

2017

Глава 3 Структурные типы данных

МГТУ им. Н.Э. Баумана

Факультет Информатика и системы
управления

Кафедра Компьютерные системы и сети

Лектор: д.т.н., проф.

Иванова Галина Сергеевна

3.1 Массивы

Массив – это упорядоченная совокупность *однотипных данных*.

Каждому элементу массива соответствует один или несколько *индексов порядкового типа*, определяющих положение элемента в массиве.

a

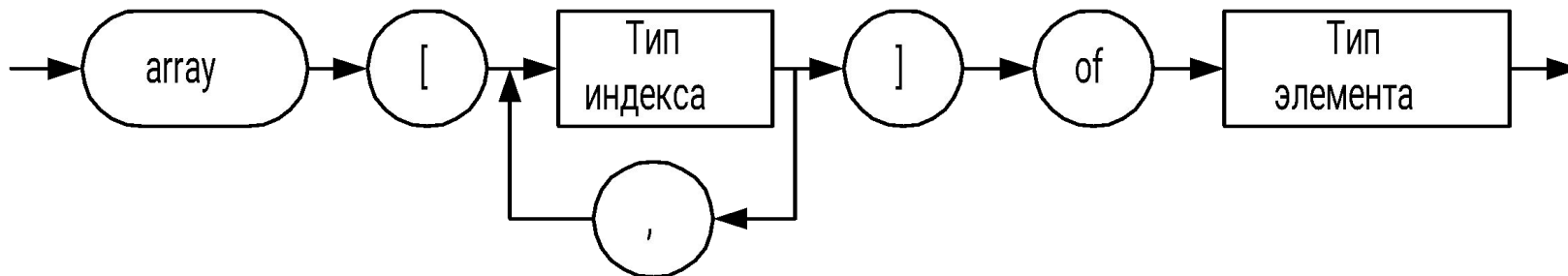
-5	0	12	54	-8
1	2	3	4	5

c

	-5	-4	-3
A	-5	0	13
B	46	83	-8
C	54	0	93

b

A	N	D		O	R	...	T
0	1	2	3	4	5	...	255



Количество *типов* индексов задает **размерность** массива.

Тип индекса – порядковый – определяет доступ к элементу.

Тип элемента – любой кроме файла, в том числе массивы, строки и т.п.

Массив в памяти не может занимать более 2 Гб.

Примеры объявления массивов

```
Var a:array[1..5] of integer;  
    c:array['A'..'C',-5..-3] of byte;  
    b:array[byte] of char;
```

```
Type mas=array[1..10] of integer;  
Var a:mas;
```

Инициализация массива при объявлении

```
Var a:array[1..5]of real=(0,-3.6,7.8,3.789,5.0);  
    b: array[boolean, 1..5] of real=  
        ((0,-3.6,7.8,3.789,5.0),  
         (6.1,0,-4.56,8.9,3.0));
```

Операции над массивами

1. Операция присваивания (только для массивов одного типа):

Пример:

```
Var a, b:array[boolean] of real;  
...  
a:=b;
```

2. Доступ к элементу массива:

Пример:

```
Var a:array[char,boolean] of real;  
...  
a['A',true]:=5.1; {прямой доступ}  
...  
Ch:='B'; b:=false;  
a[Ch,b]:=3; {косвенный доступ: значения индексов  
находятся в переменных}
```

Косвенный доступ к элементам массива

a	1	2	3	4	5	6
	3.5	-5.1	0	8.4	-0.3	4.9

a[3]

Задано значение индекса
задано константой -
прямой доступ

a	1	2	3	4	5	6
	3.5	-5.1	0	8.4	-0.3	4.9

a[i]

i
3

Значение индекса
хранится в переменной -
косвенный доступ

Косвенный доступ позволяет реализовать

последовательную обработку элементов массивов:

```
for i:=1 to 6 do a[i]:=i*i;
```

ИЛИ

```
for i:=6 downto 1 do a[i]:=i*i;
```

Операции над массивами (2)

3. Ввод/вывод массивов осуществляется поэлементно:

Пример 1. Ввод элементов одномерного массива

```
Var a:array[1..5] of real;  
...  
  for i:=1 to 5 do Read(a[i]);  
  ReadLn; {обрабатывает последнее Enter}
```

Значения вводятся через пробел, Tab(→) или Enter(↵), например:

а) 2 -6 8 56 34 ↵

б) 2 ↵

-6 → 8 ↵

56 ↵

34 ↵

Операции над массивами (3)

Пример 2. Вывод матрицы.

```
Var a:array[1..5, 1..7] of real;  
Begin ...  
    for i:=1 to 5 do  
        begin  
            for j:=1 to 7 do Write(a[i, j]);  
                {  $a_{i,1}$   $a_{i,2}$   $a_{i,3}$   $a_{i,4}$   $a_{i,5}$   $a_{i,6}$   $a_{i,7}$  }  
            WriteLn; {переходим на следующую строку}  
        end;  
    ...
```

Максимальный элемент массива и его номер

A

45	34	56	2	-3
----	----	----	---	----

AMAX

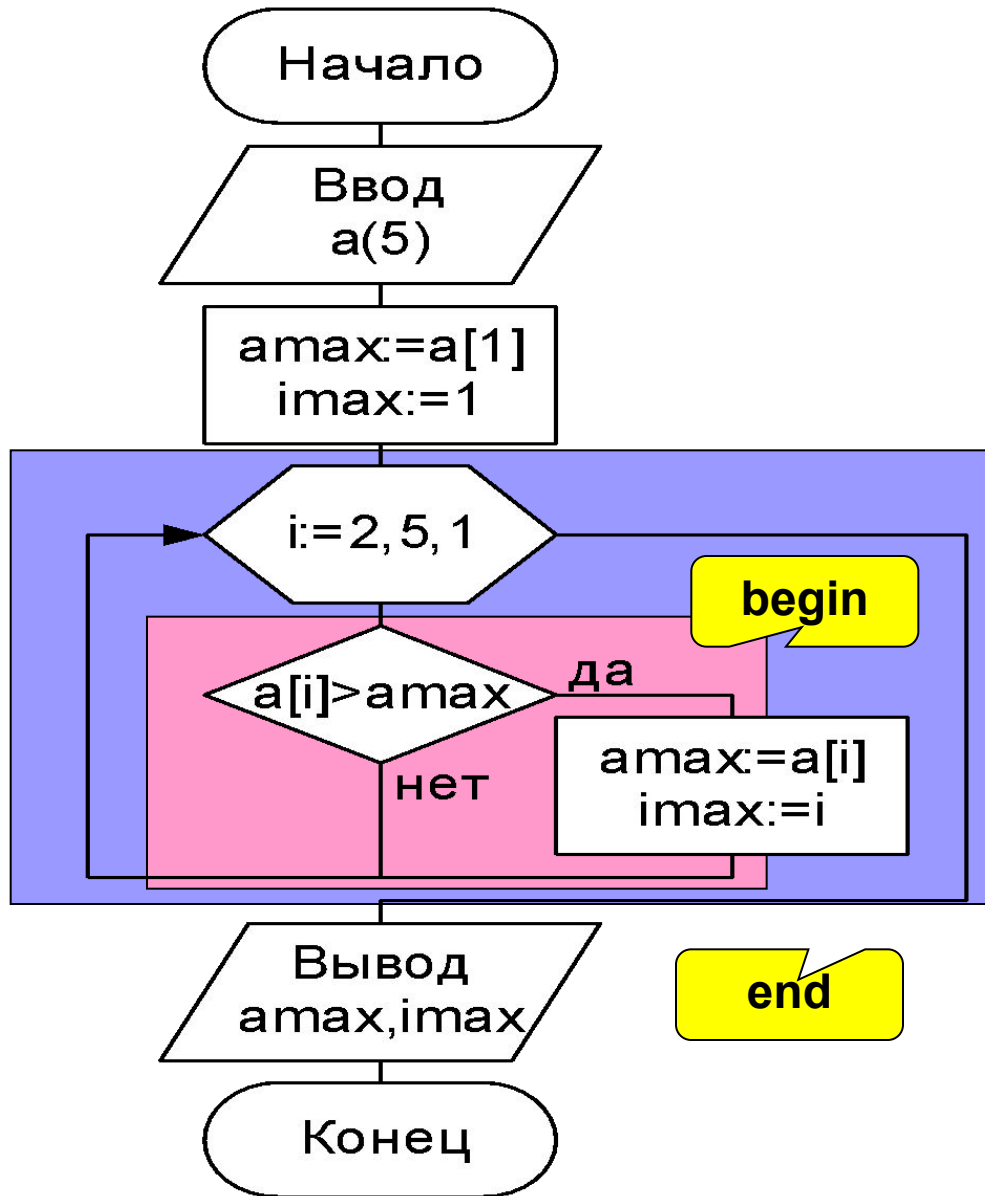
56

IMAX

3

i

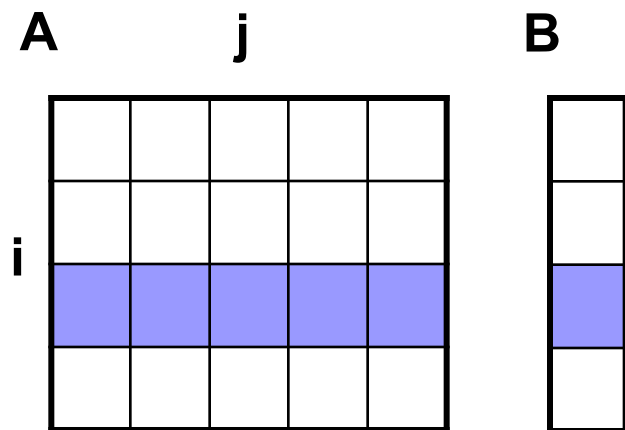
5



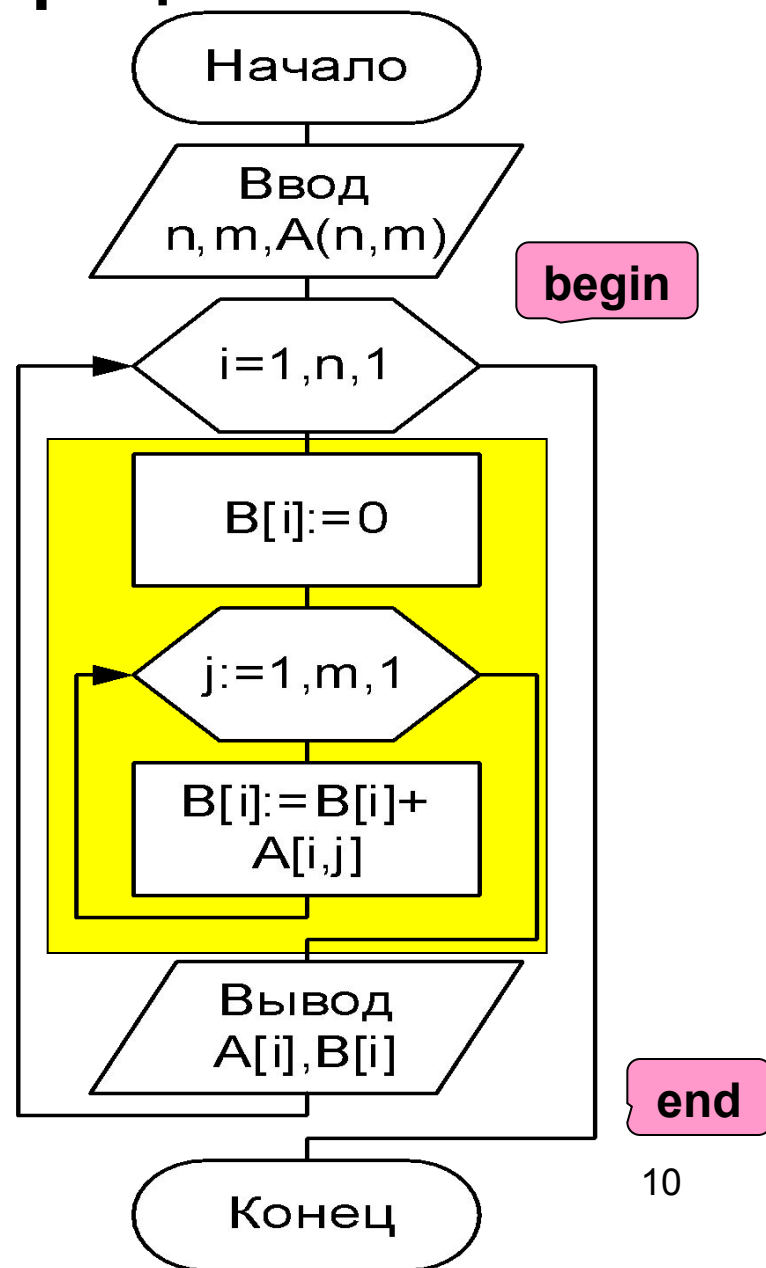
Программа

```
Program Ex3_1;  
{ $APPTYPE CONSOLE }  
Uses SysUtils;  
Var a:array[1..5] of single; amax:single; i, imax:byte;  
Begin   WriteLn('Input 5 values:');  
        for i:=1 to 5 do Read(a[i]);  ReadLn;  
        amax:=a[1];  
        imax:=1;  
        for i:=2 to 5 do  
            if a[i]>amax then  
                begin amax:=a[i];  imax:=i;  end;  
        WriteLn('Values:');  
        for i:=1 to 5 do Write(a[i]:7:2); WriteLn;  
        WriteLn('Max =', amax:5:2, ', number=', imax);  
        ReadLn;  
End.
```

Сумма элементов строк матрицы



Подсчет суммы
элементов i -ой
строки

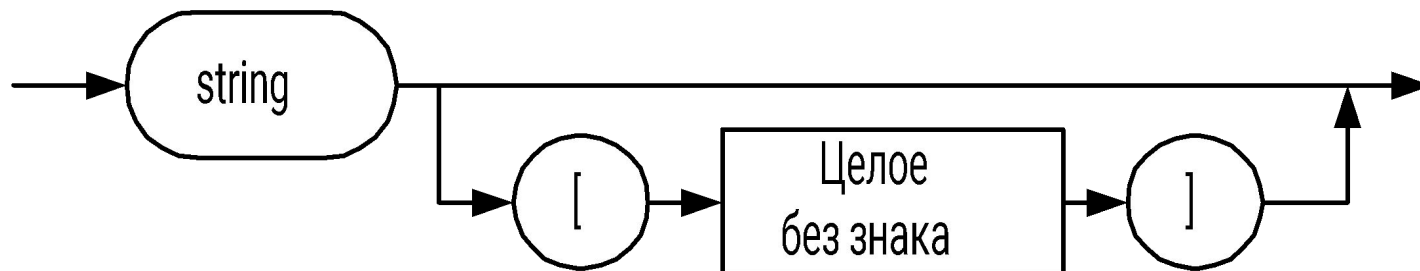


Программа суммирования элементов строк

```
Program Ex3_2;  
{ $APPTYPE CONSOLE }  
uses SysUtils;  
Var A:array[1..10,1..10] of real;  
    B:array[1..10] of real;    n,m,i,j:byte;  
Begin WriteLn('Input n,m'); ReadLn(n,m);  
    WriteLn('Input matrices n*m values:');  
    for i:=1 to n do  
        begin for j:=1 to m do Read(A[i,j]); ReadLn; end;  
    WriteLn('Results:');  
    for i:=1 to n do  
        begin B[i]:=0;  
            for j:=1 to m do B[i]:=B[i]+A[i,j];  
            for j:=1 to m do Write(A[i,j]:7:2);  
            WriteLn(' Sum= ',B[i]:7:2);  
        end;  
    ReadLn;  
End.
```

3.2 Строки

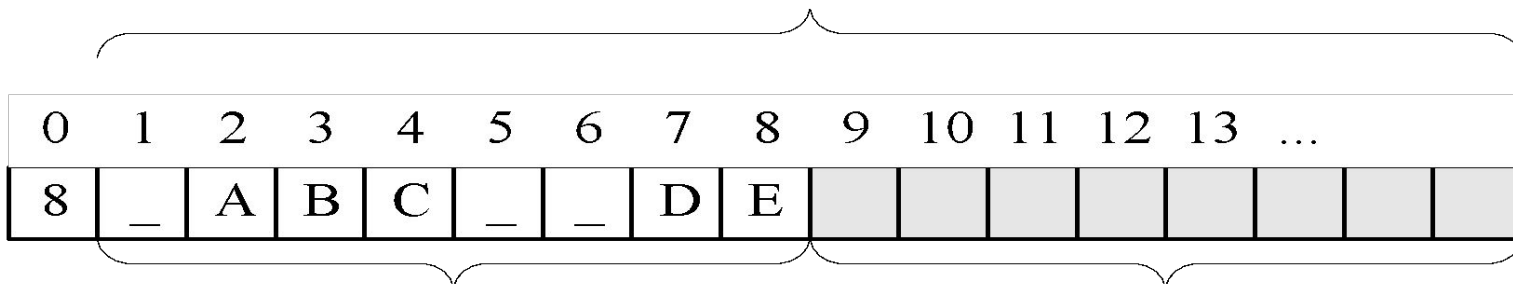
Строка – последовательность символов.



Целое – максимальная длина строки.

Внутренний формат:

Максимальная длина строки ≤ 255



Текущая
длина
строки

Текущая
длина строки

Не занятая
часть строки

Примеры описания строк

1) `Var S1,S2:string[40]; S3:string;`

2) С предварительным объявлением типов:

```
    Type S40 = string[40];
```

```
        ST = string;
```

```
    Var  S1,S2: S40;
```

```
        S3:ST;
```

3) С инициализацией

```
    Var S:string[40]='Строковая константа';
```

```
        S1:string = '';
```

Операции над строками

1. Присваивание строк:

```
S1 := 'ABCD' ;
```

```
S1 := S2 ;
```

```
S1 := 'A' ;
```

```
S1 := ' ' ; {пустая строка}
```

2. Обращение к элементу:

```
S1[5] - прямое
```

```
S1[i] - косвенное
```

3. Конкатенация (сцепление) строк:

```
St := St + 'A' ;
```

```
St := 'A' + 'B' ;
```

4. Операции отношения – выполняется попарным сравнением кодов символов, результат определяется по отношению кодов первых различных символов:

```
b := S1 > S2 ;
```

```
'T' < 'Ta'
```

5. Ввод-вывод строк:

```
ReadLn (S1) ;
```

```
{Строка вводится до Enter  
или указанной длины}
```

```
WriteLn (S1) ;
```

Стандартные процедуры и функции

1. Функция **Length (st) : word** – возвращает длину строки st:

```
n := Length (st1) ;
```

2. Процедура **Delete (st, index, count)** – удаляет count символов строки st, начиная с символа с номером index:

```
S1 := 'ddddddsssssfffff' ;
```

```
Delete (S1, 6, 5) ;
```

```
'dddddfffff'
```

3. Процедура **Insert (St2, St1, index)** – вставляет подстроку символов St2 в строку St1, начиная с символа с номером index:

```
S1 = 'ddddddddddd' ;
```

```
S2 = 'aaaaaa' ;
```

```
Insert (S2, S1, 6) ;
```

```
'dddadaaaaaaddddd'
```

```
Insert ('Pas', S1, 6) ;
```

```
'dddadPasaaaaaddddd'
```

Стандартные процедуры и функции (2)

4. Процедура **Str(x[:w[:d]], St)** – преобразует результат выражения x, в строку st, содержащую запись этого числа в виде последовательности символов (как при выводе).

```
x := -5.67;
```

```
Str(x:7:3, s1);
```

```
' -5.670'
```

5. Процедура **Val(St, x, Code)** – преобразует строку St с записью числа в виде последовательности символов во внутреннее представление целого или вещественного числа и помещает его в переменную x. В целочисленной переменной Code процедура возвращает код ошибки:

```
Var S:string; Code:integer; a:real; ...
```

```
...repeat
```

```
    Write('Input a:');
```

```
    ReadLn(S);
```

```
    Val(S, a, Code);
```

```
    if Code <> 0 then WriteLn('Input error');
```

```
until Code=0; ...
```


Стандартные процедуры и функции (3)

6. Функция **Copy (St, index, count) : string** – возвращает фрагмент строки St, длиной count символов, начиная с символа с номером index:

```
S1 = 'qqqEEEEEEuuuuu' ;
```

```
S := Copy (S1, 4, 6) ;
```

```
'EEEEEE'
```

7. Функция **Pos (St2, St1) : integer** – возвращает номер позиции первого вхождения подстроки St2 в строку St1. Если вхождение не найдено, то функция возвращает 0:

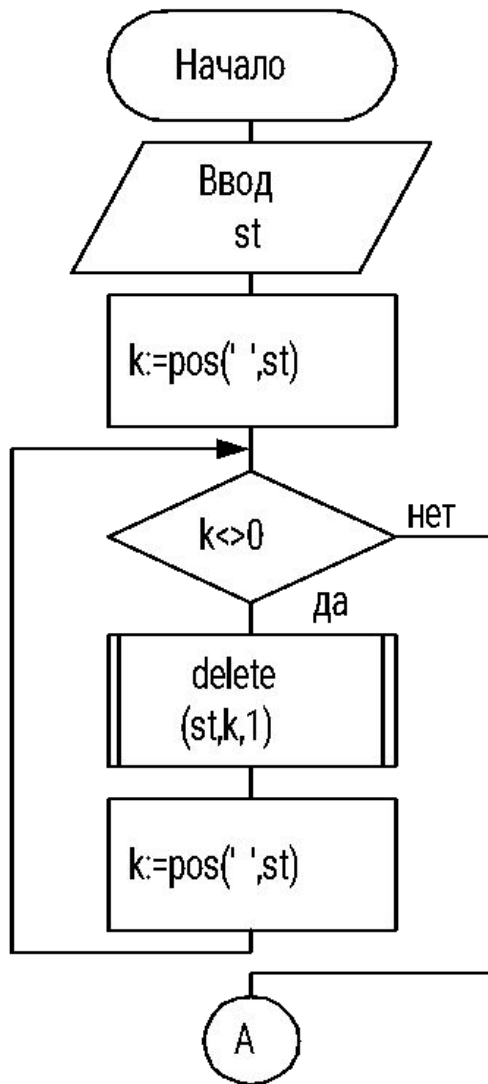
```
S1 = 'qqqEEppEEuuuuu' ;
```

```
i := Pos ('EE', S1) ;
```

```
i=4
```

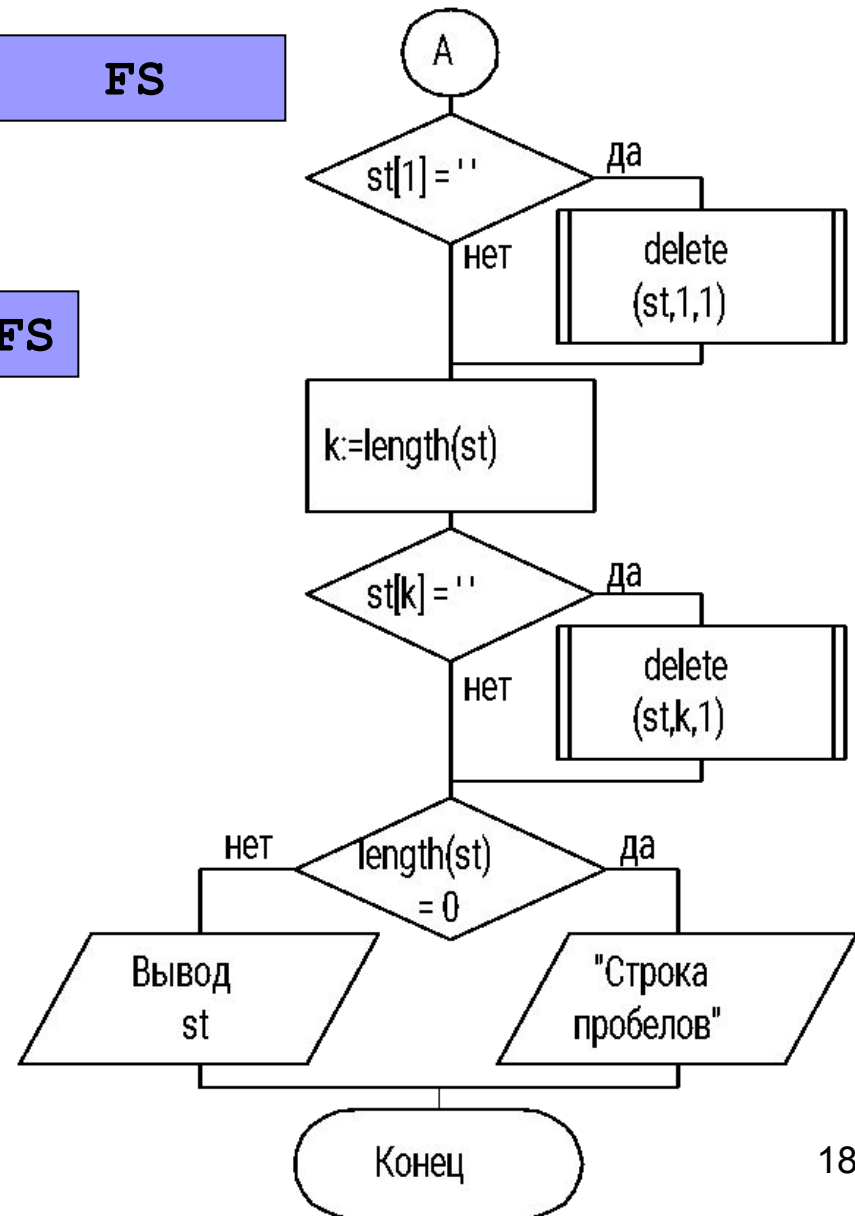
8. Функция **UpCase (ch) : char** – возвращает символ, соответствующий символу верхнего регистра для ch, если таковой имеется, либо сам символ ch, если для него не определен символ верхнего регистра.

Удаление «лишних» пробелов из строки



ASD FS

ASD FS



Программа

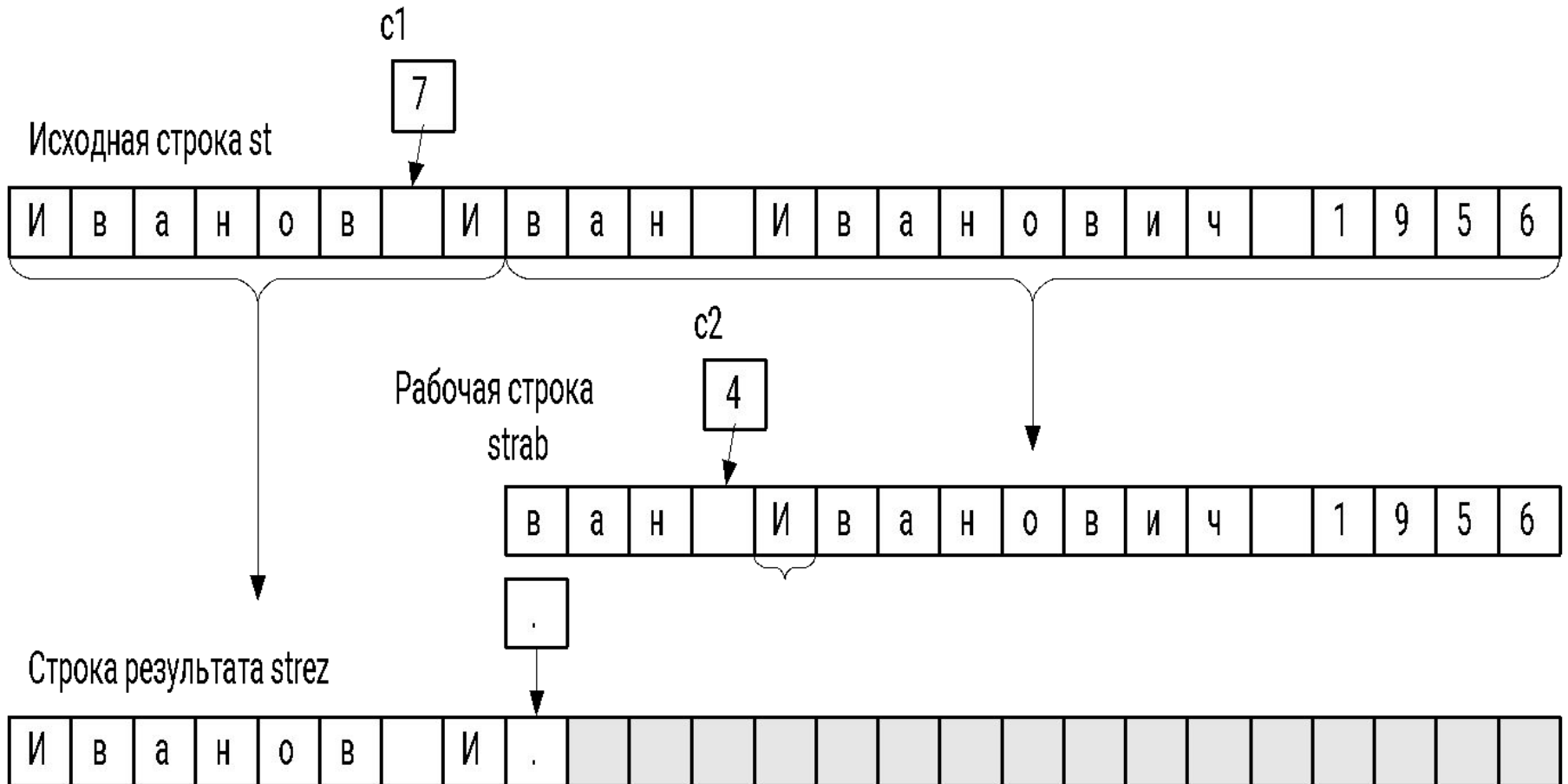
```
Program Ex3_3;
{$APPTYPE CONSOLE}
Uses SysUtils;
Var  st:string[40];    k:byte;
    Begin
        WriteLn('Input string <= 40 symbols');
        ReadLn(st);
        WriteLn('String:', st);
        k:=pos(' ',st);
        while k<>0 do
            begin delete(st,k,1); k:=pos(' ',st); end;
        if st[1]= ' ' then delete(st,1,1);
        k:= length(st);
        if st[k]= ' ' then delete(st,k,1);
        if length(st)<>0 then WriteLn('Result:',st)
            else WriteLn('Only spaces. ');
        ReadLn;
    End.
```

Преобразование последовательности строк

Вводится последовательность строк вида

Иванов Иван Иванович 1956 ⇒ Иванов И.И. 45

Завершение ввода – при чтении пустой строки.



Программа

```
Program Ex3_4;  
{ $APPTYPE CONSOLE }  
Uses SysUtils;  
Var st, strez, strab: string[40];  
    c1, c2, c3, n, old: word; code: integer;  
Begin  
    WriteLn('Input string. End - empty string. ');  
    ReadLn(st);  
    while st<>' ' do  
        begin  
            c1:=Pos(' ', st);  
            strez:=Copy(st, 1, c1+1) + '.';  
            strab:=Copy(st, c1+2, Length(st) - c1 - 1);
```

Программа (2)

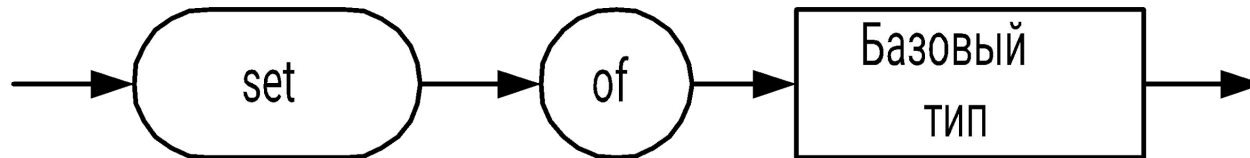
```
c2:=Pos(' ',strab);  
    strez:=strez+strab[c2+1]+'.';  
Delete(strab,1,c2+1);  
c3:=Pos(' ',strab);  
Delete(strab,1,c3);  
Val(strab,n,code);  
old:=2001-n;  
Str(old,strab);  
strez:=strez+' '+strab;  
WriteLn(strez);  
WriteLn('Input string. End - empty string.');
```

```
ReadLn(st);  
  
end;
```

End.

3.3 Множества

Множество – **неупорядоченная** совокупность **неповторяющихся** элементов.



Тип элементов – порядковый, кроме Word, Integer, SmallInt, LongInt.
Количество элементов не должно превышать 256.

Type

```
Digits = set of 1..100;  
Setchar = set of char;  
letter = set of 'a'..'z';
```

```
Var mychar: setchar;  
    mydig: Digits;  
    simst: letter;
```

или

```
Var number: set of 1..31;  
    cif: set of 0..9;  
    kods: set of #0..#255;
```

Конструкторы и инициализация множеств

Конструкторы множеств – константы множественного типа:

`[]` – пустое множество;

`[2,3,5,7,11]` – множество чисел;

`['a','d','f','h']` – множество символов;

`[1,k]` – множество чисел, переменная `k` должна содержать число;

`[2..100]` – множество содержит целые числа из указанного интервала;

`[k..2*k]` – интервал можно задать выражениями;

`[red,yellow,green]` – множество перечисляемого типа

Инициализация множеств при объявлении:

```
Type setnum = set of byte;
```

```
Var S:setnum = [1..10];
```


Операции над множествами

1. Присваивание:

$A := B;$

$A := [];$

2. Объединение, пересечение и дополнение:

- $A+B$ ($A \cup B$) – объединение множеств A и B – множество, состоящее из элементов, принадлежащих множествам A и B
- $A*B$ ($A \cap B$) – пересечение множеств A и B – множество, состоящее из элементов, принадлежащих одновременно и множеству A и множеству B .
- $A-B$ ($A \setminus B$) – дополнение множества A до B – множество, состоящее из тех элементов множества A , которые не принадлежат множеству B .

Примеры:

$[1, 2] + [3, 4] = [1, 2, 3, 4];$

$[1..10] * [3, 8, 9, 15, 23, 45] = [3, 8, 9];$

$[1..15] - [3, 8, 9, 15, 23, 45] = [1, 2, 4..7, 10..14];$

$[\text{red}, \text{blue}, \text{green}, \text{black}] * [\text{blue}, \text{magenta}, \text{yellow}] = [\text{blue}]$

Операции над множествами (2)

3. Операции отношения:

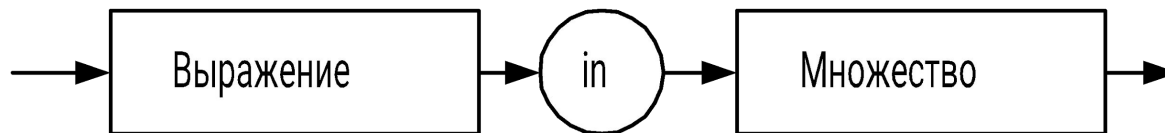
$A = B$ – проверка совпадения множеств A и B (если совпадают – true)

$A \neq B$ – проверка не совпадения множеств A и B (не совпадают – true).

$A \leq B$ – проверка нестрогого вхождения A в B (если входит – true).

$A > B$ – проверка строгого вхождения B в A (если входит – true).

4. Проверка вхождения элемента во множество:



Пример:

```
if a in [2..6] then ...
```

Ввод-вывод элементов множеств

Значения множественного типа нельзя вводить и выводить !

Ввод элементов множества:

```
Var S:set of 1..100; n:word; ...
```

```
  S:=[];
```

```
  Read(n);
```

```
  while n<>0 do
```

```
    begin
```

```
      S:=S+[n];
```

```
      Read(n);
```

```
    end;
```

```
  ReadLn; ...
```

Вывод элементов множества:

```
Var S:set of 'a'..'z'; ...
```

```
  for i:='a' to 'z' do
```

```
    if i in S then Write(i:3);
```

```
  WriteLn;
```

Определение множества цифр числа

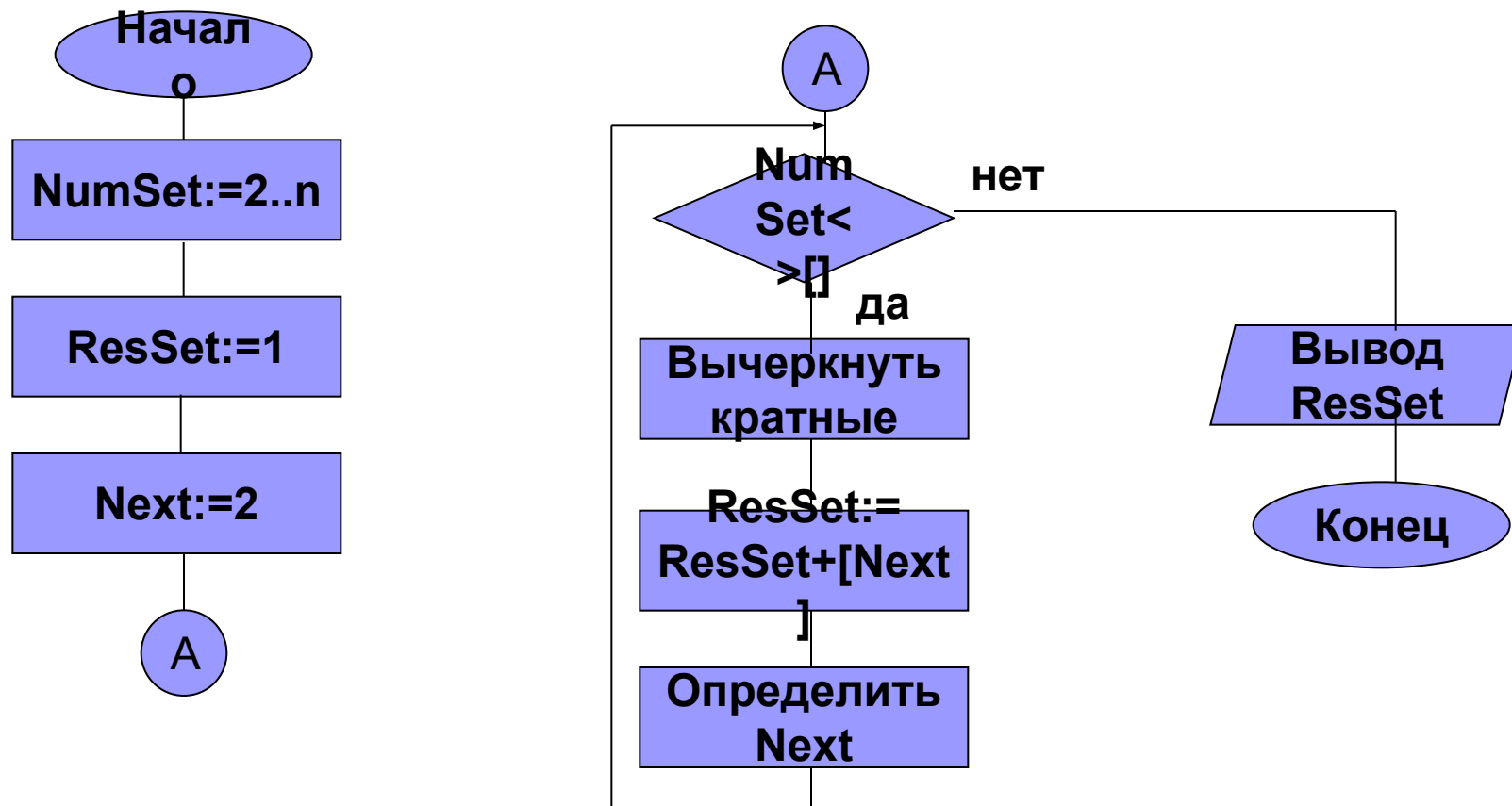
```
Program Ex3_5;
{$APPTYPE CONSOLE}
Uses SysUtils;
Var n:longint;
    st:string;
    mnoj:set of '0'..'9';
    i:integer; j:char;
Begin
    WriteLn('Input value:');
    ReadLn(n);
    Str(abs(n),st); // преобразуем число в строку
    mnoj:=[];
    for i:=1 to length(st) do
        mnoj:=mnoj+[st[i]]; //добавляем цифры
    WriteLn('String ',n,' includes ');
    for j:='0' to '9' do
        if j in mnoj then Write(j+' ');
    ReadLn;
End.
```

«Решето Эратосфена» (простые числа)

Исходное состояние (NumSet):

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Результат (ResSet): 1



«Решето Эратосфена» (2)

```
Program Ex3_6;  
{ $APPTYPE CONSOLE }  
Uses SysUtils;  
Const N = 100;  
Type Numbers = set of 1..N;  
Var  NumSet, ResSet: Numbers;  
     Next, Nn, i: word;  
Begin  
    NumSet := [2..N];  
    ResSet := [1];  
    Next := 2;
```

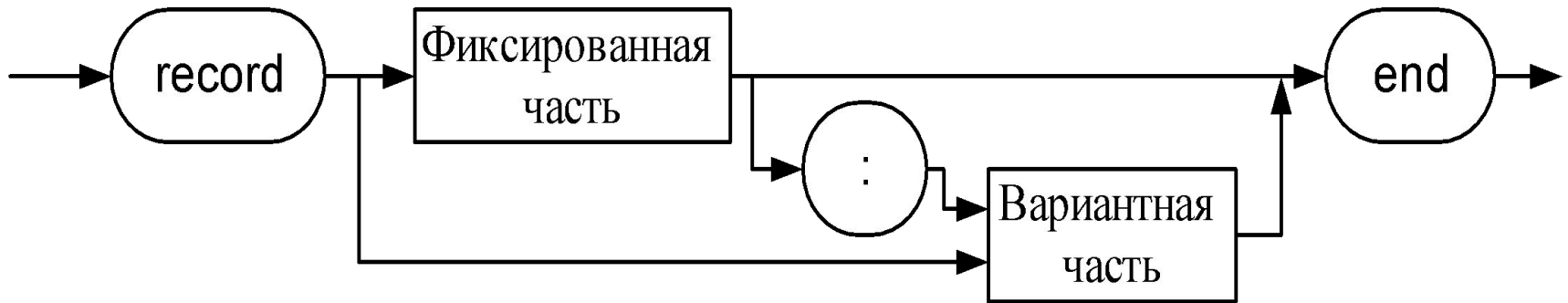
«Решето Эратосфена» (простые числа)(3)

```
while NumSet <> [] do
  begin
    Nn := Next;
    while Nn <= N do
      begin
        NumSet := NumSet - [Nn];
        Nn := Nn + Next;
      end;
    ResSet := ResSet + [Next];
    repeat
      inc(Next);
    until (Next in NumSet) or (NumSet = []);
  end;
  for i:=1 to N do
    if i in ResSet then write(i, ' ');
  ReadLn;
End.
```

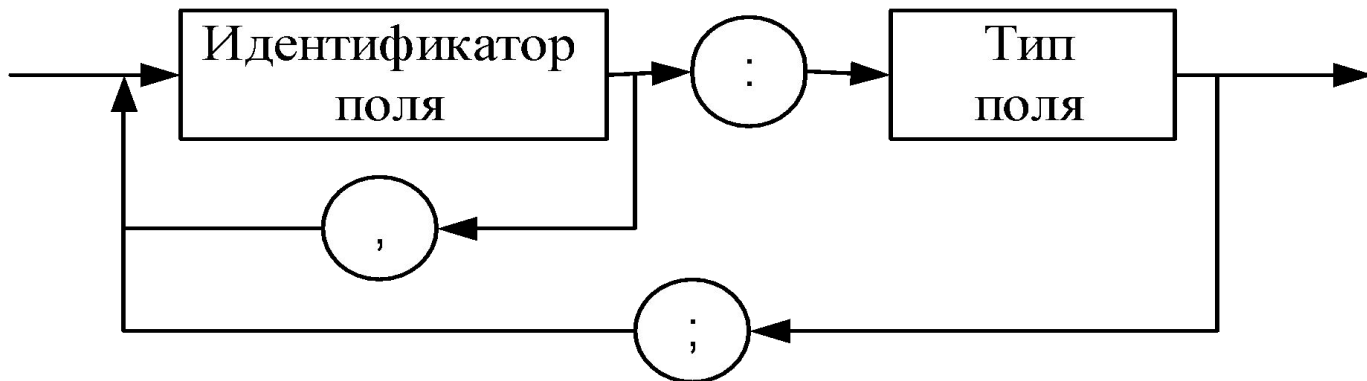
3.4 Записи

Запись – это структура данных, образованная **фиксированным числом разнотипных компонентов**, называемых **полями** записи.

Пример записи: Иванов Иван 20 лет студент 1 курса ⇒
Иванов | Иван | 20 | студент | 1



Фиксированная часть записи:



Объявление и инициализация записей

Примеры:

а) `Var Zap1: record`

`Day:1..31;`

`Month: 1..12;`

`Year: word;`

`end;`

б) `Type Data = record`

`Day:1..31;`

`Month: 1..12;`

`Year: word;`

`end;`

`Var Zap1:Data;`

в) `Var Birthday: Data = (Day:30; Month:6; Year:1973);`

Операции над записями

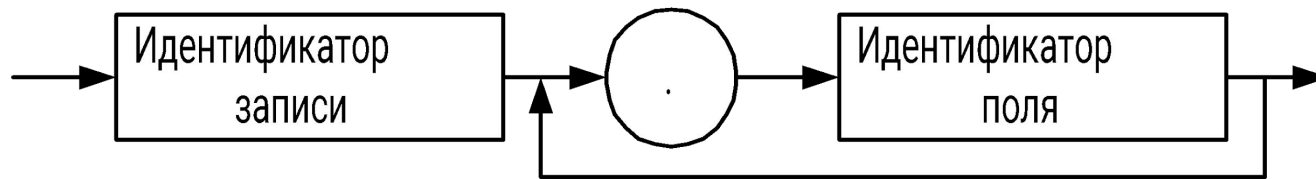
1. Присваивание записей одного типа:

```
Var A, B: record Day: 1..31; Month: 1..12; Year: word; end;
```

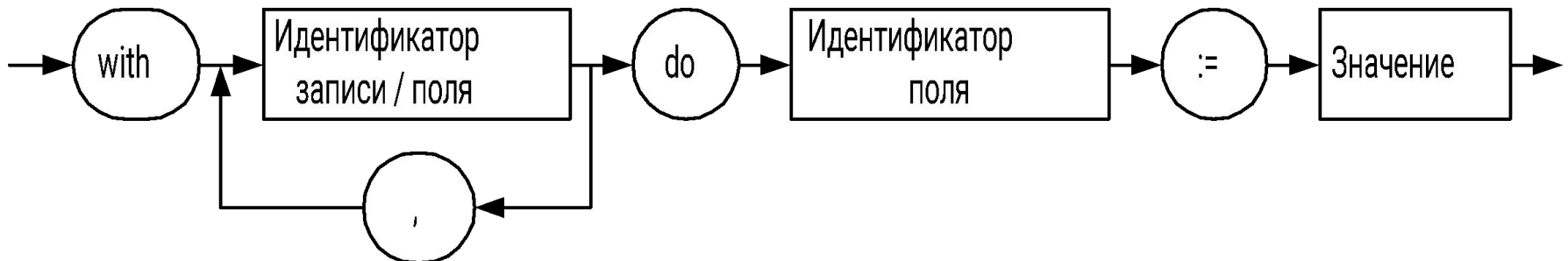
...

```
A := B;
```

2. Доступ к полям записи:



```
A.Day := 21; {точечная нотация}
```



```
with A do Day := 21; {оператор доступа}
```

3. Ввод и вывод записей осуществляется по полям.

Массив записей

Задача.

Вводится список:

Ф.И.О.	Год р.	Месяц р.	Дата р.
Иванов Б.А.	1986	11	26
Петров М.А.	1985	5	12
Сидоров А.В.	1986	4	8

Определить дату рождения по фамилии и инициалам.

Программа

```
Program Ex3_7;
```

```
{$APPTYPE CONSOLE}
```

```
Uses SysUtils;
```

```
Type
```

```
    data=record
```

```
        year:word;
```

```
        month:1..12;
```

```
        day:1..31;
```

```
    end;
```

```
    zap=record
```

```
        fam:string[16];
```

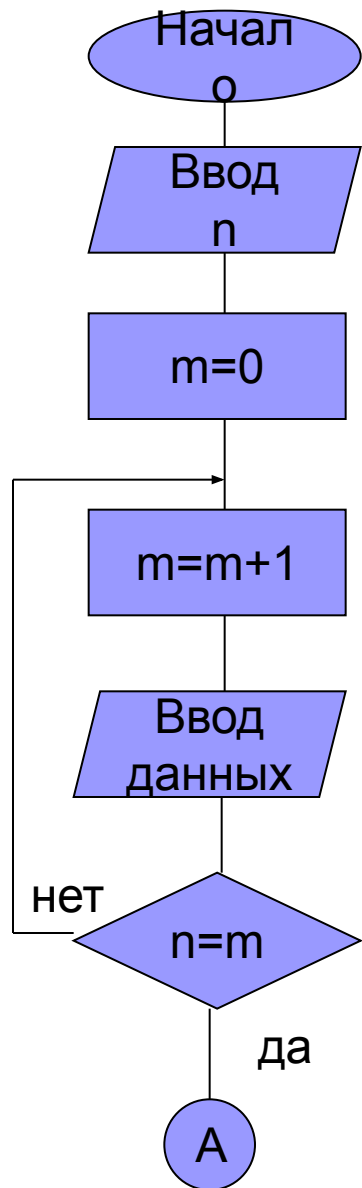
```
        birthday:data;
```

```
    end;
```

```
Var  fb:array[1..25] of zap;
```

```
    fff:string[16];    i,j,m,n:byte;    key:boolean;
```

Ввод записей



Begin

```
WriteLn('Input n<=25');
```

```
ReadLn(n);
```

```
m:=0; {счетчик записей}
```

```
repeat
```

```
    m:=m+1;
```

```
    Write('Input family :');
```

```
    ReadLn(fb[m].fam);
```

```
    Write('Input year : ');
```

```
    ReadLn(fb[m].birthday.year);
```

```
    Write('Input month : ');
```

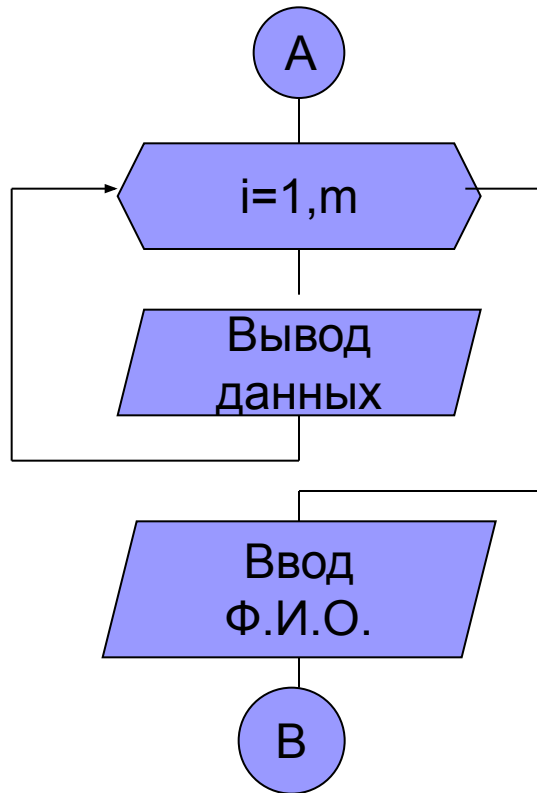
```
    ReadLn(fb[m].birthday.month);
```

```
    Write('Input date : ');
```

```
    ReadLn(fb[m].birthday.day);
```

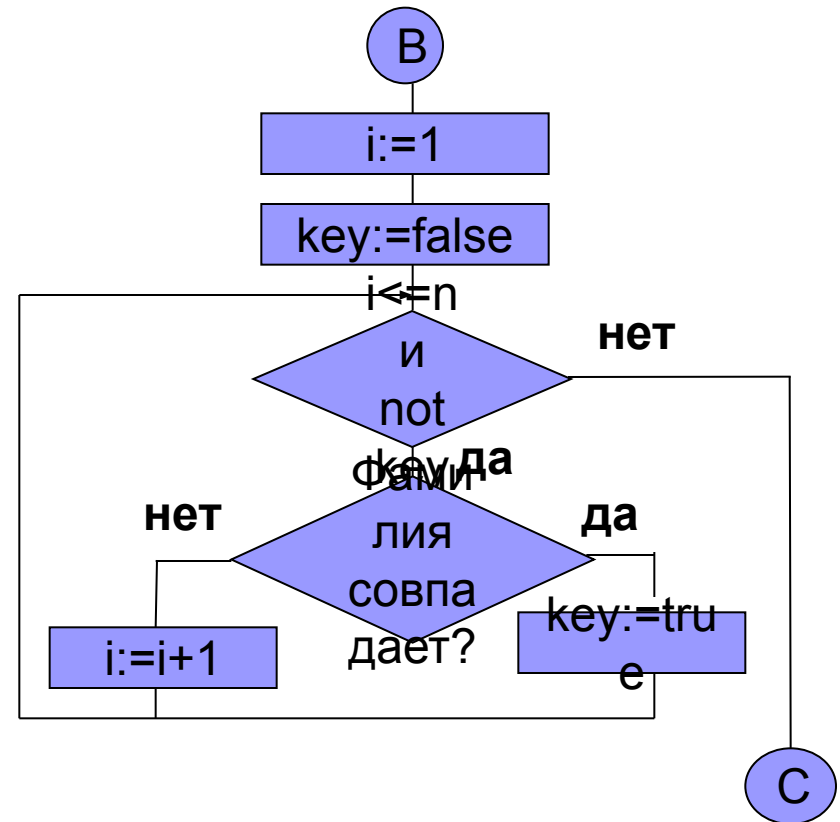
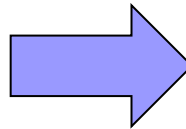
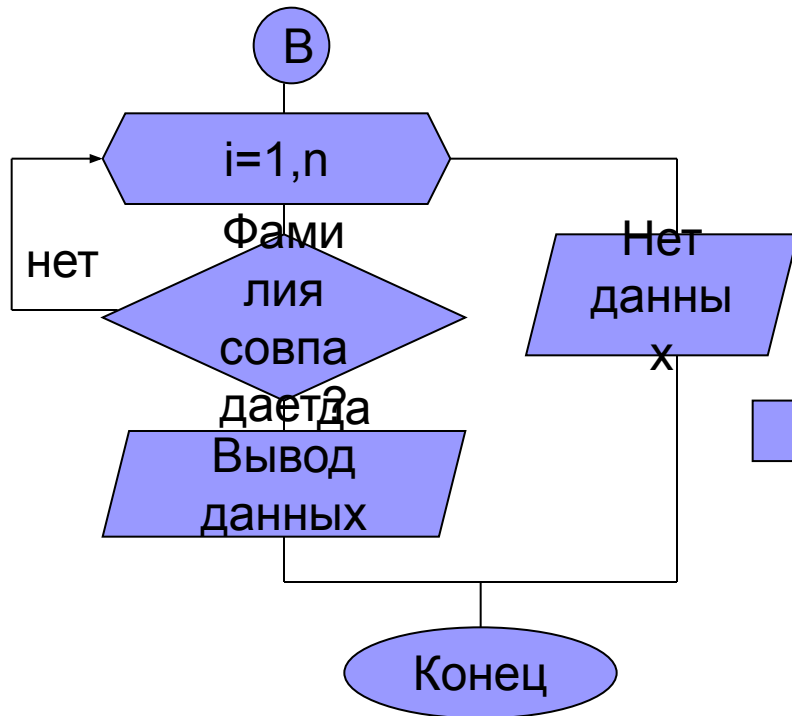
```
until n=m;
```

Вывод списка и ввод фамилии



```
WriteLn;  
WriteLn('List of group ');  
WriteLn;  
for i:=1 to m do  
  with fb[i] do  
    begin  
      Write(i:2,fam:17);  
      with birthday do  
        WriteLn(year:6,  
              month:4,  
              day:4);  
    end;  
  WriteLn;  
  Write('Input family:');  
  ReadLn(fff);
```

Поиск. Программирование поискового цикла



```
i:=1;  
key:=false;  
while (i <= n) and (not key) do  
  if fb[i].fam = fff then  
    key:=true  
  else i:=i+1;
```

Вывод результата

```
{вывод результата}
```

```
if key then
```

```
  with fb[i] do
```

```
    begin
```

```
      WriteLn('Student :');
```

```
      Write(fam:18, '  ');
```

```
      with birthday do
```

```
        WriteLn(day:2, ':',
```

```
          month:2, ':',
```

```
          year:5);
```

```
      end
```

```
    else WriteLn('No data about:', fff:18);
```

```
    ReadLn;
```

```
End.
```

