

Operace na datových strukturách

Aleš Horák

E-mail: hales@fi.muni.cz
<http://nlp.fi.muni.cz/uui/>

Obsah:

- ▶ Operace na datových strukturách
- ▶ Binární stromy
- ▶ Reprezentace grafů

Práce se seznamy

Seznam:

- ▶ rekurzivní datová struktura
- ▶ uspořádaná posloupnost prvků (libovolných termů včetně seznamů)
- ▶ operátor $./2$; prázdný seznam $[]$
- ▶ $.(Hlava, Tělo)$, alternativně $[Hlava|Tělo]$, **Hlava** je (typu) *prvek seznamu*, **Tělo** je (typu) *seznam*

$.(a, [])$	$[a]$	$[a []]$
$.(a,.(b,.(c,[])))$	$[a,b,c]$	$[a,b [c]], [a [b,c]],$ $[a,b,c []], [a [b,c []]],$ $[a [b [c []]]]$
$.(a,.(.(b,.(c,[])),[]))$	$[a,[b,c]]$	$[a [[b,c]]], \dots$
...	$[a1,[[b3,c3],d2,e2],f1]$...

Práce se seznamy – member

member(+Prvek,+Seznam) – true, pokud v seznamu je zadaný prvek

- ```

1. member(X, [X|_]).
 member(X, [_|T]) :- member(X,T).
 ?- member(a, [X,b,c]).
 X=a
 Yes

```
- ```

2. member(X, [Y|_]) :- X == Y.
   member(X, [_|T]) :- member(X,T).
   ?- member(a, [X,b,c]).           ?- member(a, [a,b,a]),write(ok),nl,fail.
      No                               ok
                                       ok
                                       No

```
- ```

3. member(X, [Y|_]) :- X == Y.
 member(X, [Y|T]) :- X \== Y, member(X,T).
 ?- member(a, [a,b,a]),write(ok),nl,fail.
 ok
 No

```

## Práce se seznamy – del a insert

predikát **del(+A,+L,-Vysl)** smaže všechny výskyty prvku **A** ze seznamu **L**  
**del1(+A,+L,-Vysl)** smaže vždy jeden (dle pořadí) výskyt **A** v seznamu **L**

```

del(_, [], []).
del(A, [A|T], V) :- del(A,T,V).
del(A, [H|T1], [H|T2]) :- A\=H, del(A,T1,T2).

del1(A, [A|T], T).
del1(A, [H|T1], [H|T2]) :- del1(A,T1,T2).

?- del(1, [1,2,1,1,2,3,1,1], L).
 L = [2, 2, 3]
 Yes
?- del1(1, [1,2,1], L).
 L = [2, 1] ;
 L = [1, 2] ;
 No

```

**insert(+A,+L,-Vysl)** vkládá postupně (při žádosti o další řešení) na všechny pozice seznamu **L** prvek **A**

**insert1(+A,+L,-Vysl)** vloží **A** na začátek seznamu **L** (ve výsledku **Vysl**)

```

insert(A,L, [A|L]).
insert(A, [H|T1], [H|T2]) :- insert(A,T1,T2).

insert1(X,List, [X|List]).

?- insert(4, [2,3,1], L).
 L = [4, 2, 3, 1] ;
 L = [2, 4, 3, 1] ;
 L = [2, 3, 4, 1] ;
 L = [2, 3, 1, 4] ;
 No

```

## Práce se seznamy – permutace

### 1. pomocí **insert**

```
perm1([], []).
perm1([H|T],L):- perm1(T,V), insert(H,V,L).

?- perm1([1,2,3],L).
L = [1, 2, 3] ;
L = [2, 1, 3] ;
L = [2, 3, 1] ;
L = [1, 3, 2] ;
L = [3, 1, 2] ;
L = [3, 2, 1] ;
No
```

### 2. pomocí **del1**

```
perm2([], []).
perm2(L, [X|P]) :- del1(X,L,L1), perm2(L1,P).
```

### 3. pomocí **append**

```
perm3([], []).
perm3(L, [H|T]) :- append(A, [H|B], L), append(A,B,L1), perm3(L1,T).
```

## Práce se seznamy – **append**

**append(?Seznam1,?Seznam2,?Seznam)** – Seznam je spojení seznamů Seznam1 a Seznam2

```
append([],L,L).
append([H|T1],L2,[H|T]) :- append(T1,L2,T).
```

predikát **append** je **vícesměrný**:

```
?- append([a,b],[c,d],L).
L = [a, b, c, d]
Yes
?- append(X,[c,d],[a,b,c,d]).
X = [a, b]
Yes
?- append(X,Y,[a,b,c]).
X = [] Y = [a, b, c];
X = [a] Y = [b, c];
X = [a, b] Y = [c];
X = [a, b, c] Y = [];
No
```

## Práce se seznamy – využití **append**

predikát **append** je všestranně použitelný:

```

member(X, Ys) :- append(As, [X|Xs], Ys) .
last(X, Xs) :- append(As, [X], Xs) .
prefix(Xs, Ys) :- append(Xs, As, Ys) .
suffix(Xs, Ys) :- append(As, Xs, Ys) .
sublist(Xs, AsXsBs) :- append(AsXs, Bs, AsXsBs), append(As, Xs, AsXs) .
adjacent(X, Y, Zs) :- append(As, [X, Y|Ys], Zs) .

```

## Práce se seznamy – efektivita **append**

Efektivní řešení predikátu **append** – **rozdílové seznamy** (difference lists)  
 Rozdílový seznam se zapisuje jako **Seznam1-Seznam2**.

Např.:  $[a,b,c] \dots [a,b,c] - []$  nebo  $[a,b,c,d] - [d]$  nebo  
 $[a,b,c,d,e] - [d,e]$ , obecně  $[a,b,c|X] - X$   
 $[] \dots A-A$   
 $[a] \dots [a|A]-A$

**Seznam2** jako volná proměnná slouží jako “ukazatel” na konec seznamu **Seznam1**

predikát **append** s rozdílovými seznamy (**append\_dl**):

```
append_dl(A-B, B-C, A-C) .
```

```
?- append_dl([a,b|X]-X, [c,d|Y]-Y, Z) .
```

```
X = [c, d|Y]
```

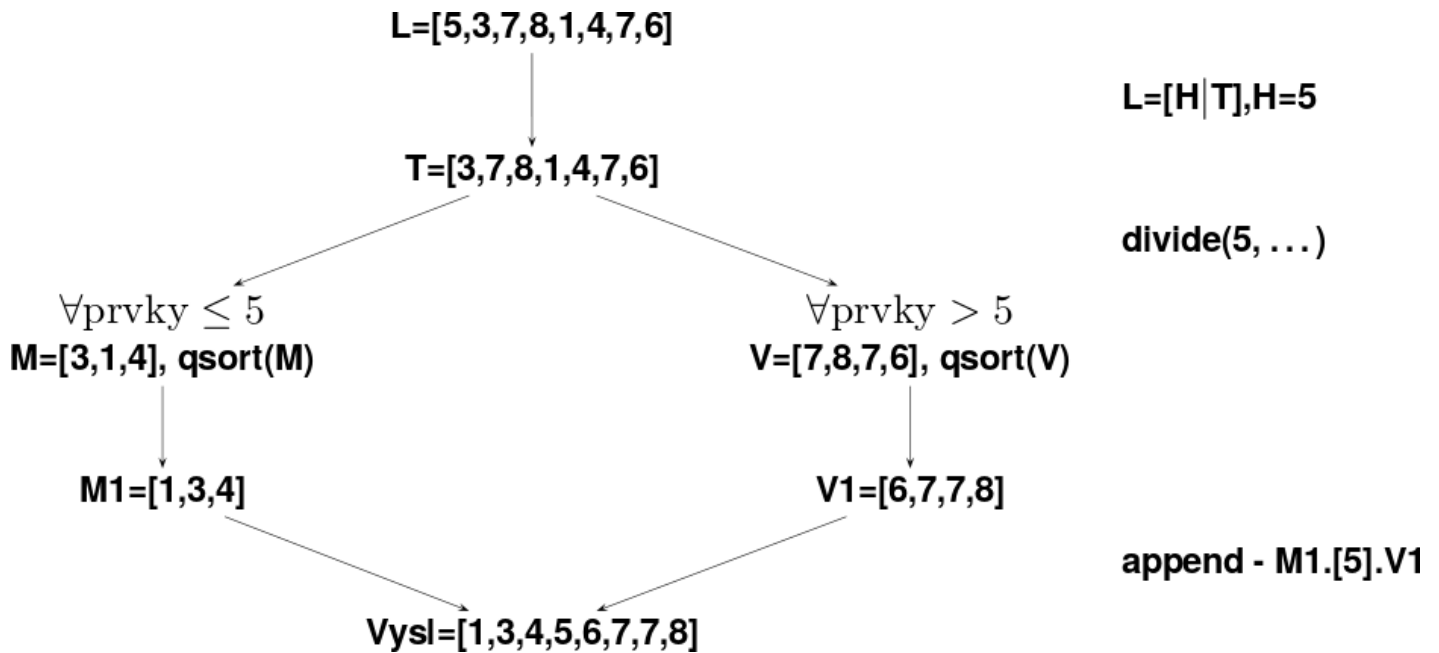
```
Y = Y
```

```
Z = [a, b, c, d|Y] - Y
```

```
Yes
```

## Třídění seznamů — quicksort

predikát **qsort(+L,-Vysl)** – třídí seznam **L** technikou **rozděl a panuj**



## Třídění seznamů — quicksort

predikát **qsort(+L,-Vysl)** – třídí seznam **L** technikou **rozděl a panuj**

```
qsort([], []) :- !. % 'řez' - zahod' další možnosti řešení
qsort([H], [H]) :- !.
qsort([H|T], L) :- divide(H, T, M, V),
 qsort(M, M1), qsort(V, V1),
 append(M1, [H|V1], L).
```

```
divide(_, [], [], []) :- !.
divide(H, [K|T], [K|M], V) :- K=<H, !, divide(H, T, M, V).
divide(H, [K|T], M, [K|V]) :- K>H, divide(H, T, M, V).
```

# Třídění seznamů — quicksort II

predikát **qsort\_dl(+L,-Vysl)** – efektivnější varianta predikátu **qsort** s rozdílovými seznamy

```
qsort(L,S):- qsort_dl(L,S-[]).
```

```
qsort_dl([],A-A).
```

```
qsort_dl([H|T],A-B):- divide(H,T,L1,L2),
 qsort_dl(L2,A1-B),
 qsort_dl(L1,A-[H|A1]).
```

```
divide(_,[],[],[]):- !.
```

```
divide(H,[K|T],[K|M],V):- K=<H, !, divide(H,T,M,V).
```

```
divide(H,[K|T],M,[K|V]):- K>H, divide(H,T,M,V).
```

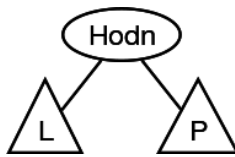
## Uspořádané binární stromy

### Reprezentace binárního stromu:

- ▶ **nil** – prázdný strom



- ▶ **t(L,Hodn,P)** – strom

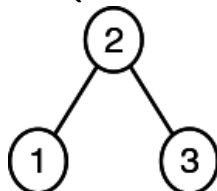


Příklady stromů:

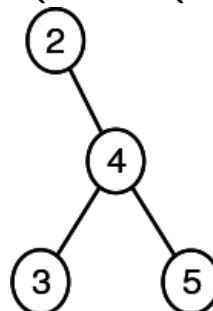
**t(nil,8,nil)**

⑧

**t(t(nil,1,nil),  
2,t(nil,3,nil))**



**t(nil,2,t(t(nil,3,nil),4,t(nil,5,nil)))**



## Přidávání do binárního stromu

**addleaf(+T,+X,-Vysl)** přidá do binárního stromu **T** hodnotu **X** na správnou pozici vzhledem k setřídění stromu

```
addleaf(nil,X,t(nil,X,nil)).
addleaf(t(Left,X,Right),X,t(Left,X,Right)).
addleaf(t(Left,Root,Right),X,t(Left1,Root,Right)) :-
 Root>X,addleaf(Left,X,Left1).
addleaf(t(Left,Root,Right),X,t(Left,Root,Right1)) :-
 Root<X,addleaf(Right,X,Right1).
```

```
?- addleaf(nil,6,T),addleaf(T,8,T1), addleaf(T1,2,T2), addleaf(T2,4,T3),
 addleaf(T3,1,T4).
```

```
T4 = t(t(t(nil, 1, nil), 2, t(nil, 4, nil)), 6, t(nil, 8, nil))
```

```
?- addleaf(t(t(t(nil,1,nil),2,t(t(nil,3,nil),4,t(nil,5,nil))),
 6,t(t(nil,7,nil),8,t(nil,9,nil))),
 10,
 T).
```

```
T = t(t(t(nil, 1, nil), 2, t(t(nil, 3, nil), 4, t(nil, 5, nil))),
 6, t(t(nil, 7, nil), 8, t(nil, 9, t(nil, 10, nil))))
```

## Odebírání z binárního stromu

Predikát **addleaf** není vícesměrný ☹ ⇒ nelze definovat:

```
del(T,X,T1) :- addleaf(T1,X,T).
```

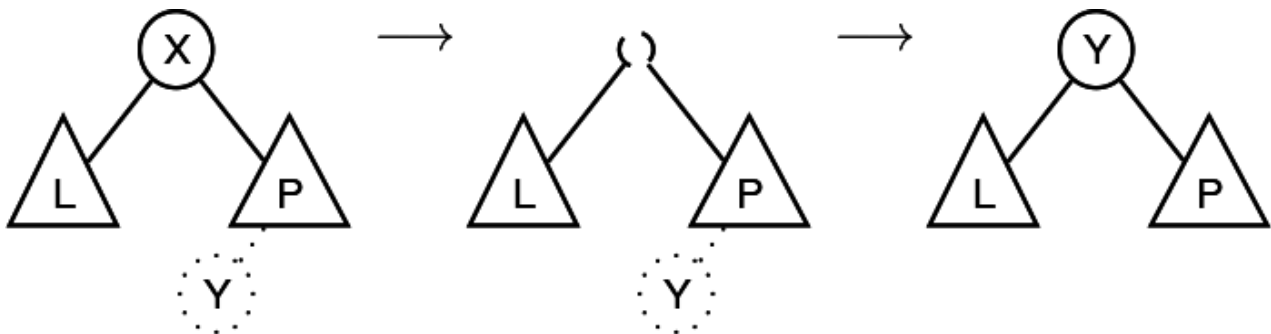


## Odebírání z binárního stromu

správný postup:

- ▶ pokud je odebíraná hodnota v **listu** → nahradí se hodnotu **nil**
- ▶ jestliže je ale v **kořenu** (pod)stromu → je nutné tento (pod)strom přestavět

Přestavba binárního stromu při odstraňování kořene **X**:



## Odebírání z binárního stromu

**delleaf(+T,+X,-Vysl)** odstraní ze stromu **T** uzel s hodnotou **X**

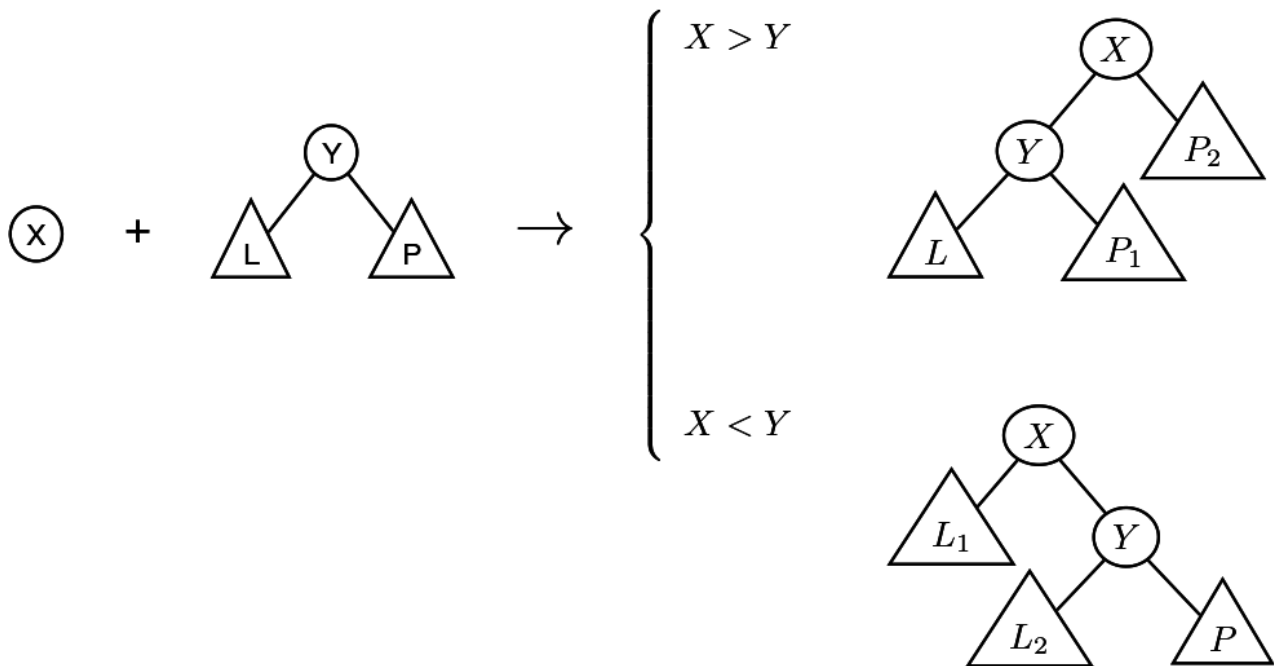
```
delleaf(t(nil,X,Right),X,Right).
delleaf(t(Left,X,nil),X,Left).
delleaf(t(Left,X,Right),X,t(Left,Y,Right1)) :- delmin(Right,Y,Right1).
delleaf(t(Left,Root,Right),X,t(Left1,Root,Right)) :-
 X<Root,delleaf(Left,X,Left1).
delleaf(t(Left,Root,Right),X,t(Left,Root,Right1)) :-
 X>Root,delleaf(Right,X,Right1).

delmin(t(nil,Y,R),Y,R).
delmin(t(Left,Root,Right),Y,t(Left1,Root,Right)) :-
 delmin(Left,Y,Left1).
```



## Vícesměrný algoritmus pro vkládání/odebírání

Jiný způsob vkládání:



## Vícesměrný algoritmus pro vkládání/odebírání

**add(?T,+X,?Vysl)** přidá do binárního stromu **T** uzel s hodnotou **X** s přeuspořádáním stromu (jako kořen nebo jinam při navracení)

*% přidej jako kořen*

```
add(T,X,T1) :- addroot(T,X,T1).
```

*% nebo kamkoliv do stromu (se zachováním uspořádání)*

```
add(t(L,Y,R),X,t(L1,Y,R)) :- gt(Y,X),add(L,X,L1).
```

```
add(t(L,Y,R),X,t(L,Y,R1)) :- gt(X,Y),add(R,X,R1).
```

```
addroot(nil,X,t(nil,X,nil)).
```

```
addroot(t(L,Y,R),X,t(L1,X,t(L2,Y,R))) :- gt(Y,X),addroot(L,X,t(L1,X,L2)).
```

```
addroot(t(L,Y,R),X,t(t(L,Y,R1),X,R2)) :- gt(X,Y),addroot(R,X,t(R1,X,R2)).
```

```
addroot(t(L,X,R),X,t(L,X,R)).
```

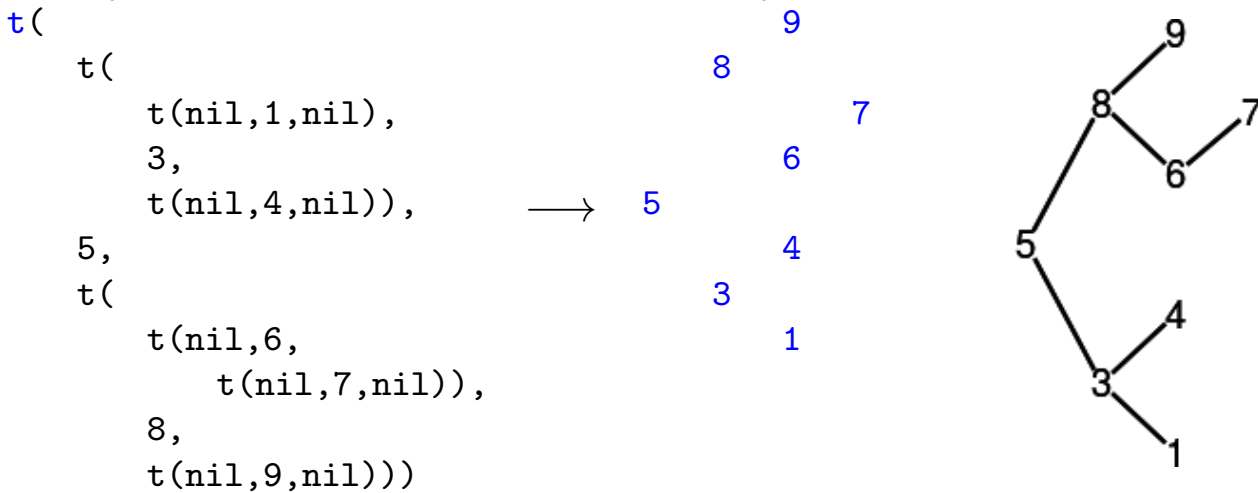
Definice predikátu **gt(X,Y)** – na konečném uživateli.

Funguje i “obráceně”  $\Rightarrow$  lze definovat:

```
del(T,X,T1) :- add(T1,X,T).
```

## Výpis binárního stromu

pomocí odsazení zobrazujeme úroveň uzlu ve stromu a celkové uspořádání uzlů (strom je tedy zobrazen “naležato”)



**show(+T)** vypíše obsah uzlů stromu **T** se správným odsazením

```
show(T) :- show2(T,0).
```

```
show2(nil,_).
```

```
show2(t(L,X,R),Indent) :- Ind2 is Indent+2,show2(R,Ind2),tab(Indent),
 write(X),nl,show2(L,Ind2).
```

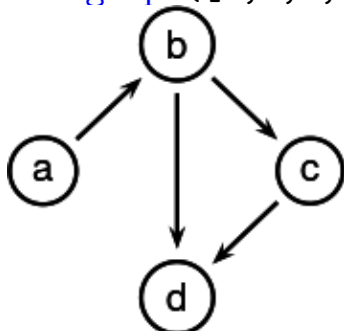
## Reprezentace grafů

### Příklady způsobů reprezentace grafů (v Prologu):

- term **graph(V,E)**, kde **V** je seznam vrcholů grafu a **E** je seznam hran grafu.

Každá hrana je tvaru **e(V1,V2)**, kde **V1** a **V2** jsou vrcholy grafu.

```
G = graph([a,b,c,d],[e(a,b),e(b,d),e(b,c),e(c,d)]).
```

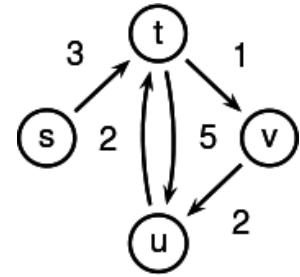


znázorňuje **orientovaný** graf

- ② **vgraph(V,E)** definuje uspořádanou dvojici seznamů vrcholů (**V**) a hran (**E**).

Hrany jsou tvaru **a(PocatecniV, KoncovyV, CenaHrany)**.

```
G = vgraph([s,t,u,v],[a(s,t,3),a(t,v,1),
 a(t,u,5),a(u,t,2),a(v,u,2)]).
```



znázorňuje **orientovaný ohodnocený** graf

- ③ graf může být uložen v programové databázi jako posloupnost faktů (i pravidel).

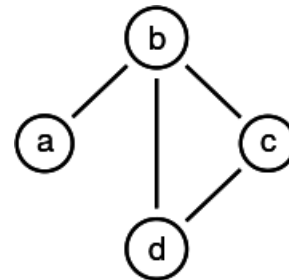
```
edge(g3,a,b).
```

```
edge(g3,b,c).
```

```
edge(g3,b,d).
```

```
edge(g3,c,d).
```

```
edge(X,A,B) :- edge(X,B,A).
```



díky přidání pravidla představuje **neorientovaný** graf (bez pravidla je orientovaný).

## Cesty v grafech

### Cesta v neorientovaném grafu:

**path(+A,+Z,+Graf,-Cesta)** v grafu **Graf** najde z vrcholu **A** do vrcholu **Z** cestu **Cesta** (**Graf** je ve tvaru 1).

```
path(A,Z,Graf,Cesta) :- path1(A,[Z],Graf,Cesta).
```

```
path1(A,[A|Cesta1],_,[A|Cesta1]).
```

```
path1(A,[Y|Cesta1],Graf,Cesta) :- adjacent(X,Y,Graf),
```

```
\+ member(X,Cesta1), path1(A,[X,Y|Cesta1],Graf,Cesta).
```

```
adjacent(X,Y,graph(Nodes,Edges)) :-
```

```
member(e(X,Y),Edges);member(e(Y,X),Edges).
```

## Cesty v grafech II.

**Cesta v ohodnoceném neorientovaném grafu:**

**path(+A,+Z,+Graf,-Cesta,-Cena)** hledá libovolnou cestu z jednoho vrcholu do druhého a její cenu v ohodnoceném neorientovaném grafu.

```
path(A,Z,Graf,Cesta,Cena) :- path1(A,[Z],0,Graf,Cesta,Cena).
```

```
path1(A,[A|Cesta1],Cena1,Graf,[A|Cesta1],Cena1).
```

```
path1(A,[Y|Cesta1],Cena1,Graf,Cesta,Cena) :- adjacent(X,Y,CenaXY,Graf),
 \+ member(X,Cesta1), Cena2 is Cena1+CenaXY,
 path1(A,[X,Y|Cesta1],Cena2,Graf,Cesta,Cena).
```

```
adjacent(X,Y,CenaXY,Graf) :-
 member(X-Y/CenaXY,Graf);member(Y-X/CenaXY,Graf).
```

**Graph** je seznam hran ve tvaru **X-Y/CenaXY** (viz **adjacent**).

## Kostra grafu

**Kostra grafu** je strom, který prochází všechny vrcholy grafu a jehož hrany jsou zároveň hranami grafu.

```
stree(Graph,Tree) :- member(Edge,Graph),spread([Edge],Tree,Graph).
```

```
spread(Tree1,Tree,Graph) :- addedge(Tree1,Tree2,Graph),
 spread(Tree2,Tree,Graph).
```

```
spread(Tree,Tree,Graph) :- \+ addedge(Tree,_,Graph).
```

```
adddedge(Tree,[A-B|Tree],Graph) :- adjacent(A,B,Graph),node(A,Tree),
 \+ node(B,Tree).
```

```
adjacent(A,B,Graph) :- member(A-B,Graph);member(B-A,Graph).
```

```
node(A,Graph) :- adjacent(A,_,Graph).
```

```
?- stree([a-b,b-c,b-d,c-d],T).
T = [b-d, b-c, a-b]
Yes
```

