

## Estructuras de Datos Clase 1 - Introducción



Dr. Sergio A. Gómez  
<http://cs.uns.edu.ar/~sag>



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación  
Universidad Nacional del Sur  
Bahía Blanca, Argentina

## Trivia

- Asignatura: Estructuras de datos
- Profesor: Dr. Sergio Alejandro Gómez
- Email: [sag@cs.uns.edu.ar](mailto:sag@cs.uns.edu.ar)
- Horarios:
  - Teoría: Martes y jueves de 14 a 16 hs (Aula 8 Palihue)
  - Práctica: Martes y jueves de 16 a 18 hs (Aula 8 Palihue)
- Horario de consulta del profesor: A confirmar
- Horarios de consulta del asistente: A confirmar por el asistente

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

2

## Bibliografía

- M.T. Goodrich & R. Tamassia. Data Structures and Algorithms in Java. Fourth Edition. John Wiley & Sons, 2006.
- Nota: El curso hará un énfasis importante en la lectura del libro.
- Adicionalmente se usarán apuntes de la cátedra o diapositivas en la práctica que se distribuirán oportunamente.
- Nota: Las diapositivas no son exhaustivas.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

3

## Motivaciones

- Estamos interesados en construir *buenas* estructuras de datos y *buenos* algoritmos.
- Estructura de datos = Manera sistemática de organizar y acceder datos.
- Algoritmo = Procedimiento paso a paso para realizar una tarea en una cantidad finita de tiempo.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

4

## Objetivos

- Continuación y profundización de los conceptos vistos en IPOO.
- Aprendizaje de:
  - Estructuras de datos (ED) fundamentales
  - Elección de una estructura de datos para un dominio determinado
  - Algoritmos asociados a las estructuras de datos
  - Evaluación de algoritmos (orden de tiempo de ejecución)

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

5

## Factores de calidad del software

- Usaremos POO porque permite construir software de buena calidad.
- ¿Cómo evaluar la calidad del software?
  - Factores externos de calidad: Calidad del software que puede ser detectada por un usuario (sin conocer el código fuente).
  - Factores internos de calidad: Calidad del software que puede ser percibida por el programador (conociendo el código fuente).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

6

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Factores de calidad

- **Correctitud:** El programa respeta la especificación (para una entrada dada produce la salida esperada).
- **Robustez:** El programa es capaz de manejar entradas no contempladas por la especificación (se espera que se degrade "graciosamente" o "gracefully"). Ej.: Recibe un string cuando espera un entero. Factor crítico en aplicaciones industriales.
- **Extensibilidad:** Capacidad de agregarle funcionalidad al soft.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

7

## Factores de calidad

- **Portabilidad:** Habilidad del soft de correr con mínimo cambio en otro hard o sistema operativo. (por ello usamos Java)
- **Reusabilidad:** Capacidad de usar el código en la construcción de otros programas.
- **Eficiencia:** Capacidad del soft de requerir pocos recursos de cómputo (tiempo de CPU y memoria).
- **Facilidad de uso:** Capacidad del soft para ser usado por usuarios con distinta habilidad.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

8

## Robustez: Excepciones

- Las excepciones son eventos inesperados que ocurren durante la ejecución de un programa.
- Puede ser el resultado de una condición de error o una entrada incorrecta.
- En POO las excepciones son objetos "lanzados" por un código que detecta una condición inesperada.
- La excepción es "capturada" por otro código que repara la situación (o el programa termina con error en ejecución).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

9

## Excepciones: try-catch

void método( parámetros formales )

```
{
  try
  {
    .....
    sentencia_que_puede_producir_excepción();
    .....
  }
  catch( tipo_excepcion e )
  {
    código para manejar la excepción e
  }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

10

## Excepciones: Ejemplo

```
import java.util.Scanner;
import java.io.*;

public class EjExcepcion01
{
    public static void main( String [] args )
    {
        try {
            int [] a = { 1, 2, 3, 4, 5 };
            Scanner s = new Scanner( System.in );
            System.out.print( "Ingrese una posición entre 0 y 4: " );
            int pos = s.nextInt();
            System.out.println( "El valor en " + pos + " es " + a[pos] );
            System.out.println( "El doble es " + 2 * a[pos] );
            System.out.println( "El triple es " + 3 * a[pos] );
        } catch( ArrayIndexOutOfBoundsException e ) {
            System.out.println( "Valor fuera de rango" );
        }
    }
}
```

**Problema:** Leer un entero "pos" y mostrar la componente "pos" del arreglo "a", el doble y el triple.

```
>java EjExcepcion01
Ingrese una posición entre 0 y 4: 40
Valor fuera de rango
```

11

## Excepciones: try-catch-finally

```
try {
    .....
} catch( tipo_excepcion_1 e ) {
    código para manejar la excepción e
} catch( tipo_excepcion_2 e ) {
    código para manejar la excepción e
} finally {
    código que siempre se ejecuta
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

12

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Excepciones: Ejemplo

```
try {
    int [] a = { 1, 2, 3, 4, 5 };
    Scanner s = new Scanner( System.in );
    System.out.print( "Ingrese una posicion entre 0 y 4: " );
    int pos = s.nextInt();
    System.out.println( "El valor en " + pos + " es " + a[pos] );
    System.out.println( "El doble es " + 2 * a[pos] );
    System.out.println( "El triple es " + 3 * a[pos] );
} catch( ArrayIndexOutOfBoundsException e ) {
    System.out.println( "Valor fuera de rango" );
} catch( InputMismatchException e ) {
    System.out.println( "No ingreso un entero" );
} finally {
    System.out.println( "Adios!" );
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

13

## Cómo crear nuestras excepciones

- Las excepciones son subclases de la clase Exception de Java.
- Los métodos deben especificar en su signatura las excepciones que pueden lanzar: tipo método( parámetros formales ) throws clase\_excepción
- Una excepción se lanza desde una sentencia throw: throw new clase\_excepción( parámetros actuales )
- Ejemplo:** Programar una clase persona. Una persona tiene un nombre y una edad. La edad debe ser un número positivo.
- Crearemos una excepción *PersonaException* para lanzar cuando el cliente ingresa una edad negativa en el constructor.

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

14

```
// PersonaException.java
public class PersonaException extends Exception {
    public PersonaException( String msg ) {
        super( msg );
    }
}
```

```
// Persona.java
public class Persona {
    private String nombre;
    private int edad;

    public Persona( String nombre, int edad ) throws PersonaException {
        this.nombre = nombre;
        if( edad <= 0 )
            throw new PersonaException( "Edad negativa: " + edad );
        this.edad = edad;
    }

    public String getNombre() { return nombre; }
    public int getEdad() { return edad; }
    public String toString() { return getNombre() + " " + getEdad(); }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

15

```
// EjException03.java
public class EjException03
{
    public static void main( String [] args )
    {
        try {
            Persona p = new Persona( "Juan", 30 );
            System.out.println( "p: " + p );
            Persona q = new Persona( "Tito", p.getEdad() - 35 );
            System.out.println( "q: " + q );
        } catch( PersonaException e ) {
            System.out.println( e.getMessage() );
        }
    }
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

16

## Propagación de excepciones por la pila de registros de activación

```
public class EjExcepcion04
{
    private class MiExcepcion extends Exception
    { public MiExcepcion( String msg ) { super( msg ); } }

    private void w( String s ) { System.out.println( s ); }
    public void m1() throws MiExcepcion { w("m1"); m2(); w("m1-"); }
    public void m2() throws MiExcepcion { w("m2"); m3(); w("m2-"); }
    public void m3() throws MiExcepcion { w("m3"); m4(); w("m3-"); }
    public void m4() throws MiExcepcion {
        w("m4"); throw new MiExcepcion("Oooh!"); }

    public static void main( String [] args )
    {
        try {
            (new EjExcepcion04()).m1();
        } catch( MiExcepcion e ) {
            System.out.println( e.getMessage() );
        }
    }
}
```

Las excepciones no manejadas se propagan al llamante.

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

17

## Notas

- Las excepciones como *ArrayIndexOutOfBoundsException* se llaman *unchecked* porque el programa compilará aunque el cliente no tengan un try-catch asociado. Esto ocurre con las *RuntimeExceptions*.
- Las excepciones como *PersonaException* se llaman *checked* porque el cliente no compilará si el código cliente no está protegido con el try-catch correspondiente.

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

18

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Notas

- Las excepciones se estructuran en una jerarquía de herencia, al utilizar cláusulas catch múltiples, en el caso de una excepción éstas se comprueban en forma secuencial hasta que la el tipo de la excepción lanzada conforma al de la excepción declarada en el catch y recién en ese momento se ejecuta este último bloque catch.
- Entonces estructuras los catch de excepción más específica a más general.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

19

Escribir:

```
try {
    // Código que puede lanzar una excepción
} catch( IOException e ) {
    // Código para procesar la excepción de entrada / salida
... } catch( Exception e ) {
    // Código para procesar un excepción general
...}
Y no:
try { ....
} catch( Exception e ) {
...
} catch( IOException e ) { // Código inalcanzable ya que esta
// excepción es captada siempre por el bloque catch anterior.
...}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

20

## Algunas excepciones Runtime definidas en java.lang

Runtime exception	Significado
ArithmeticException	Error de aritmética, e.g. división por cero
ArrayIndexOutOfBoundsException	Índice de arreglo fuera de límites
ClassCastException	Cast inválido
IndexOutOfBoundsException	Algún índice de array fuera de límites
NegativeArraySizeException	Array creado con tamaño negativo
NullPointerException	Uso incorrecto de una referencia nula
NumberFormatException	Conversión inválida de string en número
StringIndexOutOfBoundsException	Se quiso acceder a una posición inexistente de un string

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

21

## Algunas excepciones unchecked de Runtime definidas en java.lang (informativa)

Runtime exception	Significado
ArithmeticException	Error de aritmética, e.g. división por cero
ArrayIndexOutOfBoundsException	Índice de arreglo fuera de límites
ClassCastException	Cast inválido
IndexOutOfBoundsException	Algún índice de array fuera de límites
NegativeArraySizeException	Array creado con tamaño negativo
NullPointerException	Uso incorrecto de una referencia nula
NumberFormatException	Conversión inválida de string en número
StringIndexOutOfBoundsException	Se quiso acceder a una posición inexistente de un string

Sobre el final del curso puede aparecer ClassNotFoundException.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

22

## Métodos útiles definidos por Throwable (superclase de Exception)

Método	Significado
String getMessage()	Retorna una descripción de la excepción
void printStackTrace()	Imprime a la consola la pila de registros de activación con nombre de método y número de línea en cada método donde se propagó la excepción hasta que fue capturada.
String toString()	Retorna una descripción de la excepción

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

23

## Interfaces

- Una interfaz es una colección de declaraciones de métodos.

```
public interface nombre_interfaz
{
    public tipo método1( parámetros formales ) throws excepciones;
    ...
    public tipo métodon( parámetros formales ) throws excepciones;
}
```

```
// Vendible.java
public interface Vendible {
    public String descripcion();
    public int precioLista();
}
```

```
// Transportable.java
public interface Transportable {
    public int peso();
    public boolean peligroso();
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

24

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Implementación de interfaces

- Una clase que implementa una interfaz debe implementar todos los métodos provistos por la interfaz.

```
public class mi_clase implements nombre_interfaz
{
    .... Lista de atributos ...
    public mi_clase() { ... código del constructor ... }
    public tipo método1( parámetros formales ) throws excepciones
    { ... código del método ... }
    ...
    public tipo métodon( parámetros formales ) throws excepciones
    { ... código del método ... }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

25

```
// Fotografia.java
public class Fotografia implements Vendible {
    private String descripcion;
    private int precio;
    private boolean color;

    public Fotografia( String desc, int p, boolean c )
    { descripcion = desc; precio = p; color = c; }

    // Implemento los dos métodos de la interfaz vendible:
    public String descripcion() { return descripcion; }
    public int precioLista() { return precio; }

    // Agrego los métodos que considere necesarios:
    public boolean color() { return color; }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

26

## Implementación de más de una interfaz

La clase *ItemEmpacado* implementa las interfaces *Vendible* y *Transportable*:

```
public class ItemEmpacado implements Vendible, Transportable {
    // Atributos:
    // Constructor:
    // Implementación de todos los métodos de ambas interfaces:
    // Implementación de métodos adicionales:
}
```

## Herencia múltiple de interfaces

La interfaz *ItemAsegurable* extiende a las interfaces *Vendible* y *Transportable* y las extiende con el método *valorAsegurado*:

```
public interface ItemAsegurable extends Vendible, Transportable {
    public int valorAsegurado();
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

27

## Ventajas del uso de interfaces

- Al usar una interfaz uno especifica "qué" debe hacer una clase pero no "cómo" debe hacerlo.
- Las interfaces no hacen suposiciones de "cómo" serán implementadas.
- Una vez que se define una interfaz, ésta puede ser implementada por cualquier número de clases.
- Implementar una interfaz requiere implementar todos los métodos definidos por la misma.
- Brindan una forma limitada y segura de herencia múltiple (una clase puede implementar más de una interfaz).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

28

## Ventajas del uso de interfaces

- Las interfaces están pensadas para soportar la resolución de métodos en tiempo de ejecución.
- Esto se puede lograr con clases abstractas también pero las mismas deberían estar más y más arriba en la jerarquía oscureciéndola (este problema se evita con las interfaces ya que dos clases no relacionadas pueden implementar la misma interfaz).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

29

Reglas para asignar en forma válida:  $a = b$ ;  
Supongamos que  $a$  es de tipo  $U$  y  $b$  de tipo  $T$ . Es válido asignar cuando:

- " $a$ " y " $b$ " son del mismo tipo de clase o interfaz (i.e.  $T = U$ ).
- Cuando  $T$  es más *amplio* que  $U$ , se produce una conversión:
  - Widening conversion:
    - $T$  y  $U$  son nombres de clases y  $U$  es superclase de  $T$
    - $T$  y  $U$  son nombres de interfaces y  $U$  es superinterfaz de  $T$
    - $T$  es una clase que implementa la interfaz  $U$
    - $T$  es una subclase de una clase que implementa una interfaz que es subinterfaz de  $U$ .
- Son todas verificables por el compilador.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

30

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Reglas para asignar en forma válida (cont.)

- Ejemplo: "a" es de tipo interfaz y el tipo de "b" es subclase de una clase que implementa una subinterfaz del tipo de "a", puedo escribir: "a=b;"
- Ejemplo:  

```
interface I { void m(); }
interface J extends I { ... }
class C implements J { void m() { /*Código de m */ } }
class D extends C { void m() { /* Redefinición de m */ } }
```

Entonces si tengo las declaraciones:

"I a;" y "D b;" es posible escribir "a = b;" y escribir "a.m()" ejecutará el código de "m" escrito en la clase "D" por resolución dinámica.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

31

<pre>// I.java public interface I {     public void m(); } </pre>	<pre>// C.java public class C implements J {     public void m() {         System.out.println("Estoy en método m de clase C");     } }  public void n() {     System.out.println("Estoy en método n de clase C"); } } </pre>
<pre>// J.java public interface J extends I {     public void n(); } </pre>	<pre>// D.java public class D extends C {     public void m() { // Redefino el comportamiento de m         System.out.println("Estoy en método m de clase D");     } } </pre>

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

32

```
public class Test {
    public static void main(String [] args) {
        I a; // "a" es de tipo interfaz "I"
        D b = new D(); // "b" es de tipo clase "D"

        a = b; // Asignación válida
        a.m(); // Imprime "Estoy en método m de clase D"
        // porque en ejecución "a" apunta a un objeto de tipo "D"
        // a.n(); // No compila porque "I" no tiene método "n()"
    }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

33

## Narrowing conversions

Ocurre cuando un tipo T se convierte en un tipo S más *angosto*.

Supongamos "S a;" y "T b;" y quiero escribir "a = b;".

- Casos comunes:
  - T y S son clases y S es subclase de T.
  - T y S son interfaces y S es subinterfaz de T.
  - T es una interfaz implementada por la clase S.

Se requiere casting explícito (e.g. "a = (S) b;") y su correctitud va a ser controlada en ejecución.

La falla produce una `ClassCastException`.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

34

## Clases Wrapper

- En ocasiones es muy conveniente poder tratar los datos primitivos (int, boolean, float, char, etc.) como objetos.
- Las clases wrapper existentes son, Byte para byte, Short para short, Integer para int, Long para long, Boolean para boolean, Float para float, Double para double y Character para char.
- Observe que las clases envoltorio tienen siempre la primera letra en mayúsculas.
- Nota: Las classes wrapper no están pensadas para actualizar los valores envueltos.
- Las clases wrapper se usan como cualquier otra:  

```
Integer i = new Integer(5);
int x = i.intValue();
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

35

## Notas

**Autoboxing:** Conversión automática entre tipo primitivo y tipo wrapper.

```
int i = 8;
```

```
Integer x = i; // int se convierte en Integer
```

**Unboxing:** Conversión automática entre tipo wrapper y tipo primitivo.

```
int j = x; // Integer se convierte en int.
```

**Ojo:** Las clases wrapper no sirven para simular pasaje de parámetros por referencia.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

36

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Genericidad (pre Java 5)

- **Problema:** Implementar una colección genérica.
- Para ello utilizaremos como estructura de datos subyacente un arreglo de objects

```
public class Coleccion
{
    protected int cant; // cantidad de elementos almacenados
    protected Object [] datos; // arreglo de elementos

    public Coleccion(int n)
    {
        cant = 0; // Hay 0 elementos al crear la coleccion
        datos = new Object[n];
    }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

37

## Genericidad (pre Java 5)

```
public void insertar(Object item) throws ColeccionException {
    if( cant == datos.length )
        throw new ColeccionException( "insertar: Coleccion llena" );
    datos[cant++] = item;
}

public Object recuperar(int i) throws ColeccionException {
    if( i<0 || i>=cant )
        throw new ColeccionException( "recuperar: Elemento " + i +
            " inexistente" );
    return datos[i];
} // Fin de la clase
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

38

```
public class Test { // Archivo Test.java
    public static void main( String [] args ) {
        try {
            // conj_int es una colección de enteros:
            Coleccion conj_int = new Coleccion(5);
            conj_int.insertar( 1 );
            conj_int.insertar( 2 );
            int i = (Integer) conj_int.recuperar( 1 );
            System.out.println( "x: " + i ); // Imprime x: 2

            // conj_ch es una colección de caracteres:
            Coleccion conj_ch = new Coleccion(5);
            conj_ch.insertar( 'a' );
            conj_ch.insertar( 'b' );
            char c = (Character) conj_ch.recuperar( 1 );
            System.out.println( "c: " + c ); // Imprime c: b
        }
    }
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

39

```
// ¡Conj es una colección heterogénea!
Coleccion conj = new Coleccion(5);
conj.insertar( 1 );
conj.insertar( 'a' );
conj.insertar( true );
char d = (Character) conj.recuperar(1);
System.out.println( "d: " + d ); // Imprime d: a

// Esta sentencia lanza una excepción ClassCastException a
// propósito al recuperar un entero y pensar que era un carácter:
System.out.println( (Character) conj_int.recuperar(1));
```

```
} catch( ColeccionException e ) {
    System.out.println( "main: " + e.getMessage() );
    e.printStackTrace();
} catch( ClassCastException e ) {
    e.printStackTrace(); // Imprime java.lang.ClassCastException:
// java.lang.Integer cannot be cast to java.lang.Character
// at Test.main(Test.java:28)
} } /* Fin de main */ /* Fin de la clase */
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

40

## Genericidad (pre Java 5)

Problemas del acercamiento:

- Hay que realizar castings explícitos para recuperar elementos de un conjunto.
- No hay manera de garantizar la homogeneidad de los elementos del conjunto

- Ej:

```
Conjunto conj = new Conjunto(5);
conj.insertar( 1 );
conj.insertar( "a" );
conj.insertar( true );
char d = (Character) conj.recuperar(1);
System.out.println( "d: " + d );
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

41

## Genericidad paramétrica (Java 5 y posterior) ☺

- Java 5.0 incluye un framework de genericidad para usar tipos de dato abstracto que evitan casting explícito.
- Un tipo genérico es un tipo que no es definido en compilación sino en tiempo de ejecución y
- permite definir una clase en función de parámetros formales de tipo que abstraen los tipos de algunos datos internos de una clase.
- Dada una clase genérica, vamos instanciar objetos usando parámetros actuales de tipo.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

42

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

## Generidad paramétrica

- **Problema:** Programar una clase para representar un par ordenado que permita almacenar dos valores de cualquier tipo.
- La clase será genérica, se llamará Pair y estará parametrizada en términos de los tipos de las dos componentes del par.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

43

```

/* Implementa un par ordenado (clave, valor) */
public class Pair<K,V> //K y V son parámetros formales de tipo.
{
    // Los parámetros formales de tipo se pueden usar
    // para declarar atributos y variables:
    protected K key; // key es tipo K
    protected V value; // value es de tipo V

    // Los parámetros formales de tipo se pueden usar como
    // tipo en un parámetro formal:
    public Pair(K key, V value) {
        this.key = key;
        this.value = value;
    }

    // Los parámetros formales de tipo se pueden usar como tipo
    // de retorno de una función
    public K getKey() { return key; }
    public V getValue() { return value; }
    public String toString() {
        return "[" + getKey() +
            ", " + getValue() + "]";
    }
}

```

44

## Usando la clase Pair

- Utilizaremos la clase par ordenado para crear:
  - un par de tipo (string, número real) y le almacenaremos el par ("Sergio", 3.14)
  - Un par de tipo (entero, carácter) y le almacenaremos el par ( 8, 'b')
  - Un par de tipo (persona, persona) y le almacenaremos a Juan de 20 años como primera componente y a Tito de 40 años como segunda.

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

45

```

public class TestPair {
    public static void main( String [] args ) {
        try{
            Pair<String, Float> p = new Pair<String, Float>("Sergio", 3.14f );
            Pair<Integer, Character> q = new Pair<Integer, Character>(8, 'b');
            Pair<Persona, Persona> r = new Pair<Persona, Persona>(
                new Persona("Juan",20), new Persona("Tito", 40)
            );
            System.out.println( "p: " + p );
            System.out.println( "q: " + q );
            System.out.println( "r: " + r );
        } catch(PersonaException e) {
            System.out.println( "main: " + e.getMessage() );
        }
    }
}

```

Notas:

- 1) Se deben usar tipos de clase como parámetro actual de tipo (i.e., no tipos básicos)
- 2) Observe cómo funciona el autoboxing en los constructores.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

46

## Conjunto con genericidad paramétrica

- **Problema:** Implementar una colección genérica.
- Para ello utilizaremos como estructura de datos subyacente un arreglo de elementos de tipo E
- Luego crearemos un conjunto de enteros con el contenido { 1, 2 }.
- Luego crearemos otro conjunto de caracteres con los elementos { a, b }.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

47

```

// Archivo: ColeccionException.java:
public class ColeccionException extends Exception {
    public ColeccionException( String msg ) {
        super( msg );
    }
}

// Archivo: Coleccion.java (para completar con más operaciones):
// Note que la interface es genérica, tiene un parámetro formal de tipo E
// que indica el tipo de los elementos de la colección.
public interface Coleccion<E> {
    // Permite insertar item al final de la colección.
    public void insertar(E item) throws ColeccionException;

    // Permite recuperar el elemento i-esimo de la colección
    public E recuperar(int i) throws ColeccionException;
}

```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

48

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.



```
// Archivo fuente: ColeccionConArreglo.java
public class ColeccionConArreglo<E> implements Coleccion<E>
{
    protected int cant; // cantidad de elementos almacenados
    protected E [] datos; // arreglo de elementos

    public ColeccionConArreglo(int n)
    {
        cant = 0; // Hay 0 elementos al crear la colección
        datos = (E []) new Object[n]; // produce warning
    }

    public void insertar(E item) throws ColeccionException
    {
        if( cant == datos.length )
            throw new ColeccionException(
                "insertar: Colección llena" );

        datos[cant++] = item;
    }
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

49

```
// Archivo fuente: ColeccionConArreglo.java continuación:

    public E recuperar(int i) throws ColeccionException
    {
        if( i<0 || i>=cant )
            throw new ColeccionException(
                "recuperar: Elemento" + i + " inexistente" );
        return datos[i];
    }
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

50

```
// Archivo fuente: Test.java (nueva versión)
public class Test
{
    public static void main( String [] args ) {
        try {
            // Creo una colección de enteros.
            // Debo usar la clase wrapper Integer porque los parámetros
            // actuales de tipo no pueden ser tipos básicos.
            // Note como asignamos un objeto de tipo clase
            // ColeccionConArreglo a una variable de tipo interfaz Colección:
            Coleccion<Integer> conj_int =
                new ColeccionConArreglo<Integer>(5);

            conj_int.insertar( 1 ); // autoboxing de int a Integer
            conj_int.insertar( new Integer(2) ); // Alternativa redundante

            int i = conj_int.recuperar( 1 ); // Sin casting!
            System.out.println( "x: " + i ); // Imprime x: 2
        }
    }
}
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

51

```
// Archivo fuente: Test.java (nueva versión)... continuación

    // Creo una colección de caracteres.
    Coleccion<Character> conj_ch =
        new ColeccionConArreglo<Character>(5);
    conj_ch.insertar( 'a' ); // Autoboxing de char a Character
    conj_ch.insertar( 'b' );
    char c = conj_ch.recuperar( 1 );
    // Sin casting! + unboxing de Character a char (i.e. recuperar
    // retorna un Character que es convertido a char
    // para hacer la asignación).
    System.out.println( "c: " + c ); // Imprime: c : b
} catch( ColeccionException e ) {
    System.out.println( "main: " + e.getMessage() );
    e.printStackTrace();
} // Fin de catch
} // Fin de main
} // Fin de clase Test.
```

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

52

## Sumario

- Horarios
- Contexto curricular
- Objetivos
- Factores de calidad
- Excepciones
- Interfaces
- Clases Wrapper
- Genericidad
  
- Clase basada en Capítulos 1 y 2 de Goodrich y Tamassia

Estructuras de Datos - Dr. Sergio A. Gómez

53

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:  
 “Estructuras de Datos. Notas de Clase”. Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.