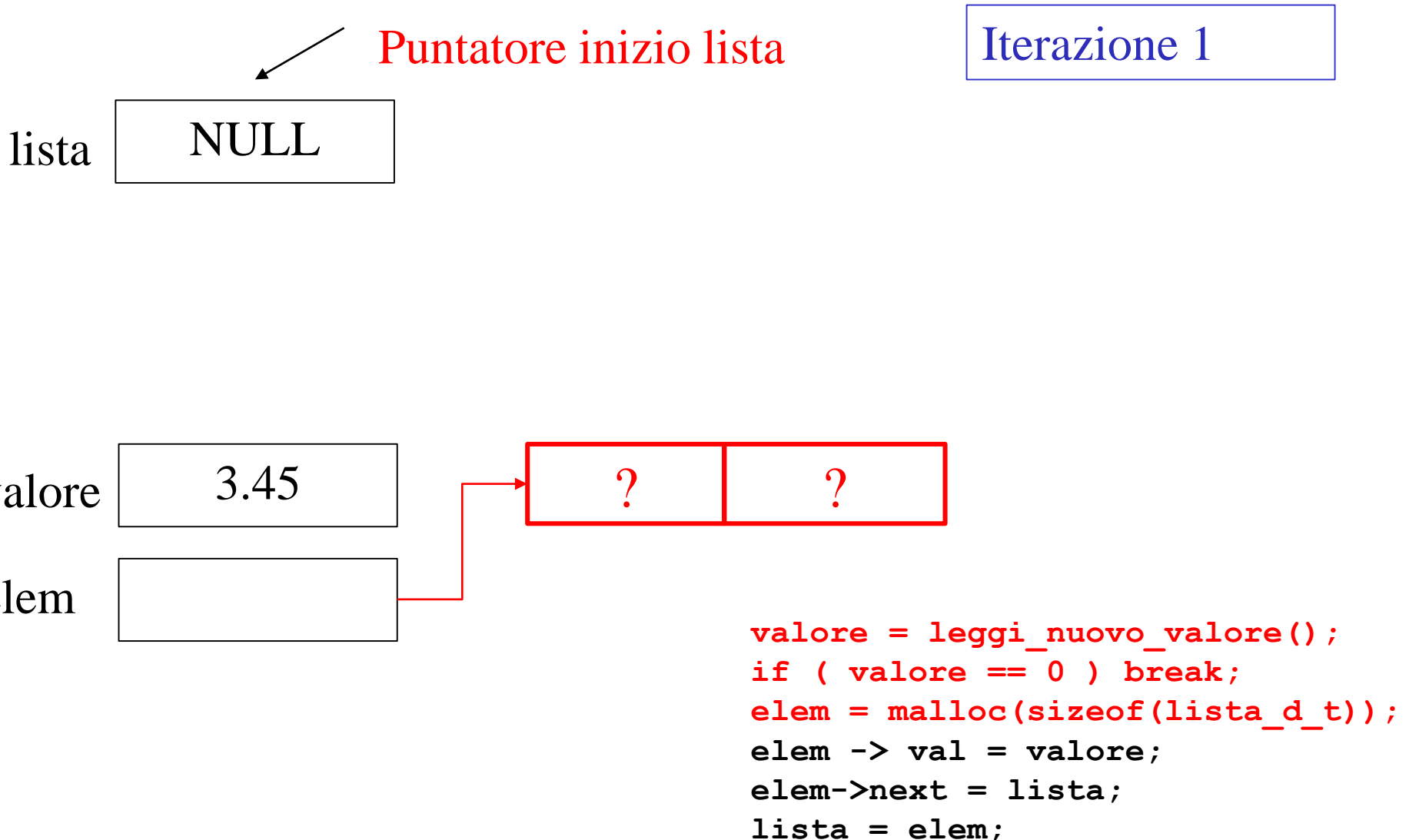
int main( void ) {
    /* creazione della lista vuota */
    lista_d_t * lista = NULL;
    lista_d_t * elem; double valore;
    do {
        valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo valore */
        if ( valore == 0 ) break;    /* ho finito ? */
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t)); /* creo */
        elem -> val = valore; /* assegno il valore */
        elem->next = lista; /*aggiungo inizio lista (in testa)*/
        lista = elem; /* aggiornno il puntatore alla lista */
    } while ( true ); /* tipo enum visto */
    /* altre elaborazioni e fine main */
}
```



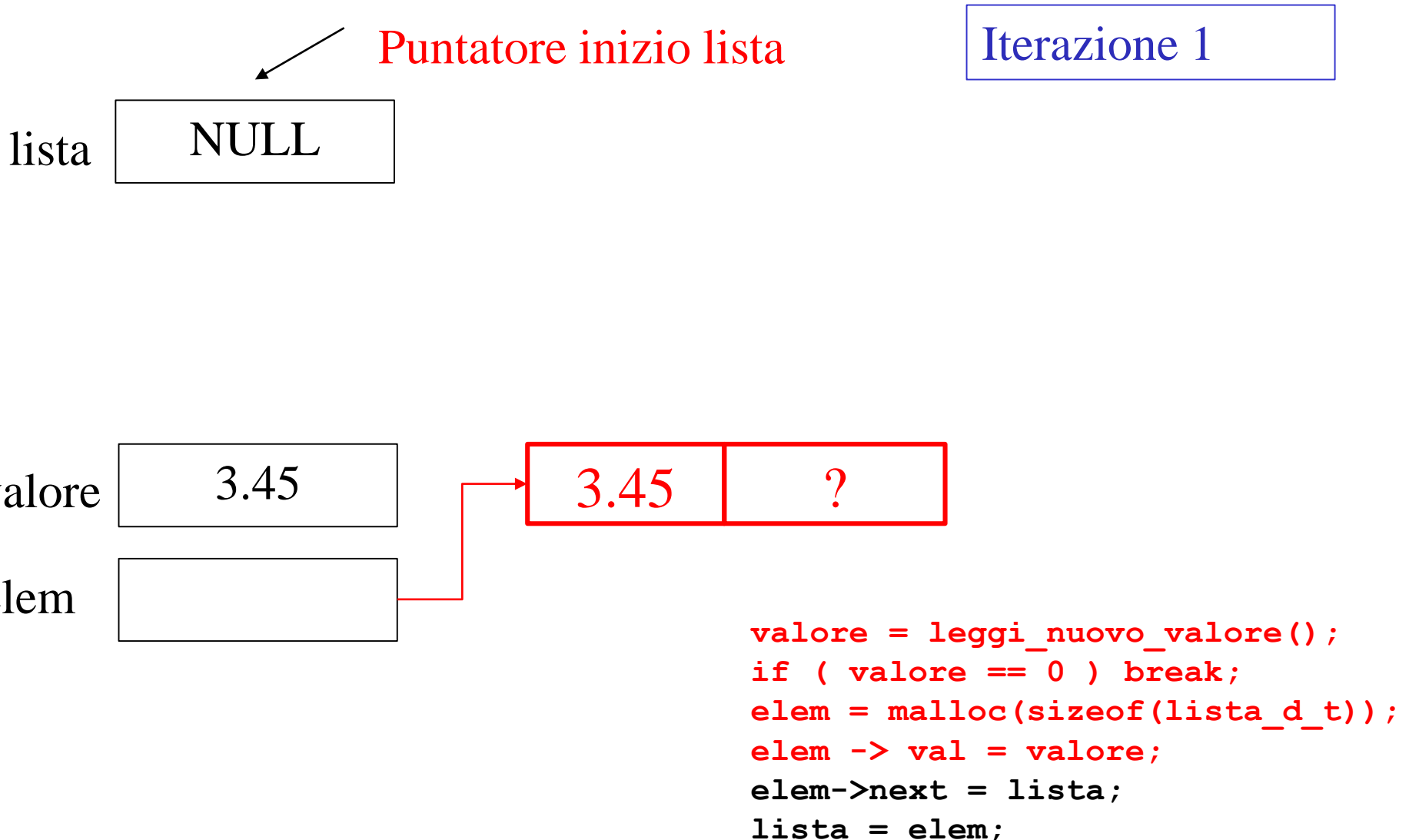
# Sequenze come liste



# Sequenze come liste



# Sequenze come liste

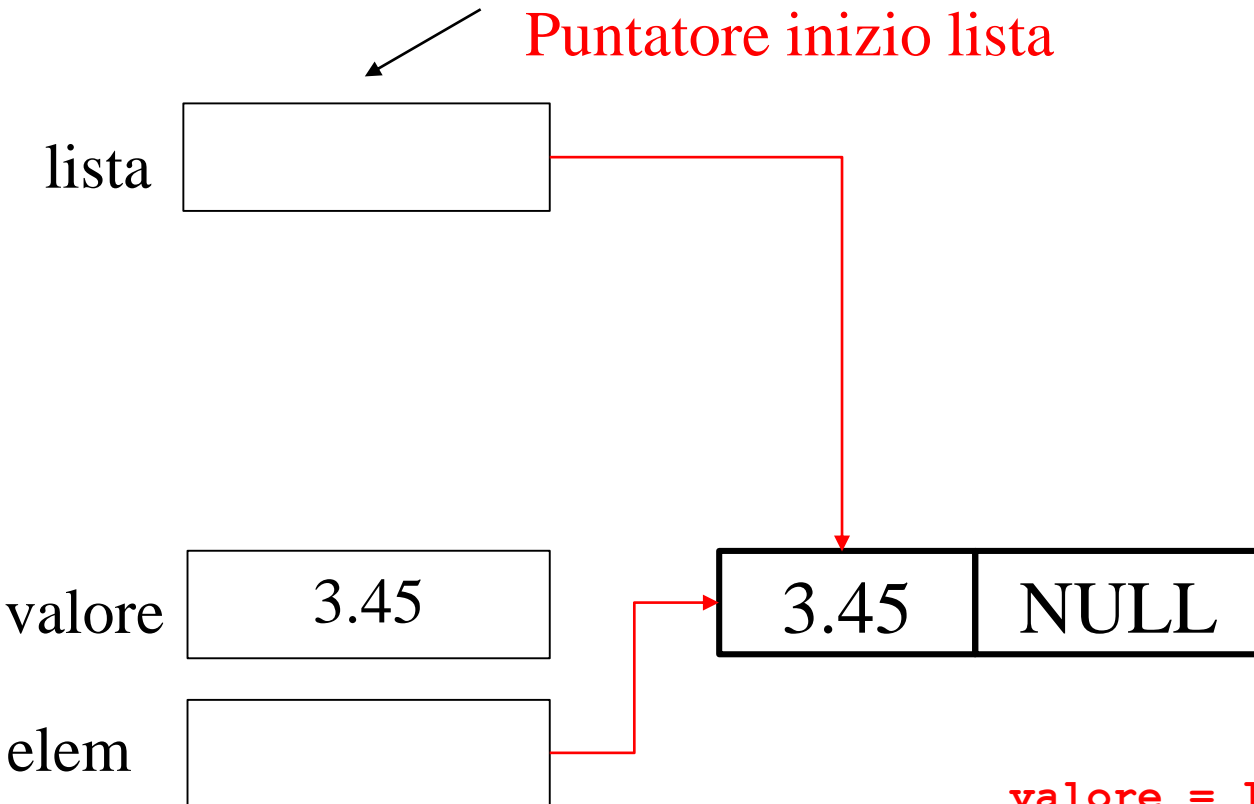


# Sequenze come liste



# Sequenze come liste

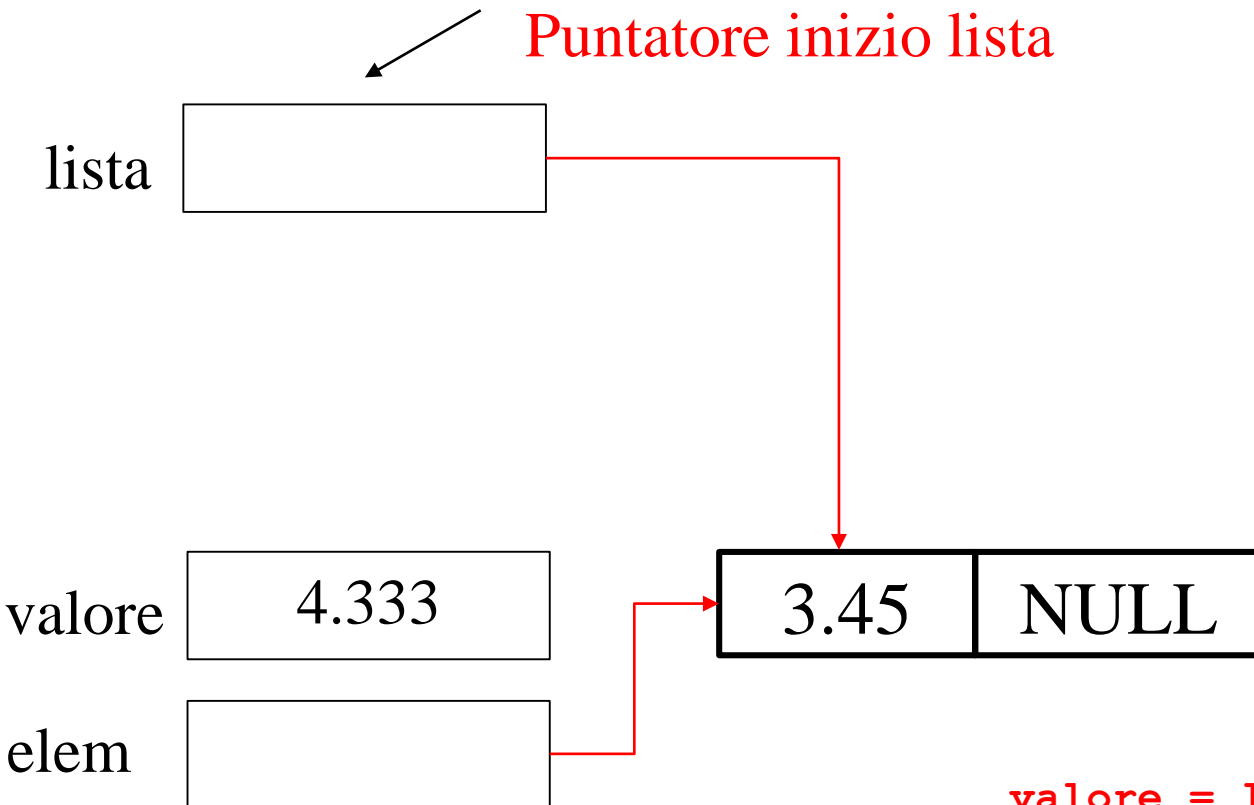
Iterazione 1



```
valore = leggi_nuovo_valore();
if ( valore == 0 ) break;
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
elem -> val = valore;
elem->next = lista;
lista = elem;
```

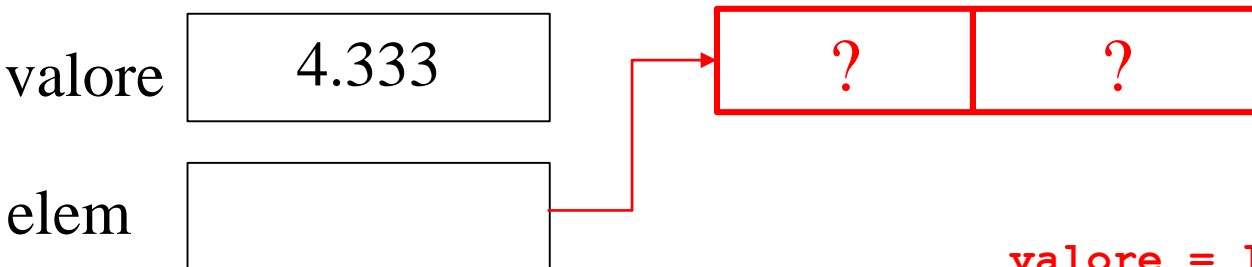
# Sequenze come liste

Iterazione 2



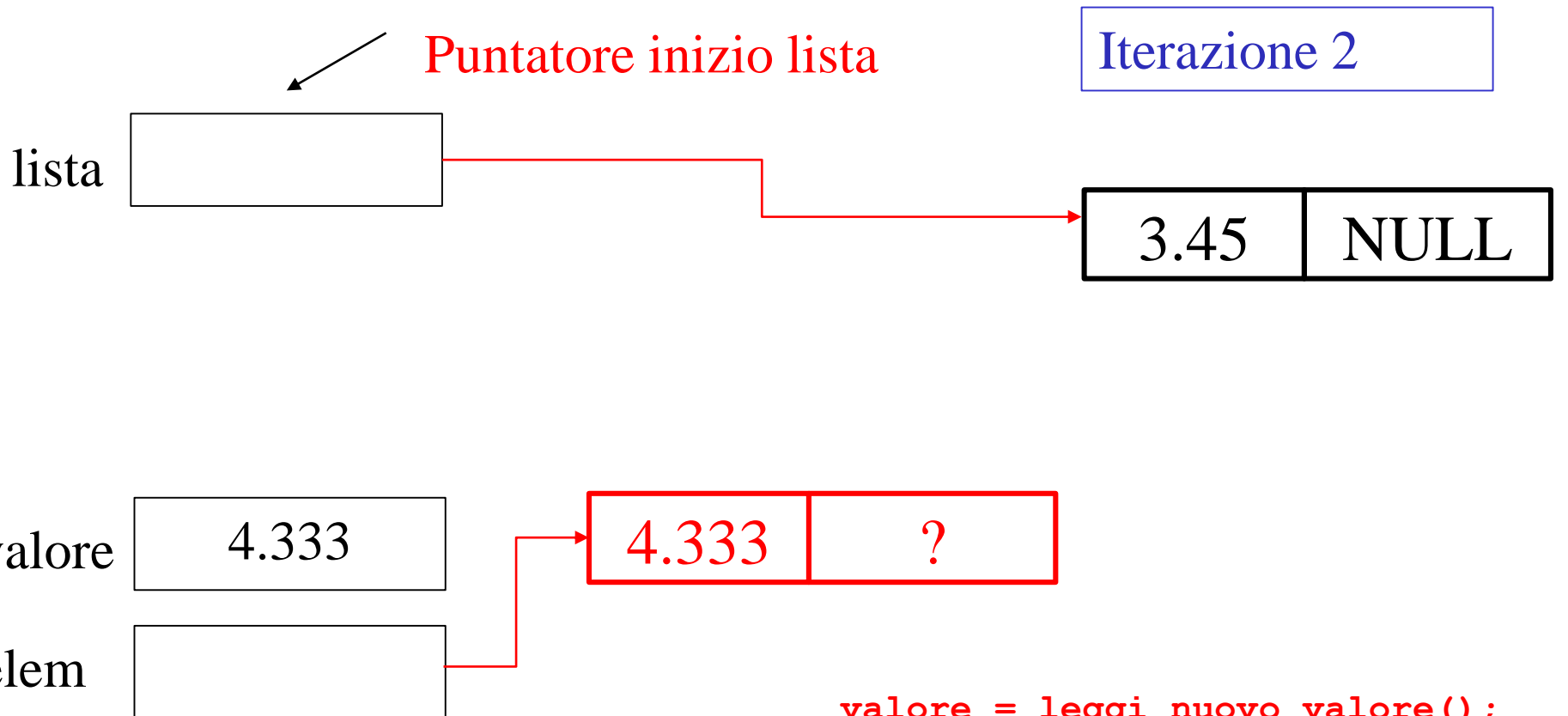
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

# Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

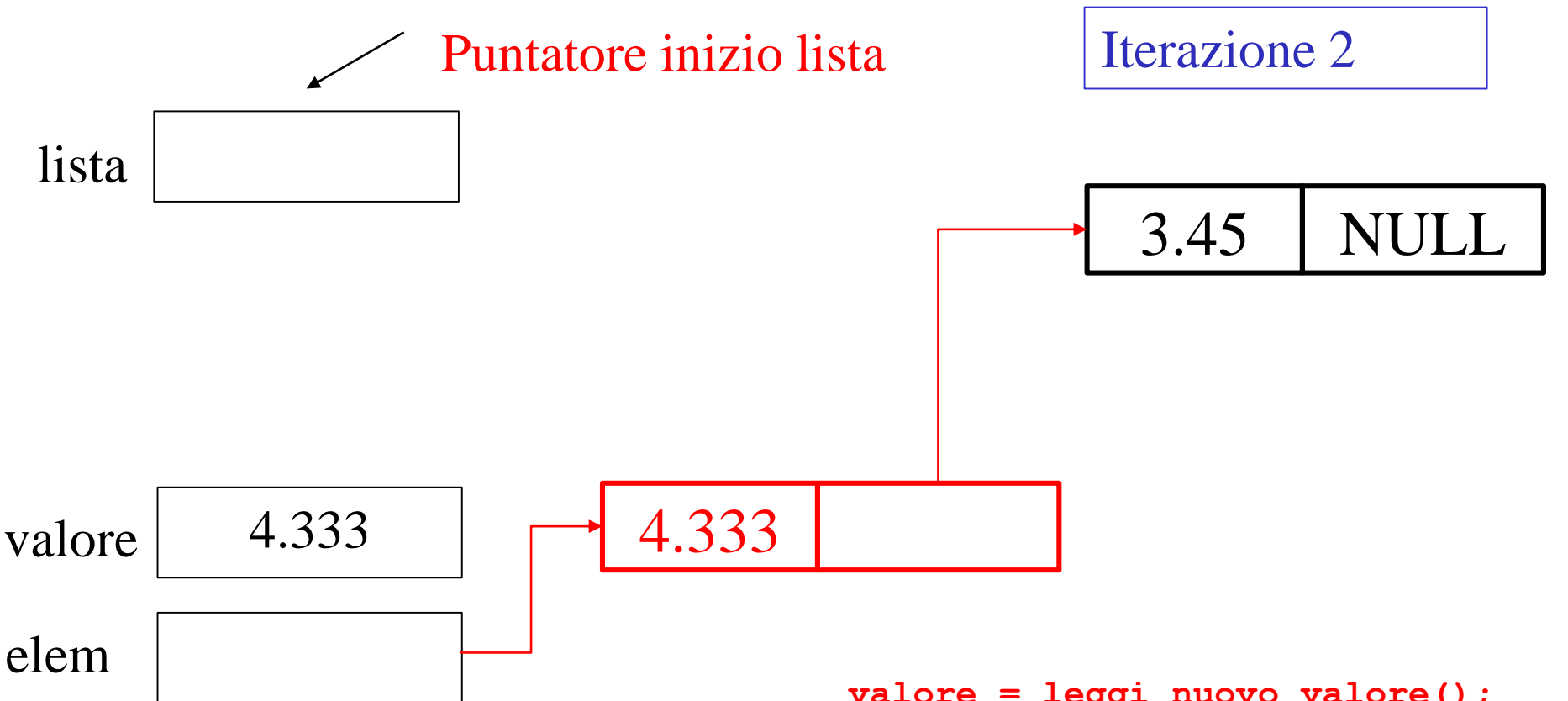
# Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

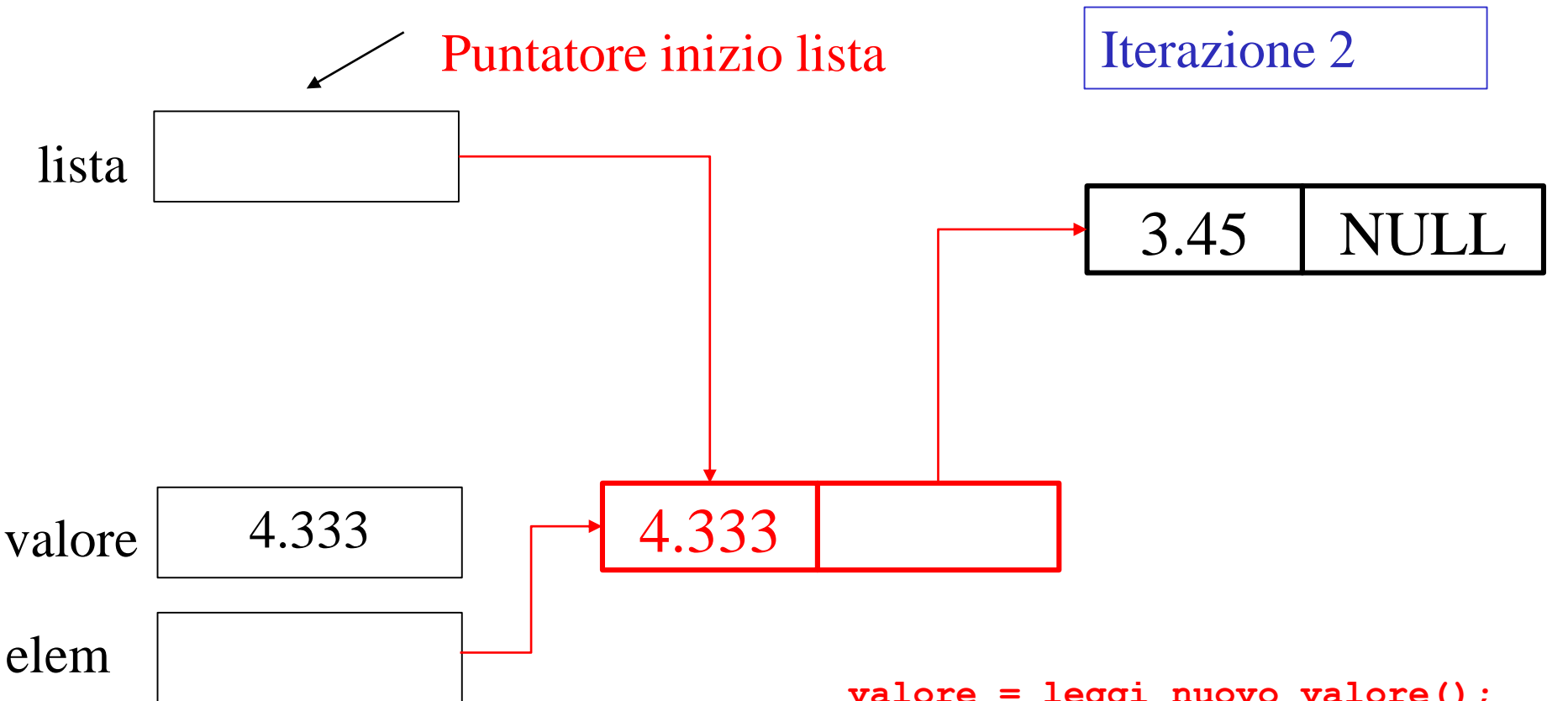


# Sequenze come liste



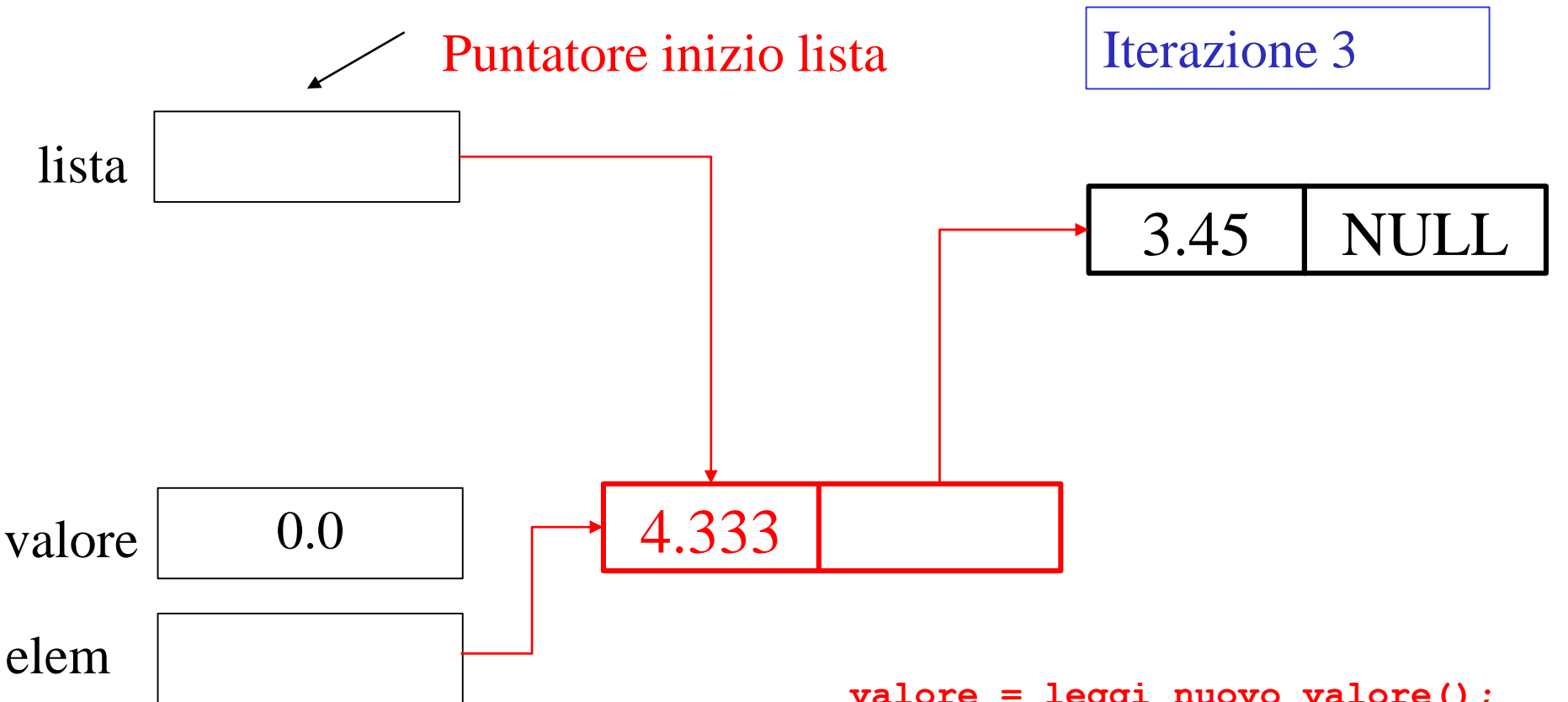
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

# Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

# Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

# Inseriamo in coda

```
/* vediamo come aggiungere in coda alla lista .... */
#include <stdlib.h>

int main( void) ) {
    /* creazione della lista vuota */
    lista_d_t * lista = NULL;
    lista_d_t * elem, *p;
    double valore;
    do {
        valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo valore */
        if ( valore == 0 ) break;    /* ho finito ? */
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t)); /* creo */
        elem -> val = valore; /* assegno il valore */
        /* questa prima parte è uguale all'inserzione in testa */
    } while (1);
}
```

# Inseriamo in coda

```
/* vediamo la parte dell'inserzione in coda ....*/
/* cerco l'ultimo elemento */
if ( lista == NULL )
    /* lista vuota, aggiornno il puntatore alla lista */
    lista = elem;
else {
p = lista ;
while ( p -> next != NULL )
    p = p->next;
p->next = elem; /* adesso l'ultimo punta a elem */
elem->next = NULL; /* terminatore di lista */
}
} while ( true );
/* altre e leborazione fine main */
}
```

# Inseriamo in coda

```
/** inserisce in coda
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval ll puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_coda ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem, *p;
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v; elem ->next = NULL;
    if ( l == NULL ) return elem;
    p = l ;
    while ( p -> next != NULL ) p = p->next;
    p->next = elem; elem->next = NULL;
    return l;
}
```

# Inseriamo in coda

```
/* main usando la funzione inserisci_coda ... */  
  
int main( void ) {  
    lista_d_t * lista = NULL;  
    double valore;  
    valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo primo valore */  
    while ( valore != 0 ) {  
        lista = inserisci_coda(lista, valore);  
        valore = leggi_nuovo_valore();  
    }  
    /*  
        uso della lista ....  
    */  
    return 0;  
} /* fine main */
```

# Inseriamo in coda (2)

```
/** inserisce in coda
    \param ll puntatore al puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
*/
void inserisci_coda2 ( lista_d_t ** ll, double v) {
    lista_d_t* elem, *p;
    if (ll == NULL ) return;
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v; elem ->next = NULL;
    if ( (*ll) == NULL ) *ll = elem;
    else { p = (*ll) ;
           while ( p -> next != NULL ) p = p->next;
           p->next = elem; elem->next = NULL; }
    return ;
}
```



# Inseriamo in coda (2)

```
/* main usando la funzione inserisci_coda ... */  
  
int main( void ) {  
    lista_d_t * lista = NULL;  
    double valore;  
    valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo primo valore */  
    while ( valore != 0 ) {  
        inserisci_coda2(&lista, valore);  
        valore = leggi_nuovo_valore();  
    }  
    /*  
        uso della lista ....  
    */  
    return 0;  
} /* fine main */
```

# Liste in C

- Prima di andare avanti lavoriamo ancora un po' su questo esempio ....
  - Funzione inserzione in testa e inserzione ordinata
  - Effetto della ricorsione ....
  - ... E non scordiamoci di dellocare la lista
- Continuiamo a tralasciare tutta la gestione errori, la implementeremo in laboratorio ....

# Funzione inserisci in testa

```
/** inserisce in testa
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval ll puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_testa ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v;
    elem ->next = l;
    return elem;
}
```

# Funzione inserisci ordinato ...

Dobbiamo prima di tutto chiarirci i casi possibili :

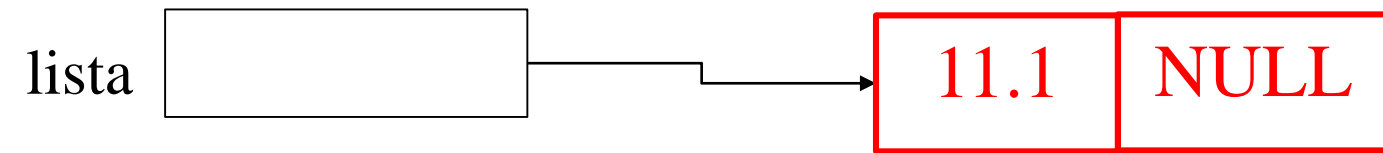
- **lista vuota**: in questo creiamo un elemento e lo inseriamo in testa alla lista

# Inserisci\_ord: lista vuota

lista 

NULL
------

# Inserisci\_ord: lista vuota



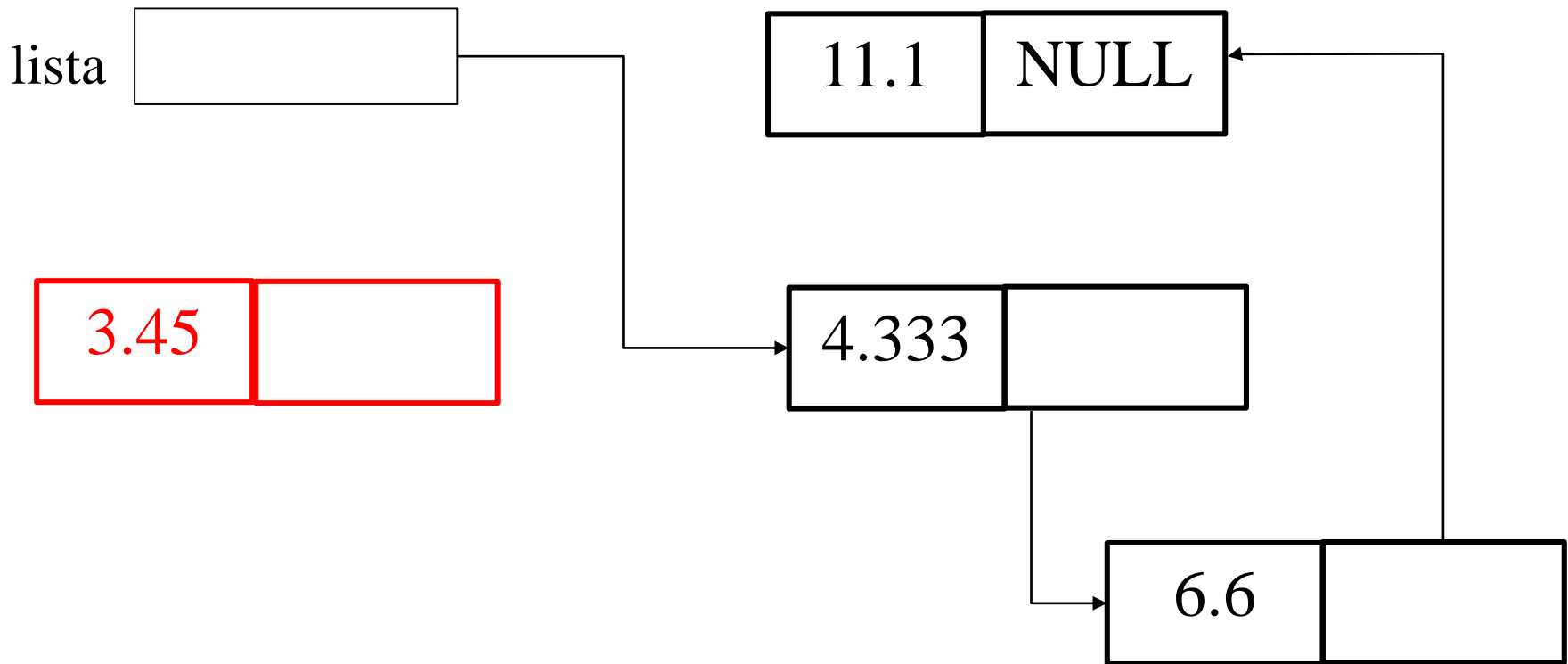
# Funzione inserisci ordinato ...

Dobbiamo prima di tutto chiarirci i casi possibili :

- **lista vuota**: in questo creiamo un elemento e lo inseriamo in testa alla lista
- **lista non vuota**: abbiamo tre sottocasi:
  1. **Inserimento in testa**: il valore è minore di tutti quelli presenti
  2. **Inserimento in coda**: il valore è maggiore di tutti quelli presenti
  3. **Inserimento in mezzo**: esiste un valore minore o uguale ed uno successivo maggiore dentro la lista

# Inserisci\_ord: lista non vuota

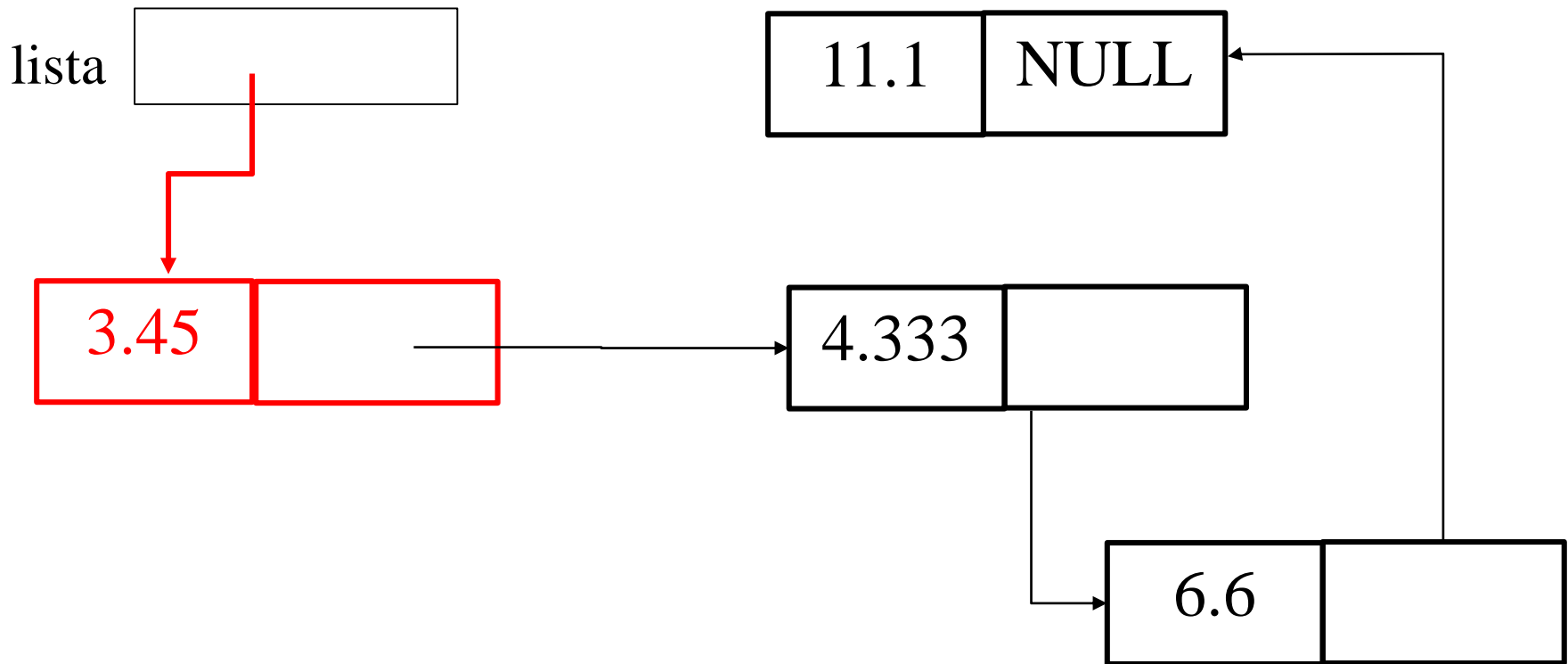
- Inserimento in testa, leggo 3.45





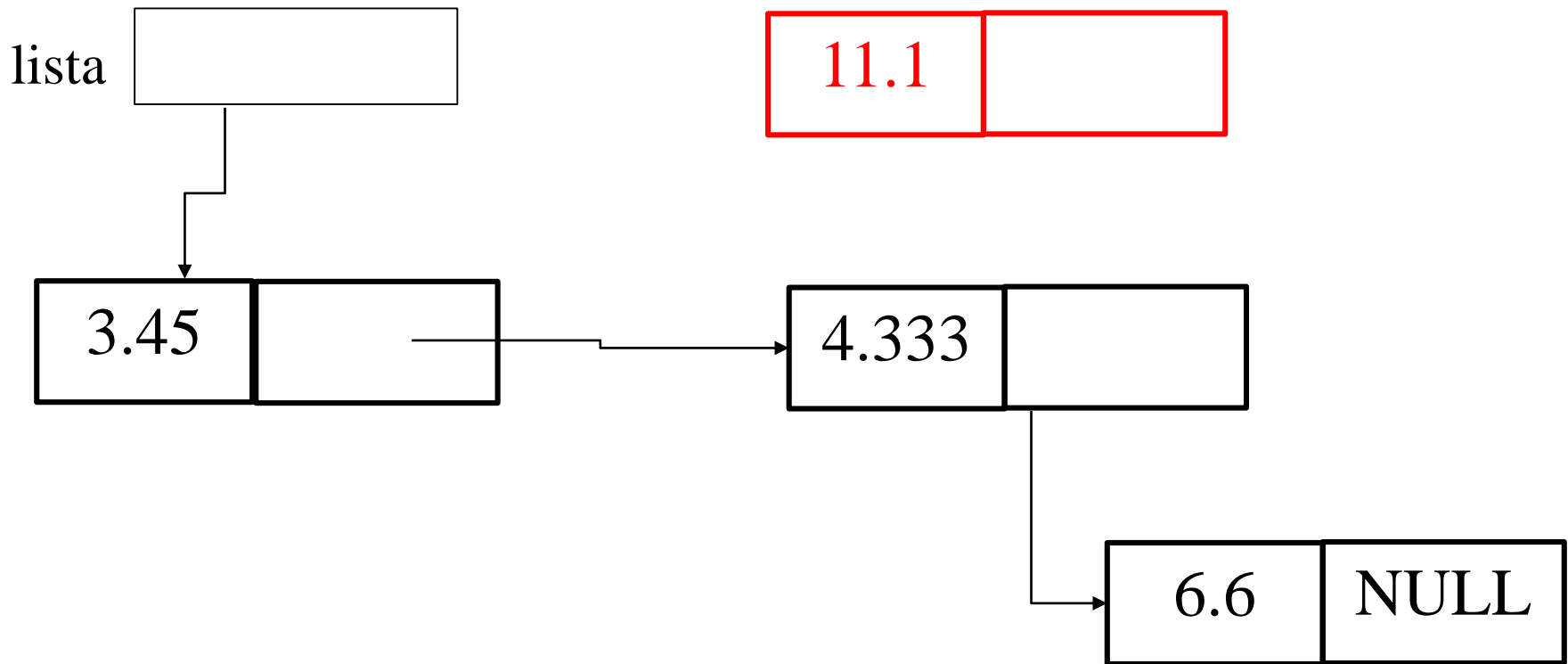
# Inserisci\_ord: lista non vuota

- Inserimento in testa, leggo 3.45
- È minore del primo elemento ...



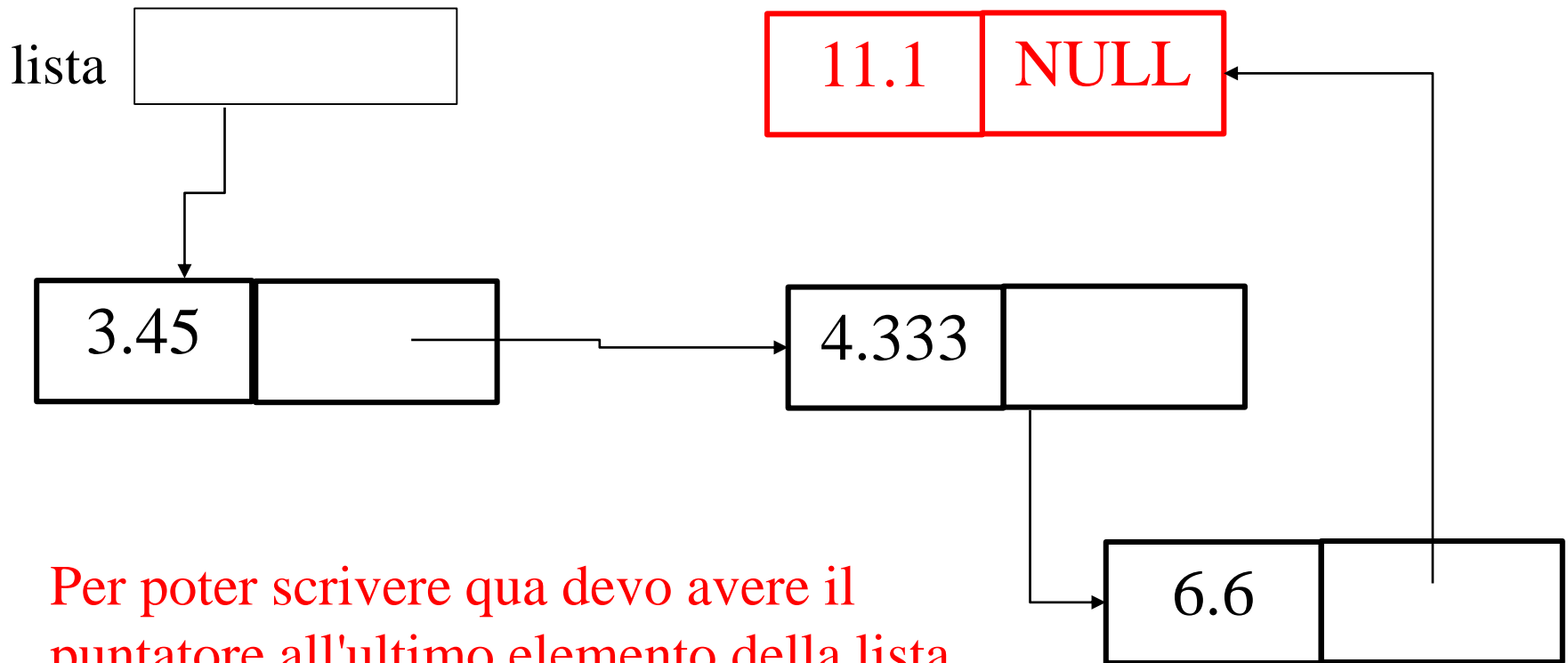
# Inserisci\_ord: lista non vuota

- Inserimento coda, leggo 11.1
- Scorro la lista trovando tutti valori minori



# Inserisci\_ord: lista non vuota

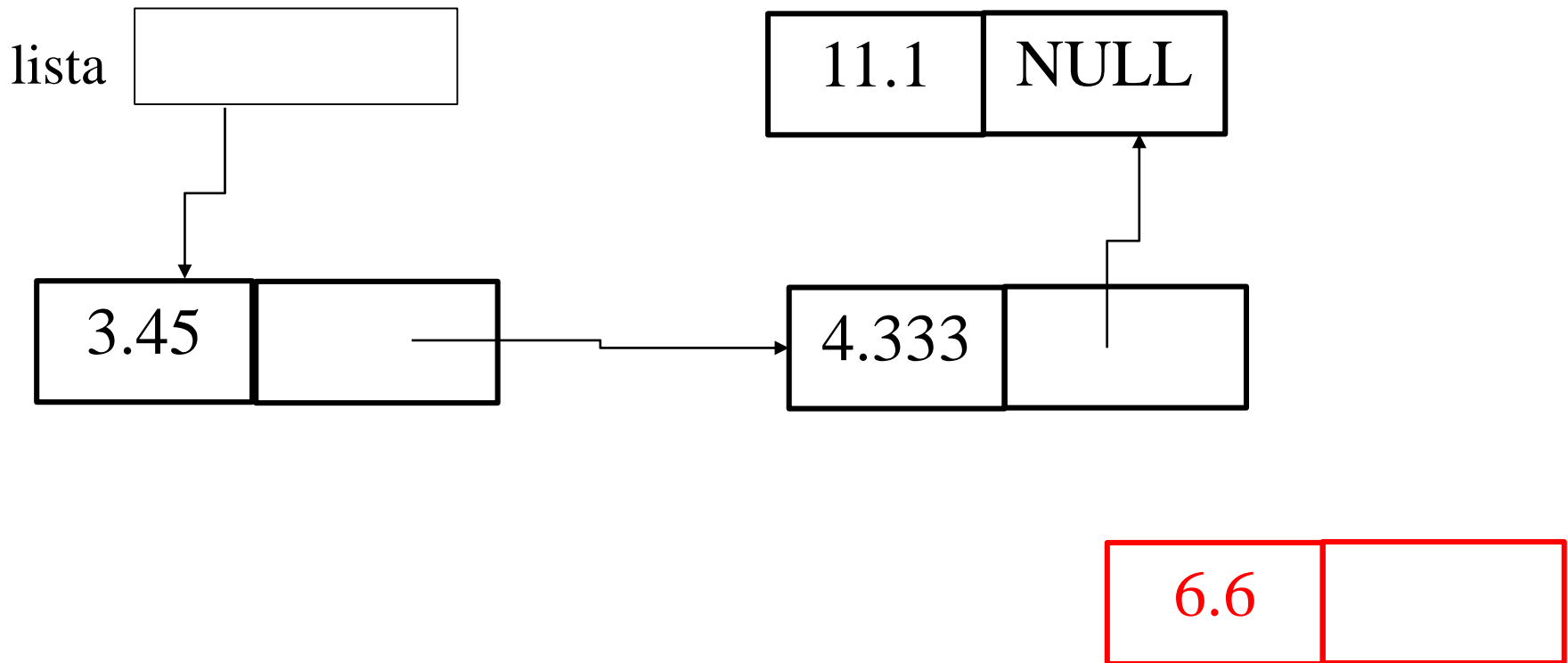
- Inserimento coda, leggo 11.1
- Scorro la lista trovando tutti valori minori



Per poter scrivere qua devo avere il puntatore all'ultimo elemento della lista

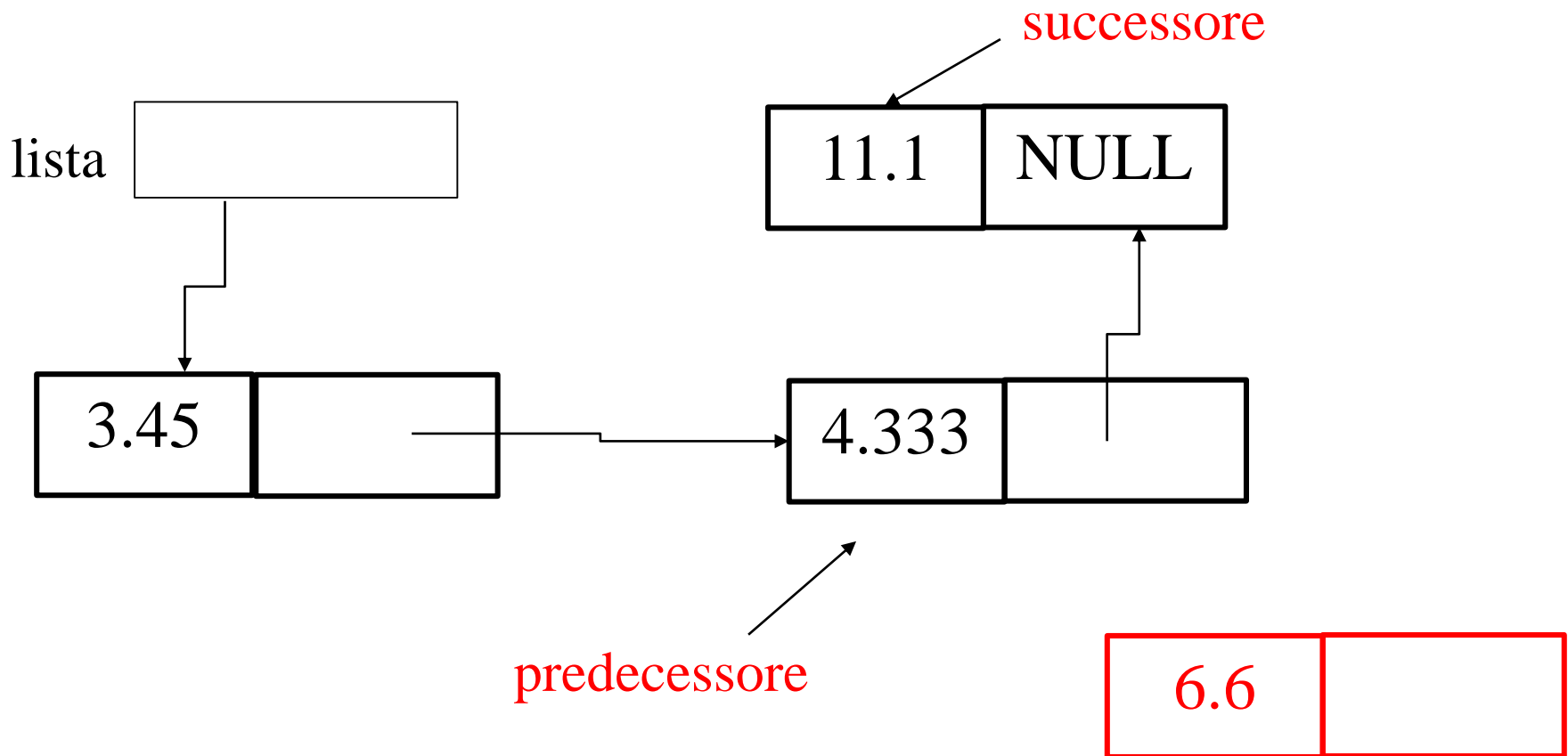
# Inserisci\_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la lista e trovo il valore minore e quello maggiore



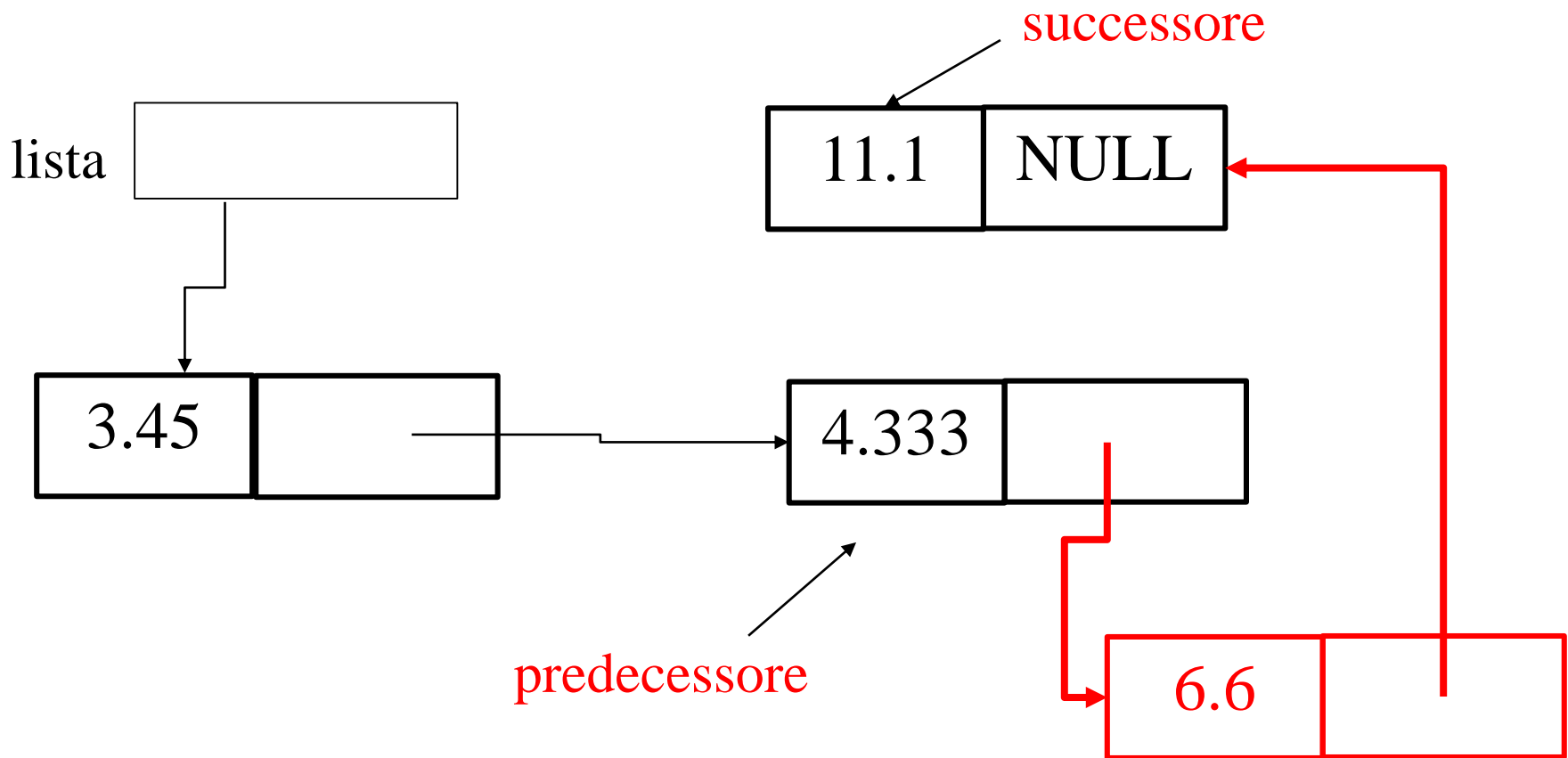
# Inserisci\_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la e trovo il valore minore e quello maggiore



# Inserisci\_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la e trovo il valore minore e quello maggiore



# Funzione inserisci ordinato ...

```
/** inserisce in ordine crescente
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval l puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_ord ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem, *p, *q;
    /* creazione nuovo elemento */
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v; elem->next = NULL;
    /* caso lista vuota */
    if ( l == NULL ) return elem;
    /* segue */
```

# Funzione inserisci ordinato ...

```
/* caso lista non vuota:
   cerco predecessore (q) e successore (p) */
p = l ;
q = NULL;
while ( p != NULL && p -> val <= v ) {
    q = p;
    p = p->next;
}

/* caso 1: inserzione in testa */
if ( q == NULL ) {
    elem -> next = p;
    return elem ;
}

/* segue */
```



# Funzione inserisci ordinato ...

```
/* caso 2: inserzione in coda, q punta all'ultimo elemento */  
if ( p == NULL ) {  
    elem -> next = NULL;  
    q->next = elem ;  
    return 1 ;  
}  
  
/* caso 3: inserzione in mezzo, q punta al precedente p al  
successivo */  
elem-> next = p;  
q -> next = elem ;  
return 1;  
}
```

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v;
        elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* segue */
```

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v;
        elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* segue */
}
```

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco nel resto della lista (mezzo o coda)*/
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Si può migliorare ?

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Si può migliorare ?

# Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota o inserimento in testa */
    if ( l == NULL  || l->val >= v ) {
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

# Sviluppo di funzioni su liste

- Chiarirsi sempre (carta e penna!) quali sono i casi che possono accadere, generalmente
  - Lista vuota
  - Testa, centro e coda della lista non vuota ...
- Quando tutto è chiaro iniziare a codificare ed eventualmente ottimizzare accorpendo i casi uguali
  - Evitare di ottimizzare se il codice diventa troppo difficile da comprendere
  - Codice chiaro anche se più lungo è molto più facile da modificare e verificare
  - Usare i commenti per chiarire ulteriormente ....



# Funzione `free_list` ricorsiva

- **Casi possibili**
  - Lista vuota : non devo deallocare niente (caso base)
  - Lista non vuota di  $n$  elementi :
    - Suppongo di saper deallocare una lista di  $n-1$  elementi
    - In questo caso posso chiamare la funzione `free_list()` sulla lista che contiene dal secondo elemento in poi
    - E **dopo** deallocare il primo elemento con una sola `free()`

# Funzione free\_list ricorsiva

```
/** dealloca la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void free_list ( lista_d_t * l) {
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) return;
    /* libero prima il resto della lista (dal secondo elemento
        in poi) con la chiamata ricorsiva */
    free_list(l->next);
    /* e poi la testa */
    free(l);
    return;
}
```

# Esempio: stampa di una lista

- Casi possibili (versione ricorsiva)
  - Lista vuota : non devo stampare niente (caso base)
  - Lista non vuota di  $n$  elementi :
    - Suppongo di saper stampare una lista di  $n-1$  elementi
    - In questo caso posso stampare il primo elemento con una sola **printf()**
    - E dopo chiamare la funzione **print\_list()** sulla lista che contiene dal secondo elemento in poi per stampare il resto

# Funzione print\_list ricorsiva

```
/** stampa la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void print_list ( lista_d_t * l) {
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) return;
    /* stampo la testa */
    printf("%d ", l->val);
    /* stampo il resto della lista (dal secondo elemento
        in poi) con la chiamata ricorsiva */
    print_list(l->next);
return;
}
```

# Esempio: stampa di una lista

- Casi possibili (versione iterativa)
  - Se `p` è il puntatore alla testa della lista
  - Finchè `p` non diventa `== NULL`:
    - Stampa il primo elemento con una sola `printf()`
    - Passa al prossimo elemento (`p = p -> next`)

# Funzione print\_list iterativa

```
/** stampa la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void print_list ( lista_d_t * l) {
    lista_d_t* p = t;
    while ( p != NULL ) {
        /* stampo la testa */
        printf("%d ", p->val);
        p = p->next; /* p punta adesso al prossimo elemento */
    }
    return;
}
```

# Esempio: cancellazione di un elemento

- Voglio cancellare l'elemento di valore **x**
- Casi possibili (versione ricorsiva)
  - Se la lista è vuota non dobbiamo fare niente
  - Se la lista non è vuota, supponimo di sapere eliminare un elemento di valore **x** da una lista di **n-1** elementi
    - Controlla se il primo elemento **p->val == x** , se si cancella l'elemento
    - Richiamiamo ricorsivamente la funzione sulla lista puntata da **p->next**

# Funzione remove\_list ricorsiva

```
/** elimina dalla lista tutti gli elementi con i valori uguali ad x
    \param l puntatore alla lista
    \param x il valore da eliminare
    \retval p il puntatore alla nuova lista */
lista_d_t* remove_list ( lista_d_t* l, double x) {
    lista_d_t* p;
    if ( l == NULL ) return l; /* lista vuota */
    l->next = remove_list(l->next,x); /* rimuovo dal resto della
lista */
    /* controlla la testa */
    if ( x == l->val) { /* rimuovo e libero memoria */
        p = l;
        l = l->next;
        free(p);    }
    return l;
}
```



# Liste in C

- Riassumendo ....
  - La lista risolve efficientemente il problema di sequenze di lunghezza arbitraria e di composizione dinamica
  - È però più complessa da programmare, dobbiamo sempre aver chiari tutti i casi
  - La ricorsione può semplificare molto!
  - Dobbiamo ricordarci di deallocare la lista

# Liste in C

- Liste o array ?
  - Se conosco la lunghezza e questa rimane fissa l'array e' molto piu' efficiente
  - Accedere all' $i$ -esimo elemento di un array costa una lettura in memoria
  - Accedere all' $i$ -esimo elemento di una lista costa  $i$  letture in memoria (dobbiamo seguire tutti i puntatori)
- In laboratorio:
  - Implementeremo altre funzioni e gestiremo gli errori di allocazione