

Fila

26 e 31/8/2008

Representação/Implementação:

Seqüencial estática

Encadeada dinâmica

Exercícios/Aplicações

Operações sobre a fila

■ Implementar as 9 operações do TAD FILA:

Cria(F): cria uma fila F vazia

Tornar_Vazia(F): Reinicializa uma fila existente F como uma fila vazia.

Destroi(F): Remove a fila criada da memória

Entra(F,X): X entra no fim da fila F

Sai(F,X): o primeiro elemento da fila F é retirado da fila e atribuído a X

Começo_Fila(F, X): Mostra o começo da fila F sem remover o item.

Y=Vazia(F): verdade se a fila estiver vazia; caso contrário, falso

Y=Cheia(F): verdade se a fila estiver cheia; caso contrário, falso

Y = Tamanho (F): Retorna o tamanho da fila F

■ Atenção: considerações sobre TAD

- Arquivos .c e .h, parâmetros, mensagens de erro

Fila.h

```
#define TamFila 100
typedef char elem;
typedef struct fila Fila;
```

```
/* cria uma fila vazia F. Deve ser chamada antes da fila ser usada. Retorna erro se não há memória. */
```

```
Fila* Cria(int *flagErro);
```

```
/* esvazia uma fila F para poder ser reusada. Retorna erro se Fila não existe */
```

```
void Esvazia(Fila* F, int *flagErro);
```

```
/* remove a fila criada da memória. Retorna erro se a Fila não existe */
```

```
void Destroi(Fila *F, int *flagErro);
```

Estamos pressupondo que a Fila existe, pois nenhum erro é retornado para estas 3 operações

```
/* retorna o número de elementos de F */
```

```
int Tamanho(Fila* F);
```

```
/* retorna true se a fila estiver vazia; false caso contrário */
```

```
int Vazia(Fila* F);
```

```
/* retorna true se a fila estiver cheia; false caso contrário */
```

```
int Cheia(Fila* F);
```

MAS, os usuários são imprevisíveis! É melhor checar se a Fila existe em TODAS as funções do TAD !

Retorno de erro!

/* retorna o número de elementos de F. Retorna erro (sucesso = 0 e Fila inexistente = 1) se a fila não existe; no caso de erro o retorno será -1. */

int Tamanho(Fila* F,int *flagErro);

/* retorna true se a fila estiver vazia; false caso contrário. Retorna erro (sucesso = 0 e Fila inexistente = 1) se a fila não existe; neste caso o retorno será true. */

int Vazia(Fila* F,int *flagErro);

/* retorna true se a fila estiver cheia; false caso contrário. Retorna erro (sucesso = 0 e fila inexistente = 1) se a fila não existe; neste caso o retorno será false. */

int Cheia(Fila* F,int *flagErro);

/* insere o elemento X no fim da fila F. Se F estiver cheia erro = 1 e se a operação tiver sucesso, erro = 0 */

void Entra(Fila* F, elem X, int* erro);

/* remove elemento da fila F e retorna em X o valor do elemento que estava no início de F. Se F estiver vazia erro = 1 e se a operação tiver sucesso, erro = 0 */

void Sai(Fila* F, elem* X, int* erro);

/* acessa o valor do elemento do início de F, sem remover.

Se F estiver vazia erro = 1 e se a operação tiver sucesso, erro = 0 */

void Inicio(Fila* F, elem* X, int* erro);

Fila.c

```
#include "fila.h"
#include <stdlib.h> /* malloc, free, exit */
#include <stdio.h> /* printf */

struct fila{
    int inicio, fim, total;
    elem itens[TamFila];
};
```

```
Fila* Cria(int *flagErro){
    Fila *F = (Fila*)malloc(sizeof(Fila));
    if (F == NULL) {
        *flagErro = 1; // ERRO_MEMORIA_INSUFICIENTE
        return F;
    }
    else
        *flagErro = 0; // SUCESSO
    F->inicio=0;
    F->fim=0;
    F->total=0;
    return F;
}
```



```
void Esvazia(Fila *F , int *flagErro) {
    if(F != NULL){
        F->inicio=0;
        F->fim=0;
        F->total=0;
        *flagErro = 0; //SUCESSO
    }
    else
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
}
```

```
void Destroi(Fila *F, int *flagErro) {
    if(F != NULL){
        free(F);
        *flagErro = 0; //SUCESSO
    }
    else
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
}
```

```

int Vazia(Fila *F,int *flagErro) {
    if(F != NULL){
        *flagErro = 0; //SUCESSO
        if (F->total==0)
            return 1;
        else return 0;
    }
    else {
        *flagErro = 1; //
        ERRO_PONTEIRO_NULO
        return 1;
    }
}

```

```

int Cheia(Fila *F,int *flagErro) {
    if(F != NULL){
        *flagErro = 0; //SUCESSO
        if (F->total==TamFila-1) return 1;
        else return 0;
    }
    else {
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
        return 0;
    }
}

int Tamanho(Fila *F,int *flagErro) {
    if(F != NULL){
        *flagErro = 0; //SUCESSO
        return F->total;
    }
    else {
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
        return -1;
    }
}

```

/* insere o elemento X no fim da fila F. Se F estiver cheia erro = 1 e se a operação tiver sucesso, erro = 0 */

```
void Entra(Fila *F, elem X, int *erro) {
    if (!Cheia(F,erro)) {
        if (*erro == 0) {
            *erro=0;
            F->total++;
            F->itens[F->fim]=X;
            if (F->fim==TamFila-1) F->fim=0;
            else F->fim++;
        }
    }
    else *erro=1;
}
```

```
void Sai(Fila *F, elem *X, int *erro) {  
    if (!Vazia(F,erro)) {  
        if (*erro == 0) {  
            *erro=0;  
            F->total--;  
            *X=F->itens[F->inicio];  
            if (F->inicio==TamFila-1) F->inicio=0;  
            else F->inicio++;  
        }  
    }  
    else *erro=1;  
}
```

```
void Inicio(Fila* F, elem* X, int* erro) {  
    if (!Vazia(F,erro)) {  
        if (*erro == 0) {  
            *erro=0;  
            *X=F->itens[F->inicio];  
        }  
    }  
    else *erro=1;  
}
```

//versão do programa de edição de texto, agora com fila

```
#include <stdio.h>
```

```
#include "fila.h"
```

```
int main(void) {  
    elem c, x;  
    int erro;  
    Fila* F = Cria(&erro);  
    printf("Digite seu texto: ");  
    while ((c=getche())!='\r') {  
        if (c=='#') {  
            Sai(F,&x,&erro);  
            if (erro) printf("(erro) ");  
            else printf("(%c retirado) ",x);  
        }  
        else if (c=='@') {  
            Esvazia(F, &erro);  
            printf("(fila esvaziada) ");  
        }  
        else {  
            Entra(F,c,&erro);  
            if (erro) printf("(erro) ");  
        }  
    }  
}
```

```
    printf("\n\nTirando tudo da fila: ");  
    while (!Vazia(F,&erro)) {  
        Sai(F,&x,&erro);  
        if (erro) printf("erro ");  
        else printf("%c ",x);  
    }  
    system("pause");  
    Destroi(F,&erro);  
    return 0;  
}
```

Exercício

- Faça uma rotina para verificar se os elementos de uma fila estão ordenados de forma crescente

Exercício

- Faça uma rotina que inverta uma fila F1, criando-se uma nova fila F2

Exercício

- Desafio: como criar uma fila “mais genérica” que possa guardar tipos diferentes (**inteiros e reais**, por exemplo)?
 - TAD ainda melhor!

TROCA:

```
typedef char elem;
```

```
#define TamFila 100
```

```
typedef union {  
    int i;  
    float r;  
} elem;
```

```
typedef struct {  
    int inicio, fim, total;  
    elem itens[TamFila];  
    enum tipo {  
        inteiro, real  
    } Tipo;  
} Fila;
```

Cria:

```
void Cria(Fila* F, int *flagErro, int tipo)
```

```
F->inicio=0;
```

```
F->fim=0;
```

```
F->total=0;
```

```
F->Tipo=tipo;
```

```
Cliente: (0=inteiro|1=real)
```

```
if (tipo==0)
```

```
    Create(&F,&erro, inteiro);
```

```
else Create(&F,&erro, real);
```

```
Entra
```

```
if (F->Tipo==inteiro)
```

```
    F->itens[F->fim].i=X->i;
```

```
else F->itens[F->fim].r=X->r;
```

```
Sai
```

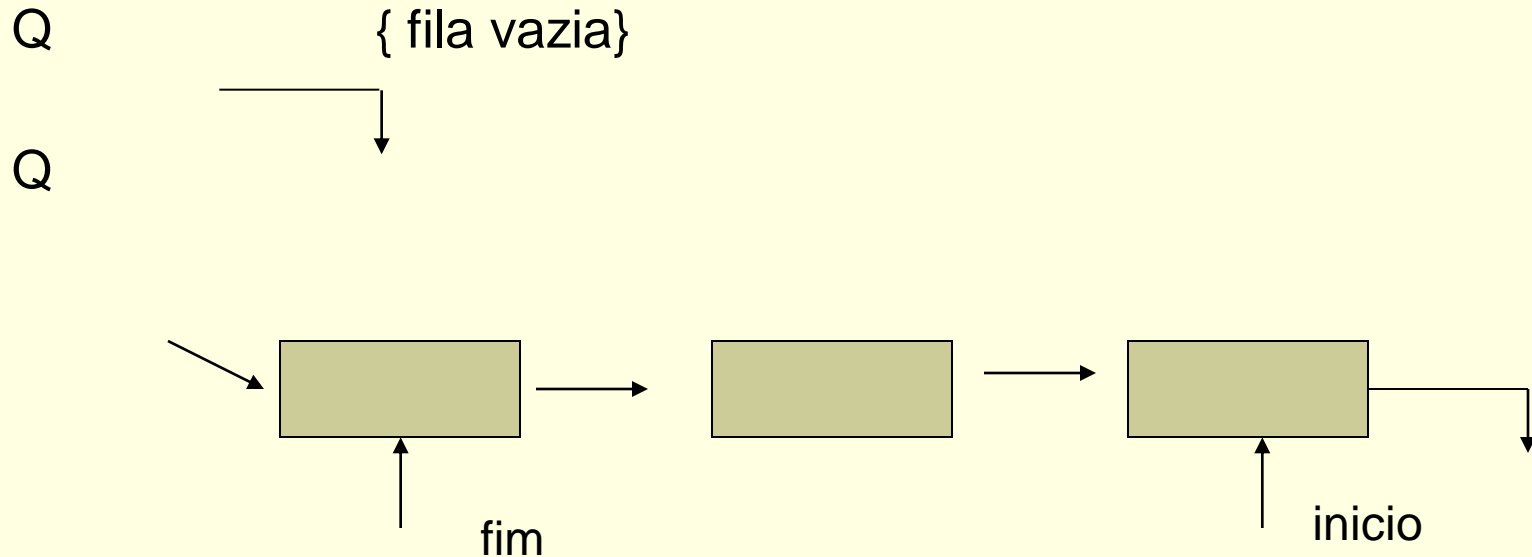
```
if (F->Tipo==inteiro)
```

```
    X->i=F->itens[F->inicio].i;
```

```
else X->r=F->itens[F->inicio].r;
```

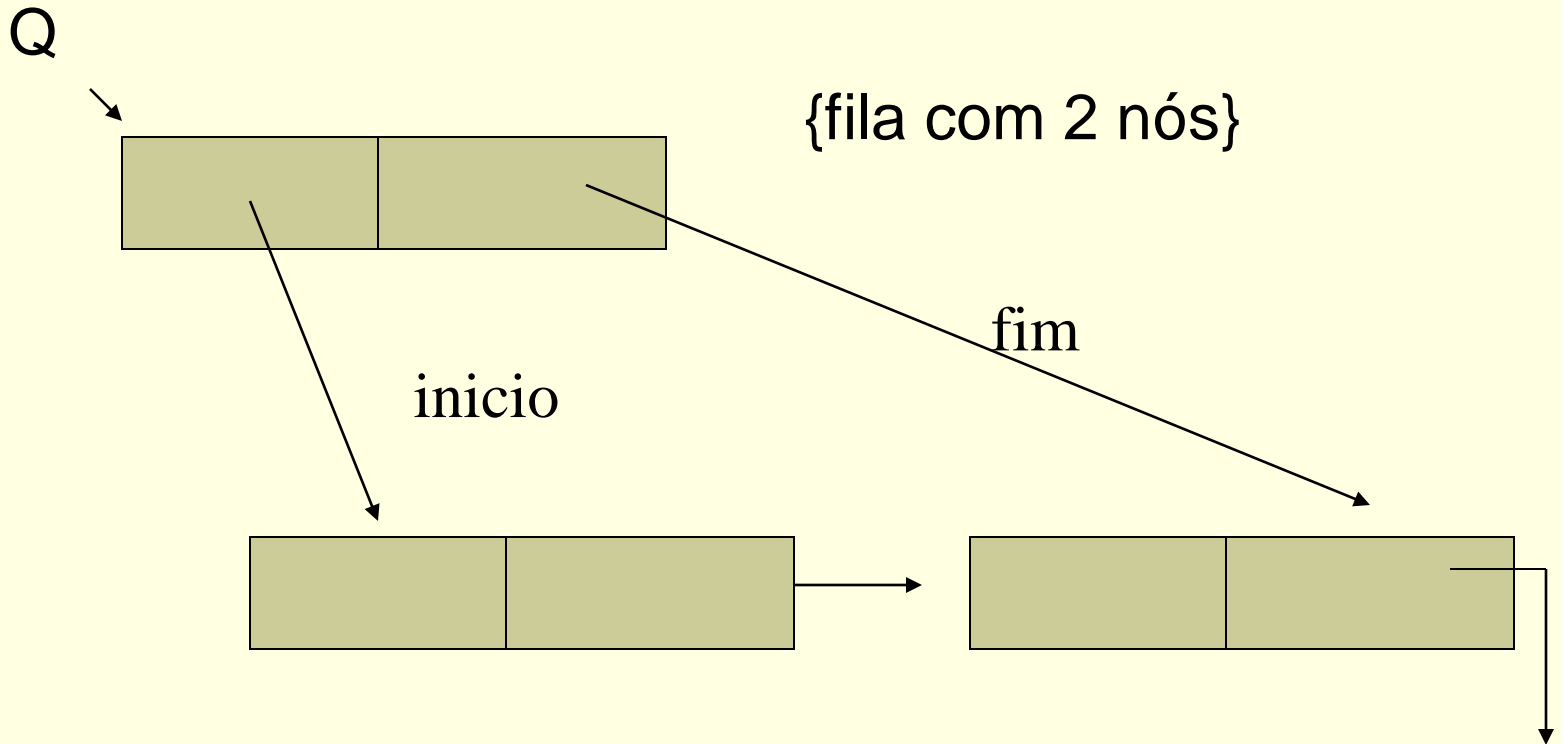
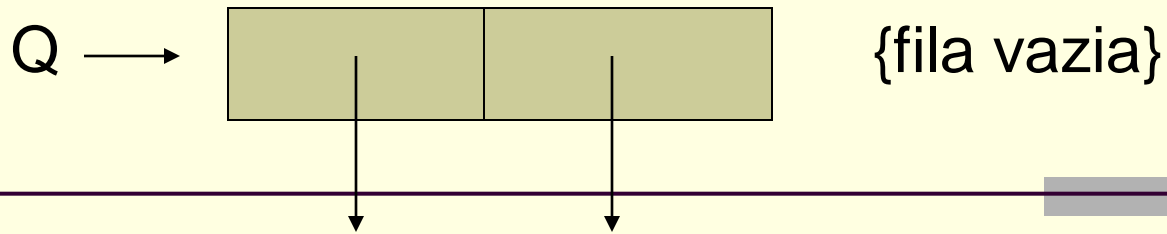
Implementações de Filas: encadeada dinâmica – pensamentos iniciais

Como seria uma operação de inserir e retirar elementos da Fila



Problema

- Inserção ocorre facilmente, colocando o item no fim da fila.
- PORÉM, esta representação não permite acesso direto ao item do início da fila, pois tenho que ajustar o ponteiro do anterior a ele.
 - Temos que percorrer toda a fila para se retirar o item do início da fila.
 - Problema com filas longas.
- Uma posição clara para Pilhas e Filas é que todas as operações menos tornar_vazia devem ser feitas em $O(1)$.



Solução: Uso de nó cabeça para guardar os ponteiros de início e fim de fila, crescendo para o fim. Veja como a ordem se inverte entre início e fim.

Implementações de Filas: encadeada dinâmica

```
typedef char elem;  
typedef struct fila Fila;
```

Não foi alterado!

Fila.h

```
typedef struct bloco {  
    elem info;  
    struct bloco *prox;  
} no;
```

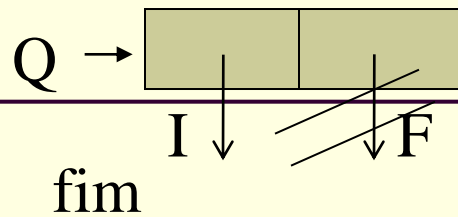
```
struct fila {  
    no *inicio, *fim;  
    int tam;  
};
```

Fila.c

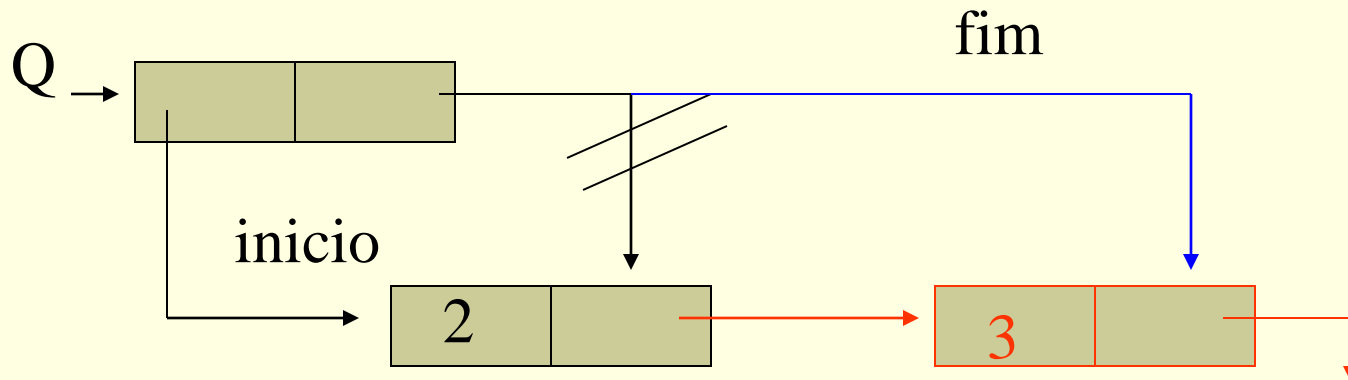
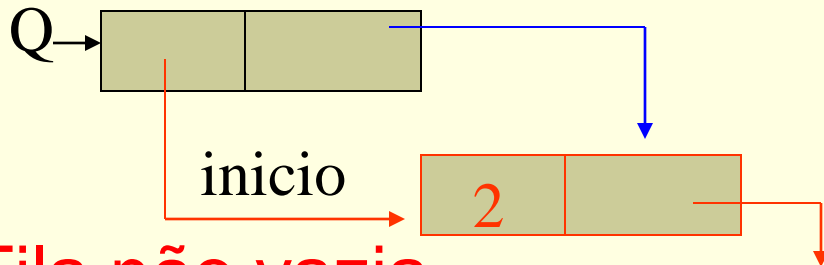
-
- **Cria** aloca o nó cabeça e seta inicio e fim com nil
 - **Entra** aloca um nó e coloca o item.
 - Se este é o primeiro então inicio aponta para ele,
 - Se a fila não é vazia devemos ajustar o ponteiro next do último nó
 - e fazer fim apontar para este último nó.
 - **Sai ajusta o ponteiro de inicio.**
 - Se a fila se tornou vazia devemos setar fim para nil.
 - Implementar o TAD fila dinâmica.

Inserção (Entra)

■ Fila vazia

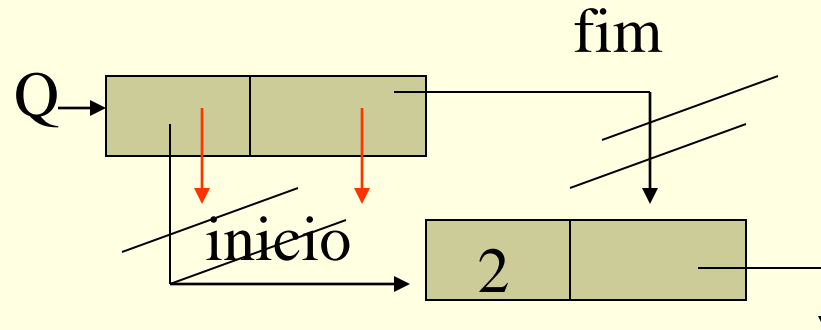


■ Fila não vazia

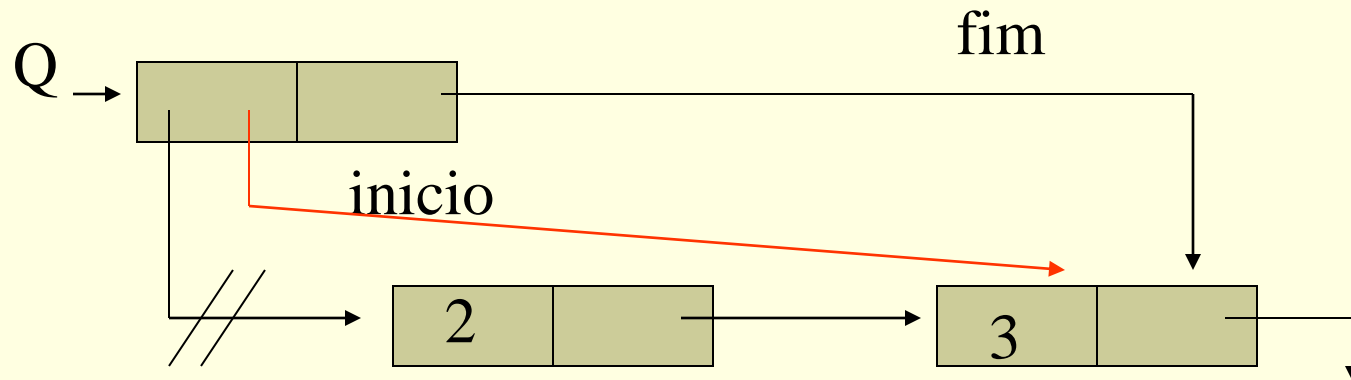


Remoção (Sai)

- Se a fila se tornar vazia



- Se ainda existem elementos depois da remoção



Implementações de Filas: Encadeada Dinâmica

```
Fila* Cria(int *flagErro) {
    Fila *F = (Fila*)malloc(sizeof(Fila));
    if (F == NULL) {
        *flagErro = 1; // ERRO_MEMORIA_INSUFICIENTE
        return F;
    }
    else {
        *flagErro = 0; // SUCESSO
        F->inicio=NULL;
        F->fim=NULL;
        F->total=0;
        return F;
    }
}
```

```
void Esvazia(Fila *F , int *flagErro) {
    no *ndel, *nextno;

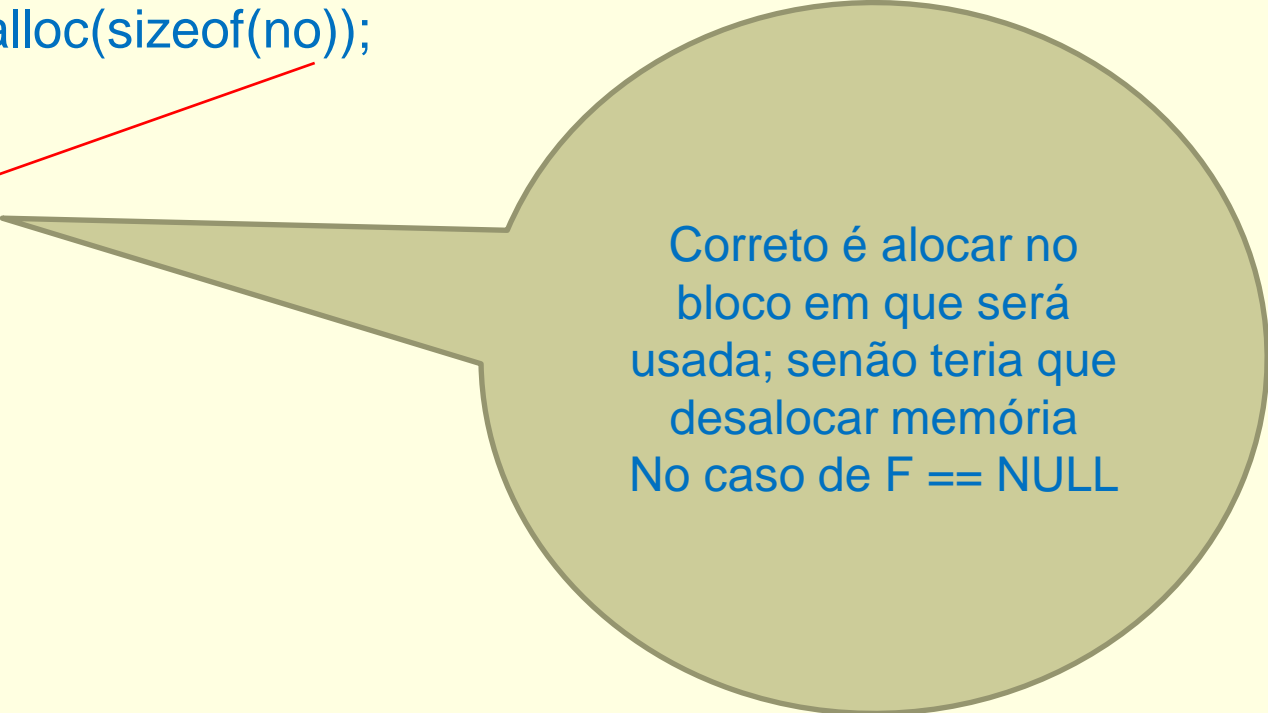
    if(F != NULL){
        nextno = F->inicio;
        while (nextno !=NULL){
            ndel = nextno;
            nextno = nextno->prox;
            free(ndel);
        }
        F->inicio=NULL;
        F->fim=NULL;
        F->total=0;
        *flagErro = 0; //SUCESSO
    }
    else
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
}
```

```
void Destroi(Fila *F, int *flagErro) {  
    if(F != NULL){  
        Esvazia(F , flagErro);  
        free(F); //SUCESSO  
        *flagErro = 0;  
    }  
    else  
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO  
}
```

```

void Entra(Fila *F, elem X, int *erro) {
    no *p =(no*) malloc(sizeof(no));
    if (F==NULL)
        *erro=1;
    else {
        if (p==NULL)
            *erro=1;
        else {
            *erro=0;
            F->total++;
            p->info=X;
            p->prox=NULL;
            if (F->inicio==NULL) //Se é o primeiro, inicio aponta para o nó
                F->inicio=p;
            else F->fim->prox=p; // senão ajusta o campo prox do último nó
            F->fim=p;          // fim aponta para o nó
        }
    }
}
}
}

```



Correto é alocar no bloco em que será usada; senão teria que desalocar memória
No caso de F == NULL

```

void Sai(Fila *F, elem *X, int *erro) {
    no *p;
    if (!Vazia(F,erro)) {
        if (*erro == 0) {
            *erro=0; // desnecessário, pois a função Vazia já retorna um valor para erro
            F->total--;
            p=F->inicio;
            *X=p->info;
            F->inicio=F->inicio->prox;
            if (F->inicio == NULL) //Se ficou vazia ajusta fim
                F->fim = NULL;
            free(p);
        }
    }
    else *erro=1;
}

```

```
void Inicio(Fila* F, elem* X, int* erro) {
```

```
    if (!Vazia(F,erro)){
```

```
        if (*erro == 0) {
```

```
            *erro=0; ; // desnecessário, pois a função Vazia já retorna um valor para erro
```

```
            *X=F->inicio->info;
```

```
        }
```

```
    else *erro=1;
```

```
}
```

```
}
```

```
int Vazia(Fila *F,int *flagErro) {
```

```
    if(F != NULL){
```

```
        *flagErro = 0; //SUCESSO
```

```
        if (F->total==0)
```

```
            return 1;
```

```
        else return 0;
```

```
    }
```

```
    else {
```

```
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
```

```
        return 1;
```

```
    }
```

```
}
```

```
int Cheia(Fila *F, int *flagErro) {
```

```
    if(F != NULL){
```

```
        *flagErro = 0; //SUCESSO
```

```
        return 0;
```

```
    }
```

```
    else {
```

```
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
```

```
        return 0;
```

```
    }
```

```
}
```

```
int Tamanho(Fila *F,int *flagErro) {
```

```
    if(F != NULL){
```

```
        *flagErro = 0; //SUCESSO
```

```
        return F->total;
```

```
    }
```

```
    else {
```

```
        *flagErro = 1; // ERRO_PONTEIRO_NULO
```

```
        return -1;
```

```
    }
```

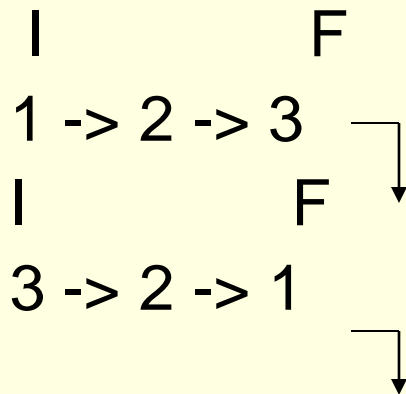
```
}
```



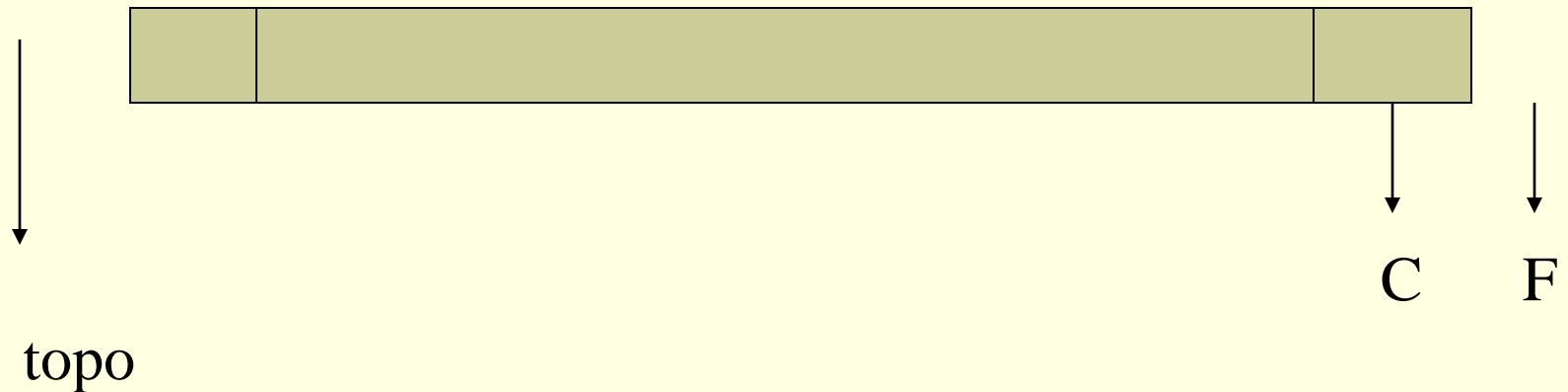
```
1 #include <stdio.h>
2 #include "lista_como_fila.h"
3
4 int main(void) {
5     int erro;
6     elem x;
7     int tam;
8
9     Fila* F = Cria(&erro);
10
11     x='a'; Entra(F,x,&erro);
12     x='b'; Entra(F,x,&erro);
13     x='c'; Entra(F,x,&erro);
14     tam = Tamanho(F,&erro);
15     printf("O numero de elementos eh %d\n",tam);
16     Sai(F,&x,&erro);
17     if (!erro) printf("O elemento desenfileirado eh %c\n",x);
18     else printf("erro\n");
19     Inicio(F, &x, &erro);
20     if (!erro) printf("O elemento do topo eh %c\n",x);
21     else printf("erro\n");
22     Sai(F,&x,&erro);
23     if (!erro) printf("O elemento desenfileirado eh %c\n",x);
24     else printf("erro\n");
25     system("pause");
26     Destroi(F,&erro);
27     return 0;
28 }
29
```

Exercícios:

- 1) Existe algum problema em se trocar os ponteiros da cabeça da fila?
- 2) Implemente um procedimento reverso que reposiciona os elementos na fila de forma que o início se torne fim e vice-versa. Use uma pilha.



3) Obtenha uma representação mapeando uma pilha P e uma fila F em um único array $V[1..n]$. Escreva algoritmos para inserir e eliminar elementos destes 2 objetos de dados. O que você pode dizer sobre a conveniência de sua representação?



Dequeues

- Um deque é uma fila em que os itens podem ser inseridos/removidos em qualquer lado. (início/fim).
- Desta forma, falamos em lado esquerdo ou lado direito do deque.
- As 4 operações básicas são: remove-esq, remove_dir, insere_esq, insere_dir e as outras....

-
- Um **deque de entrada restrita** permite a inserção somente em um dos lados sendo que a remoção pode ser feita nos dois.
 - Um **deque de saída restrita** permite a remoção somente em um dos lados sendo que a inserção pode ser feita nos dois.

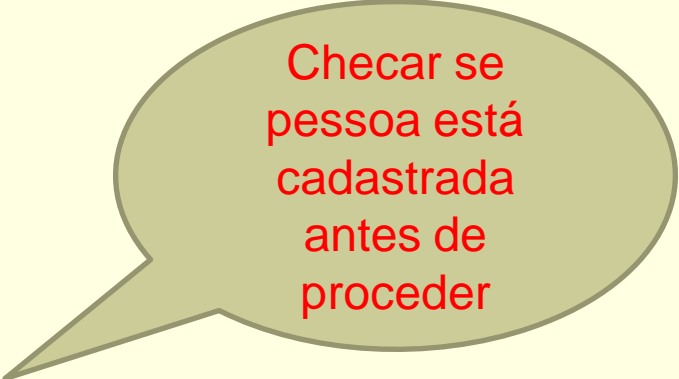
Exercício

- Implemente o sistema para a biblioteca
 - Cada livro deve ser representado por um registro
 - Nome do livro, disponibilidade, fila de espera
 - Ao requisitar um livro, a pessoa entra na fila de espera se o livro não estiver disponível
 - Quando um livro fica disponível, o primeiro da fila de espera do livro deve receber o livro

- Considere prontas as operações sobre a fila

Exercício

```
program biblioteca;  
const nroLivros: 1000;  
type reg=      record  
                nome: string;  
                disponível: boolean;  
                fila: Fila;  
                end;  
var livros: array[1..nroLivros] of reg;  
begin  
    se livro requisitado  
        procure livro no vetor de livros  
        se livro disponível  
            dar livro para pessoa  
            tornar livro indisponível  
        senão entra(fila,pessoa)
```



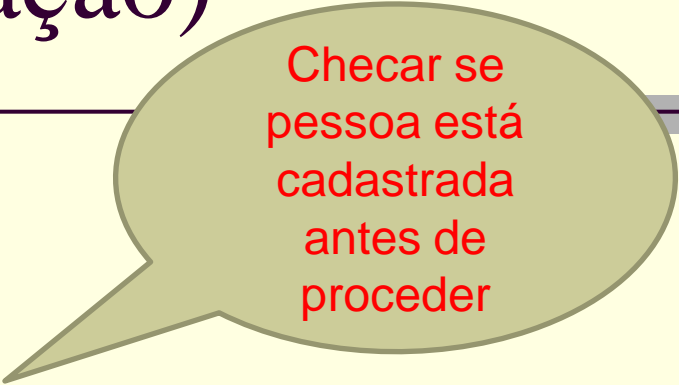
Checar se
pessoa está
cadastrada
antes de
proceder

(continua)

Exercício (continuação)

```
senão se livro devolvido
  procure livro no vetor de livros
  se há lista de espera
    sai(fila,pessoa)
    dar livro para pessoa
  senão tornar livro disponível
```

end.



Checar se
pessoa está
cadastrada
antes de
proceder

Exercício – Filas de Prioridade (FP)

- Para algumas aplicações é útil estender o TAD FILA em que a ordem dos itens é determinada por um valor de prioridade numérico.
- Quando um item é inserido em uma fila de prioridade ele entra na frente de itens de menor prioridade.
- Se 2 itens tem a mesma prioridade eles são processados na ordem FIFO.
- ESTENDA o TAD fila com a implementação **Encadeada Dinâmica para trabalhar com FP**.
 - Para tanto, adicione uma nova função ao arquivo fila.h com o protótipo:
 - **void Entra_com_Prioridade(Fila *F, elem X, int pri, int *erro)**
 - O argumento adicional trabalha com a convenção de que nros pequenos possuem prioridade maior (1 vem na frente de 2 e ...)
- Esta extensão não deve causar nenhuma reimplementação no código de clientes do TAD fila que não usam a função acima.

Mudanças no fila.c

```
typedef struct bloco {  
    elem info;  
    int prioridade;  
    struct bloco *prox;  
} no;
```

Considerem as 3 situações de inserção:

- 1) Fila vazia
- 2) Inserção após item de menor prioridade
- 3) Inserção no FIM

```

if (F->inicio==NULL) { //Se é o primeiro, inicio aponta para o nó
    F->inicio=p; F->fim = p; p->prox = NULL;
}
else { // insere ordenadamente
    q = F->inicio;
    while (q != NULL) {
        if (q->prioridade <= pri) {
            ant = q;
            q = q->prox;
        }
    }
    ant->prox = p;
    p->prox = q;
    if (q == NULL)
        F->fim=p; // fim aponta para o nó
}
}
}
}
}

```

```

void Entra(Fila *F, elem X, int pri, int *erro) {
    no *p; // nó a ser inserido
    no * q, * ant; // auxiliares para inserção
    if (F==NULL)
        *erro=1;
    else {
        p = (no*) malloc(sizeof(no));
        if (p==NULL)
            *erro=1;
        else {
            *erro=0;
            F->total++;
            p->info=X;
            p->prioridade = pri;

```

Custo de Entra_com_Prioridade: $O(n)$

Custo de Sai: $O(1)$

Pois inseriu ordenadamente

Outra possibilidade seria: Busca_com_prioridade $O(n)$ e
Entra $O(1)$

Agradecimentos

- Material montado com exemplos do Prof. Thiago A. S. Pardo