

LPS: Colecciones



Federico Peinado
www.federicopeinado.es

Depto. de Ingeniería del Software e
Inteligencia Artificial
disia.fdi.ucm.es

Facultad de Informática
www.fdi.ucm.es

Universidad Complutense de Madrid
www.ucm.es

Colecciones

- ◉ Toda colección es un “grupo” de “elementos”
- ◉ Conjunto de interfaces y clases Java que representan estructuras de datos habituales
 - *Java Collections Framework*
 - La mayoría están en el paquete `java.util`
- ◉ Tutoriales Java sobre colecciones
<http://java.sun.com/docs/books/tutorial/collections/index.html>
- ◉ Thinking in Java (4th Edition)
 - Holding your objects (páginas 275– 311)

Organización

- ◉ Las colecciones se organizan en un interfaz por cada tipo de estructura y varias clases (a veces *abstractas*) con diversas implementaciones posibles de cada interfaz
 - Jerarquía de interfaces:



- Ejemplo: `List<String> l = new ArrayList<String>();`

Previo: Genéricos

◉ Mecanismo introducido en Java 1.5 para definir clases “genéricas” que admiten ser “especificadas” mediante otra clase adicional

- `ClaseA<ClaseB>` ó incluso `ClaseA<? extends ClaseB> ...`
- Recuerda a las *plantillas* de C++ aunque no es un mecanismo tan potente
- Es sólo una notación útil en tiempo de compilación (sólo para compiladores de Java ≥ 1.5), pero no cambia nada a nivel de ejecución
 - Nos ahorra estar constantemente haciendo conversiones (*castings*) y capturando las posibles excepciones
 - Sirve principalmente para tener colecciones “genéricas”



Colecciones y genericidad

- ◉ Antiguamente (sin usar clases “genéricas”)

- Se asumía que todas las colecciones tenían elementos de tipo *Object*
- Al sacarlos, debíamos hacer una conversión al tipo concreto

```
public Coche primerCoche(List l) {  
    Coche c = (Coche) l.get(0);  
    return c;  
}
```

- ◉ Actualmente (usando clases “genéricas”)

- Las colecciones “genéricas” permiten especificar el tipo de sus elementos
- Esto permite corregir errores de tipos en tiempo de compilación

```
public Coche primerCoche(List<Coche> lcoches) {  
    Coche c = lcoches.get(0);  
    return c;  
}
```

Interfaz Collection

```
public interface Collection<E> extends Iterable<E> {

    // Operaciones básicas
    int size();
    boolean isEmpty();
    boolean contains(Object element);
    boolean add(E element);
    boolean remove(Object element);
    Iterator<E> iterator();

    // Operaciones masivas
    boolean containsAll(Collection<?> c);
    boolean addAll(Collection<? extends E> c);
    boolean removeAll(Collection<?> c);
    boolean retainAll(Collection<?> c);
    void clear();

    // Operaciones de arrays
    Object[] toArray();
    <T> T[] toArray(T[] a);
}
```

Recorridos de colecciones

◎ Sentencia for-each (desde Java 1.5)

- Bucle para recorrer colecciones de elementos
- Se puede también usar con arrays primitivos

```
Vector<String> nombres = new Vector<String>(10);  
for (String s:nombres)  
    System.out.println(s);
```

◎ Enumeraciones

- Interfaz Enumeration para acceder al siguiente elemento de una enumeración (método **nextElement**) y consultar si hay más elementos por recorrer (método **hasMoreElements**)
- Podemos obtener enumeraciones a partir de muchas colecciones (métodos **Vector.elements**, **Hashtable.elements**, **Hashtable.keys** ...)

```
Vector<String> nombres = new Vector<String>(10);  
for(Enumeration e = nombres.elements(); e.hasMoreElements(); )  
    System.out.println(e.nextElement());
```

Recorridos de colecciones

◉ Iteradores

- Interfaz `Iterator` de acceso al siguiente elemento a recorrer (método **`next`**) y consulta de siguiente (método **`hasNext`**)
- Método **`remove`** para borrar el último elemento recorrido
 - Sólo se puede llamar una vez por cada llamada a **`next`**
 - ¡Único método fiable para eliminar elementos en un recorrido!
- Muchas colecciones tienen un método **`iterator`** que devuelve el iterador para recorrerla (si los elementos siguen algún orden o no, *depende de la colección*)

```
Vector<String> nombres = new Vector<String>(10);  
Iterator<String> it = nombres.iterator();  
while (it.hasNext())  
    System.out.println(it.next());
```


Listas



Listas

- ◎ Interfaz List para colecciones secuenciales
 - Acceso por posición: `get(int)`, `set(int, Object)` y `add(int, Object)`
 - Búsquedas: `indexOf(Object)` y `lastIndexOf(Object)`
 - Recorridos con iteradores: `listIterator()` y `listIterator(int)`
 - Selección de sublistas: `subList(int, int)`
- ◎ Implementaciones principales
 - ArrayList: Como los arrays pero con redimensión automática
 - Vector: Como ArrayList pero que permite acceder de forma fiable desde varios hilos de ejecución
 - LinkedList: Listas doblemente enlazadas con inserción por delante y por detrás (se puede usar a modo de cola)
 - Stack: Pila implementada usando internamente la clase Vector

Algoritmos para listas

- ◉ Las colecciones también proporcionan algunos algoritmos que, generalmente, se aplican sobre listas
- ◉ Son métodos estáticos de la clase

java.util.Collections

- Ordenación: **sort(List, Comparator)**

```
public interface Comparator<T> {  
    int compare(T o1, T o2);  
}
```
- Desorden (aleatorio): **shuffle()**
- Búsqueda binaria: **binarySearch(List<T>, T, Comparator)**
- Obtención de “datos estadísticos”: **frequency(Collection, Object)**, **max(Collection)** y **min(Collection)**
- Manipulación de datos: **reverse**, **fill**, **copy**, **swap ...**

Colas

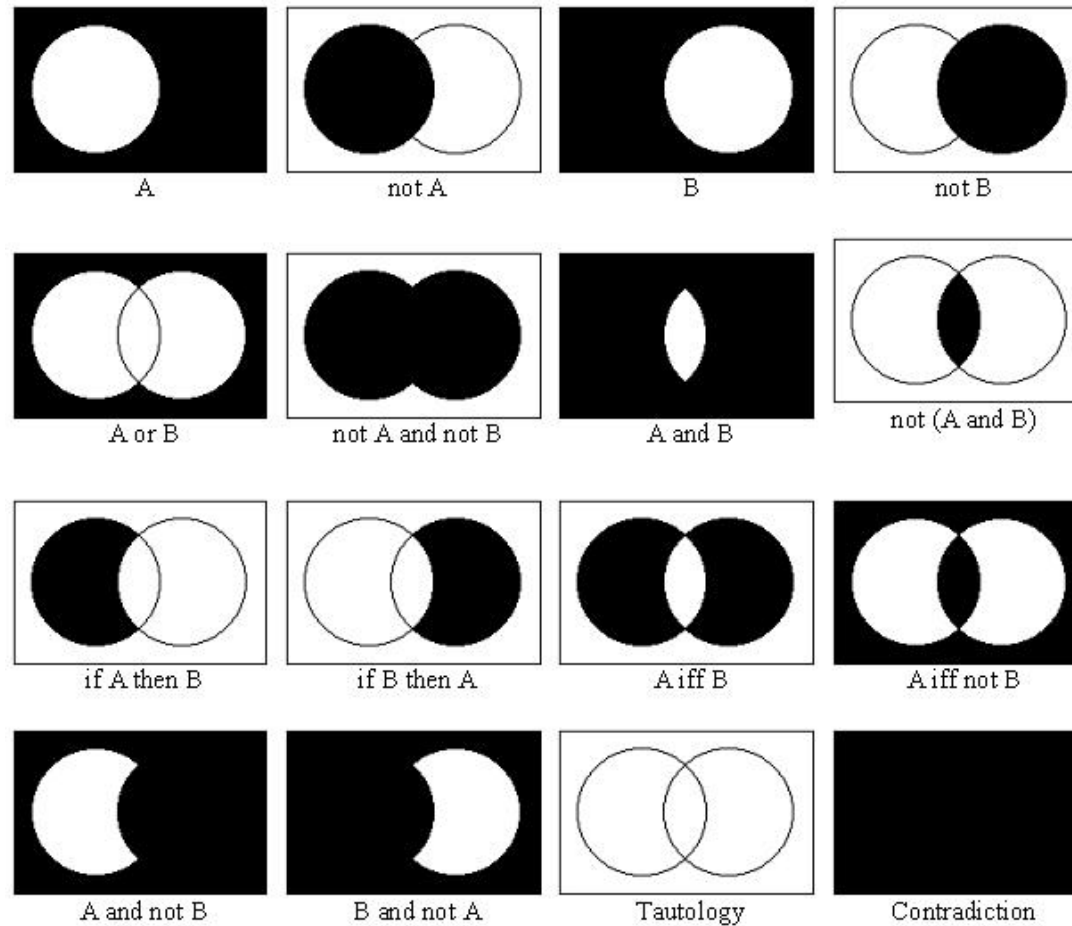
Curioso lo que sale en Google...

Colas

- ◉ Interfaz Queue para colecciones según orden de llegada (normalmente FIFO - *First In First Out*)
- ◉ Varias implementaciones disponibles, incluso de colas de prioridad (PriorityQueue)
- ◉ Métodos para añadir elementos a la cola y extraer de la cabeza de la cola según dos filosofías
 1. Lanzando excepciones en caso de error
 2. Devolviendo valores “especiales” en caso de error

	Excepciones	Valores especiales
Inserción	<code>add (e)</code>	<code>offer (e)</code>
Extracción	<code>remove ()</code>	<code>poll ()</code>
Acceso/Revisión	<code>element ()</code>	<code>peek ()</code>

Conjuntos



Conjuntos

- ◉ Interfaz Set para colecciones sin repeticiones
 - Un par de conjuntos siempre se pueden comparar, sin necesidad de que tengan la misma implementación
- ◉ Implementaciones principales
 - HashSet: Como una tabla *hash*
 - La más eficiente
 - Recorrido mediante iteradores *sin ningún orden*
 - TreeSet: Como un árbol de tipo “rojo-negro”
 - La menos eficiente
 - Garantiza recorridos *ordenados de acuerdo a sus elementos*
 - LinkedHashSet: Tabla *hash* más lista enlazada
 - Coste algo mayor que HashSet
 - Garantiza recorridos ordenados *por orden de inserción*

Mapas



Mapas

- ◉ Interfaz Map para tablas “de dispersión” (*hash*) que relacionan claves con sus valores respectivos
 - No permite claves duplicadas
 - Debería traducirse como “tablas de correspondencia” ☹
- ◉ Tres métodos disponibles para ver el mapa en forma de colección
 - **keySet**: Devuelve las claves como conjunto
 - **values**: Devuelve los valores como colección
 - **entrySet**: Devuelve los pares clave-valor como conjunto
- ◉ Implementaciones
 - HashMap, TreeMap y LinkedHashMap
 - EnumMap: Especializada para claves de tipo enumerado

Críticas, dudas, sugerencias...



Federico Peinado
www.federicopeinado.es