

Introducción - Qué es un paradigma de programación?

Un paradigma de programación provee (y determina) la visión y métodos de un programador en la construcción de un programa o subprograma. Diferentes paradigmas resultan en diferentes estilos de programación y en diferentes formas de pensar la solución de problemas (con la solución de múltiples "problemas" se construye una aplicación).

Los lenguajes de programación son basados en uno o más paradigmas. Por ejemplo: Smalltalk y Java son lenguajes basados en el paradigma orientado a objetos. El lenguaje de programación Scheme, en cambio, soporta sólo programación funcional. En cambio Python, soporta múltiples paradigmas.

Clasificación por paradigmas de programación

Paradigma Imperativo: describe la programación como una secuencia de instrucciones o comandos que cambian el estado de un programa. El código máquina en general está basado en el paradigma imperativo. Su contrario es el paradigma declarativo. En este paradigma se incluye el paradigma procedimental (procedural) entre otros.

Paradigma Declarativo: No se basa en el cómo se hace algo (cómo se logra un objetivo paso a paso), sino que describe (declara) cómo es algo. En otras palabras, se enfoca en describir las propiedades de la solución buscada, dejando indeterminado el algoritmo (conjunto de instrucciones) usado para encontrar esa solución. Es más complicado de implementar que el paradigma imperativo, tiene desventajas en la eficiencia, pero ventajas en la solución de determinados problemas.

Paradigma Estructurado: la programación se divide en bloques (procedimientos y funciones) que pueden o no comunicarse entre sí. Además la programación se controla con secuencia, selección e iteración. Permite reutilizar código programado y otorga una mejor comprensión de la programación. Es contrario al paradigma inestructurado, de poco uso, que no tiene ninguna estructura, es simplemente un "bloque", como por ejemplo, los archivos batch (.bat).

Paradigma Orientado a Objetos: está basado en la idea de encapsular estado y operaciones en objetos. En general, la programación se resuelve comunicando dichos objetos a través de mensajes (programación orientada a mensajes). Se puede incluir -aunque no formalmente- dentro de este paradigma, el paradigma basado en objetos, que además posee herencia y subtipos entre objetos. Ej.: Simula, Smalltalk, C++, Java, Visual Basic .NET, etc.

Su principal ventaja es la reutilización de códigos y su facilidad para pensar soluciones a determinados problemas.

Paradigma Funcional: este paradigma concibe a la computación como la evaluación de funciones matemáticas y evita declarar y cambiar datos. En otras palabras, hace hincapié en la aplicación de las funciones y composición entre ellas, más que en los cambios de estados y la ejecución secuencial de comandos (como lo hace el paradigma procedimental). Permite resolver ciertos problemas de forma elegante y los lenguajes puramente funcionales evitan los efectos secundarios comunes en otro tipo de programaciones.

Paradigma lógico: se basa en la definición de reglas lógicas para luego, a través de un motor de inferencias lógicas, responder preguntas planteadas al sistema y así resolver los problemas. Ej.: prolog.

Otros paradigmas y subparadigmas son: paradigma orientado al sujeto, paradigma reflectante, programación basada en reglas, paradigma basado en restricciones, programación basada en prototipos, paradigma orientado a aspectos, etc.

Nota del Coordinador: La cátedra de PPR, ha actualizado contenidos permanentemente. Los contenidos que se dictan reflejan en lo mas posible la programación que se usa aquí y ahora. Un primer objetivo de esta permanente actualización es lograr que sea lo mas mínimo posible el "gap" entre lo que se usa actualmente y lo que se enseña.

Unidad I - Programación Orientada a Objetos avanzada

Introducción a colecciones	3
Interfaces de colecciones	4
Interfaces de colección e implementaciones separadas	5
Colecciones y las interfaces de iteración en la librería Java	5
Colecciones concretas	8
Listas enlazadas (LinkedList).	8
public class LinkedListTest	12
public class SortedList extends LinkedList	13
Array de listas (ArrayList).	16
Acceso a los elementos de un ArrayList.	17
Inserción y eliminación de elementos intermedios	18
Una implementación de ArrItems extendiendo ArrayList	21
Conjuntos de hash	22
Usando class HashSet	23
Arboles	25
Árboles rojo-negro	25
Comparación de objetos	26
Class TreeSet	28
Arbol TreeSet ordenado según interfaz Comparable.	28
Arbol TreeSet ordenado según objeto Comparator	29
Conjuntos de bits	31
public class CribaEras extends BitSet	31
Herencia y Polimorfismo en Java. Caso concreto.	33
public class Progression	33
class ArithProgression extends Progression	34
class GeomProgression extends Progression.	35
class FibonacciProgression extends Progression	35
class Tester	36
 Programación Orientada a Eventos	
Introducción.	38
Creando el proyecto	38
Primeros pasos, Agregando un par de JPanel's al JFrame	39
Agregando títulos de borde (title borders) al panel	40
Incorporando componentes individuales, rótulo (JLabel).	42
Agregando, alineando, anclando	43
Dimensionado de componentes	43
Indentar varios JRadioButtons debajo de un JLabel	43
Tratamiento de eventos	45
Preparando la incorporación del tratamiento de eventos.	45
Incorporando el tratamiento de eventos.	48
Trazando una ejecución del Proyecto Contactos	50

Introducción a colecciones

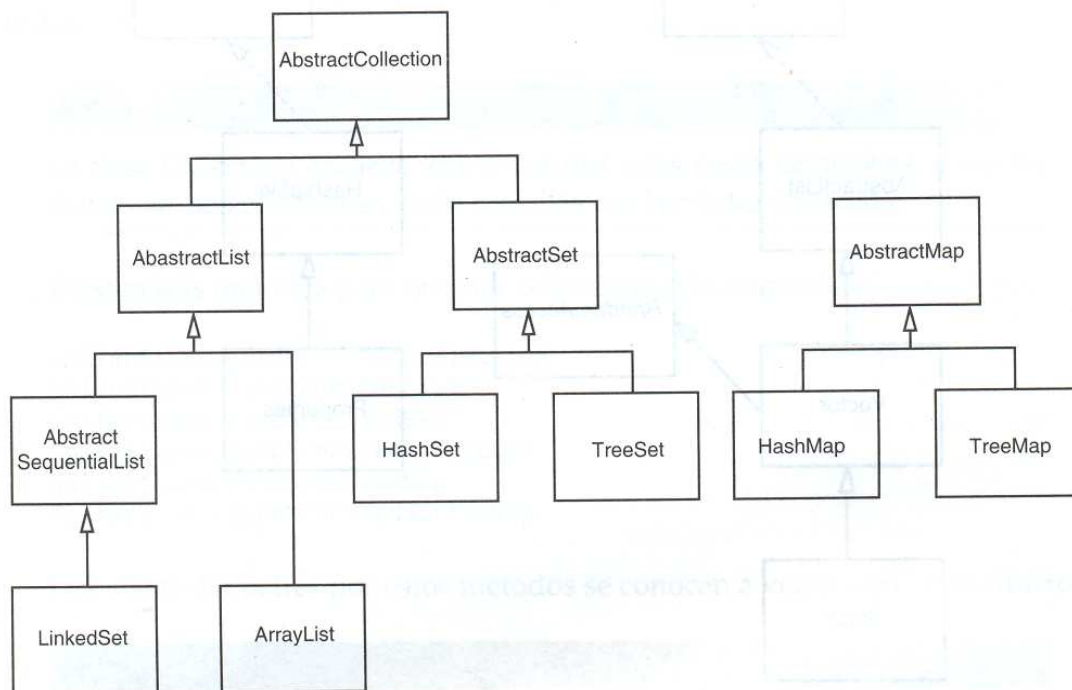
Antes de que apareciera la versión 2 de la plataforma Java, la librería estándar sólo soportaba un pequeño conjunto de clases para las estructuras de datos más habituales: Vector, Stack, Hashtable, BitSet y la interfaz Enumeration, que ofrecía un mecanismo abstracto para obtener elementos dentro de un contenedor arbitrario.

Con la aparición de la plataforma Java 2, los diseñadores sintieron que había llegado el momento de trabajar con un conjunto de estructuras de datos con todas las de la ley. En esta unidad trataremos del diseño básico de la estructura de colecciones Java, mostrándo cómo ponerlas a trabajar. Veremos cómo la tecnología Java puede ayudarle a llevar a cabo la estructuración tradicional de datos necesaria para la **programación profesional**; no se pretende cubrir en profundidad la totalidad de las colecciones que implementa Java, pero veremos ejemplos concretos de varias de las mas usuales.

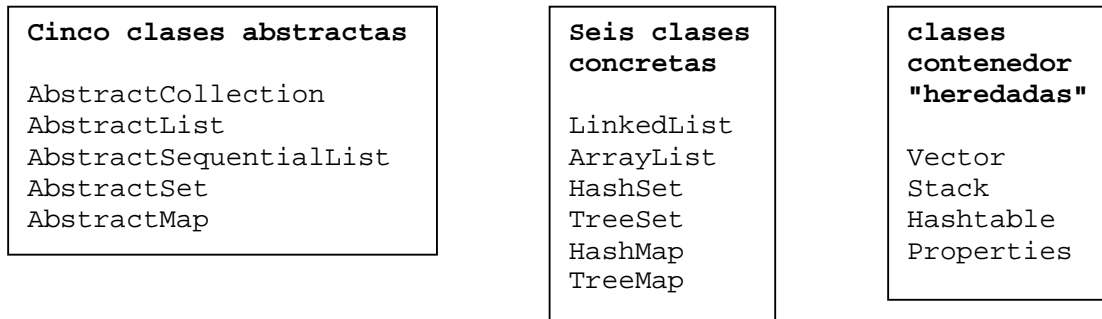
La estructura de las colecciones

Una estructura (framework) es un conjunto de clases que forman la base para una serie de funcionalidades avanzadas. Dichas estructuras pueden contener superclases con mecanismos, políticas y funcionalidades útiles. El usuario de una de estas estructuras compone subclases para heredar las funcionalidades sin que sea necesario reinventar los mecanismos básicos. Por ejemplo, Swing (Que utilizaremos en la siguiente unidad) es una estructura para interfaces de usuario.

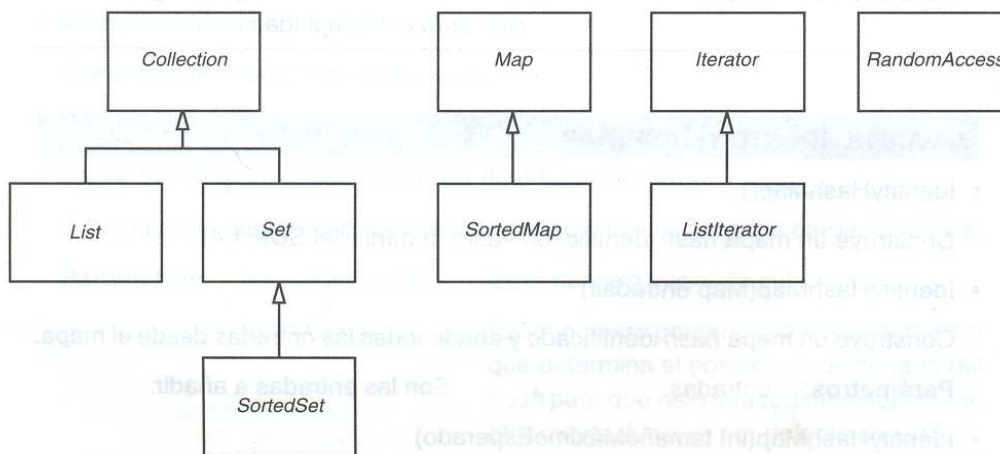
La librería de colecciones Java está organizada en una estructura, que mostramos en la figura siguiente. Es una serie de clases abstractas e interfaces.



Estructura de clases de colecciones. Está formada por:



Estas clases implementan la siguiente **estructura de interfaces**



Ahora veamos como se usan.

Interfaces de colección e implementaciones separadas

Al igual que ocurre con las modernas estructuras de datos, Java separa las interfaces y las implementaciones. Vamos a echar un vistazo a esta separación con una conocida estructura de datos, la cola. La librería Java no soporta colas, pero esto no es impedimento para que resulte un buen ejemplo introductorio a los conceptos básicos.

NOTA: Ya hemos visto colas implementadas en una estructura de nodos vinculados en AED. (en esa ocasión hacíamos todo el trabajo de programación). Ahora le adelantamos que si necesita una cola, basta con usar la clase `LinkedList` que veremos más tarde en este capítulo.

Una interfaz de cola especifica que los elementos se añaden por la parte final de la misma, se eliminan por la cabecera y permite determinar cuántos elementos existen dentro de ella. Puede utilizar una cola cuando necesite una colección de objetos que se deban recuperar de la forma "primero en entrar, primero en salir" ("first in, first out")

Si hubiera una interfaz de cola en la librería de colecciones, podría parecer:

```

interface Queue{
    void add(Object obj);
    Object remove();
    int size();
}
  
```

La interfaz no indica nada acerca de la implementación de la cola. Clásicamente existen dos de estas implementaciones, una usa un "array circular" y otra que utiliza una lista de nodos vinculados.

```
class ColaEnArrayCircular implements Queue{
    ...
}

class ColaConNodosVinculados implements Queue{
    ...
}
```

Cuando use una cola en un programa, no necesitará saber cuál de estas implementaciones se ha utilizado después que instanciamos el objeto. Ejemplos:

```
Queue colin = new ColaEnArrayCircular[100];
colin.add(new Customer("Harry"));
```

Si optásemos por la otra implementación:

```
Queue colin = new ColaConNodosVinculados();
colin.add(new Customer("Harry"));
```

¿Qué puede llevarle a elegir entre una u otra implementación? La interfaz no aclara nada acerca de la eficacia de cada una de ellas. Un array circular es algo más eficaz que la lista enlazada, por lo que suele ser preferible su uso. Sin embargo, el array circular es una colección limitada; es decir, tiene una capacidad finita. Si no sabe con exactitud el número máximo de objetos que necesitará usar, mejor una lista enlazada.

Este ejemplo sirve para ilustrar otro tema en el diseño de una librería de clases de colecciones. Hablando estrictamente, en una colección limitada, la interfaz del método add debe indicar que el método puede fallar:

```
class ColaEnArrayCircular implements Queue{
    public void add(Object obj) throws CollectionFullException
    ...
}
```

Y aquí comienzan los problemas, ya que la clase **ColaEnArrayCircular** no puede implementar la interfaz **Queue**, puesto que **no se puede añadir especificadores de excepción cuando se sobrescribe un método**. ¿Debería tener dos interfaces, **BoundedQueue** y **Queue**? ¿O debería lanzar el método add una excepción no comprobada? Existen ventajas e inconvenientes en ambas implementaciones. Y son precisamente este tipo de situaciones las que hacen muy difícil diseñar de forma coherente una librería de clases de colecciones.

Resumiendo, la librería Java no dispone de una clase específica para las colas. Hemos utilizado este ejemplo para ilustrar la diferencia entre interfaz e implementación, ya que una cola tiene una sola interfaz con dos implementaciones distintas.

Colecciones y las interfaces de iteración en la librería Java

La interfaz fundamental de las clases de colección en la librería Java es Collection. Dicha interfaz tiene dos métodos fundamentales:

- **boolean add(Object obj)**
- **Iterator iterator()**

Además de estos dos, existen otros métodos que veremos más adelante.

El método add añade un objeto a la colección, y devuelve true si dicho objeto cambia la colección, o false en caso contrario. Por ejemplo, si intenta añadir un objeto a un conjunto y dicho objeto ya está presente en él, se rechaza la petición, ya que el conjunto repetidos.

El método iterator devuelve un objeto que implementa la interfaz Iterator. Puede utilizar un objeto iterador (iterator) para recorrer elementos del contenedor uno a uno.

La interfaz Iterator dispone de tres métodos fundamentales:

- **Object next()**
- **boolean hasNext()**
- **void remove()**

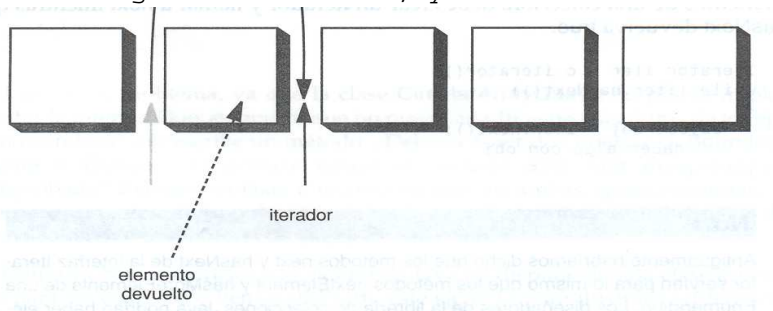
Las llamadas repetidas a next le permiten recorrer los elementos de una colección uno a uno. Sin embargo, cuando se alcanza el final de la colección, next lanza una NoSuchElementException. Por consiguiente, es necesario invocar el método hasNext() antes de llamar a next(). Este método devuelve true si el objeto iterador aún dispone de más elementos que visitar. Si quiere inspeccionar todos los elementos de una colección, debe crear un iterador, llamar a next() mientras hasNext() devuelva true.

```
Iterator iter = c.iterator();
while (iter.hasNext()){
    Object obj = iter.next();
    // hacer algo con obj
}
```

Por ultimo, el método remove() elimina el elemento que ha sido devuelto por la última llamada a next.

Conceptualmente puede resultar extraño que el método remove forme parte de la interfaz Iterator, pero es muy funcional. Es sencillo eliminar un elemento si se sabe donde está, y como el iterador conoce las posiciones en la colección, es conveniente. Si visitó un elemento que no le gustaba, puede eliminarlo fácilmente.

La iteración recorre elementos. Cuando llame a next(), el iterador salta sobre el siguiente elemento, y devuelve una referencia al anterior.



Debe ser cuidadoso cuando use el método `remove()`. La llamada a este método elimina el elemento que fue devuelto por la última llamada a `next()`. Esto parece lógico si quiere eliminar un valor particular y a lo sumo necesita comprobar primero ese elemento antes de decidir si debe ser borrado o no. Pero si desea realizar la eliminación del elemento sobre el cual está posicionado, primero deberá avanzar al siguiente. Por ejemplo, aquí tiene la forma de eliminar el primer elemento de una colección.

```
Iterator it = c.iterator(); // Nos posicionamos al inicio
it.next(); // Avanzamos al siguiente
it.remove(); // ahora eliminamos el primero
```

Existe una dependencia entre las llamadas a los métodos `next()` y `remove()`. Es ilegal realizar una llamada a `remove()` si no ha existido una previa a `next()`. Si lo intenta, obtendrá una `IllegalStateException`.

Si quiere borrar dos elementos adyacentes:

```
it.remove();
it.next();
it.remove();
```

Ya que la colección y las interfaces `iterador` son genéricas, puede escribir métodos que operen sobre cualquier tipo de colección. Por ejemplo, aquí tiene un método `print` genérico que muestra todos los elementos de una colección.

```
public static void print(Collection e){
    System.out.print("[ ");
    Iterator iter = c.iterator();
    while (iter.hasNext())
        System.out.print(iter.next() + " ");
    System.out.println("]");
}
```

Un método que copia todos los elementos de una colección a otra podría ser:

```
public static boolean addAll(Collection desde, Collection hasta){
    Iterator iter = desde.iterator();
    boolean modified = false;
    while (iter.hasNext())
        if (hasta.add(iter.next()))
            modified = true;
    return modified;
}
```

Recuerde que la llamada al método `add()` devuelve `true` si la incorporación del elemento modifica la colección. Es posible implementar estos métodos para colecciones arbitrarias porque tanto la interfaz `Collection` como `Iterator` proporcionan los métodos fundamentales `add()` y `next()`.

Los diseñadores de la librería Java vieron que algunos de estos métodos eran tan útiles que decidieron hacerlos accesibles. De esta forma, los usuarios no tendrían que reinventar la rueda. `addAll()` es uno de estos métodos.

La interfaz Collection declara algunos métodos útiles que implementan las clases más utilizadas. Entre ellos están:

```
int size()          // Devuelve la cantidad de elementos de la colección
boolean isEmpty()   // Devuelve verdadero si la colección está vacía
boolean contains(Object obj) // Dev. verdadero si obj existe en la col.
boolean containsAll(Collection e) // Verdadero si col. E está contenida
boolean equals(Object otra) // Verdadero si las col. son iguales
boolean addAll(Collection otra) // Verd. si la colección invocante cambia
                                // por incorporación de elems. de otra.
boolean remove(Object obj) // Verd. Si el objeto obj es removido
boolean removeAll(Collection otra) // Verd. Si la colección invocante
                                // cambia por remoción de eles. de otra
void clear() // Elimina todos los elems. de col. invocante
boolean retainAll(Collection otra) // Elimina todos los elementos de la
                                // col. inv. que no pertenezcan a otra. Verda-
                                // dero si hay cambios.
Object[] toArray() // Retorna un array con los objetos de la colección
```

Por supuesto, es bastante molesto si cada clase que implementa la interfaz Collection tenga que sustituir tantos métodos. Para facilitar en parte las implementaciones, tenemos una clase, la *AbstractCollection* que deja abstractos los métodos fundamentales (como *add()* e *iterator()*) pero implementa la rutina de los demás métodos en función de ellos. Por ejemplo:

```
public class AbstractCollection implements Collection{
    public abstract boolean add(Object obj); // Método abstracto
    public boolean addAll(Collection desde){ // Método definido
        Iterator iter = desde.iterator();
        boolean modified = false;
        while (iter.hasNext())
            if (add(iter.next()))
                modified = true;
        return modified;
    }
}
```

Una clase colección concreta puede ahora heredar la clase *AbstractCollection*. Ésta es la forma de suministrar a una clase colección concreta un método *add*, que debe definirse en la clase concreta. El método *addAll* está definido en la superclase *AbstractCollection*, pero, si la subclase dispone de una forma más eficiente de implementar *addAll*, es libre de redefinir el método heredado.

Éste es un buen diseño para la estructura de una clase. Los usuarios de las clases colección disponen de un amplio conjunto de métodos en la interfaz genérica, aunque los implementadores de las actuales estructuras de datos no tienen la obligación de la implementación de todos los métodos.

Colecciones concretas

Listas enlazadas

Una lista enlazada guarda cada objeto en un nodo enlace separado. Cada uno de estos enlaces también almacena una referencia al siguiente elemento de la secuencia. Ya hemos visto listas lineales implementadas

mediante estructuras de nodos vinculados, en la unidad III - Tipos de datos abstractos, en la asignatura AED - Algoritmos y Estructuras de Datos. Allí hacíamos todo el trabajo; Por ello es probable que no tenga muy buenos recuerdos acerca de lo intrincado que resultaba la eliminación o adición de elementos a la lista. En Java, todas las listas enlazadas son doblemente enlazadas; es decir, cada nodo guarda la referencia a su predecesor y siguiente.

Le alegrará saber que la librería de colecciones Java ofrece una clase `LinkedList` lista para usar. `LinkedList` implementa la interfaz `Collection`, y puede utilizar los métodos tradicionales para recorrer la estructura. El siguiente ejemplo muestra los tres elementos incluidos en una lista, y después los elimina.

```
LinkedList equipo = new LinkedList();
equipo.add("Angelina");
equipo.add("Pablito");
equipo.add("Carlitos");
Iterator iter = equipo.iterator();
for (int i = 0; i < 3; i++){
    System.out.println(iter.next()); // Visitamos
    iter.remove();                  // Eliminamos
}
```

Sin embargo, existe una importante diferencia entre las listas enlazadas y las colecciones genéricas. Una lista enlazada puede ser una colección ordenada donde importa la posición de los objetos. El método `add()` de `LinkedList` añade el objeto al final de la lista. Pero es muy probable que alguna vez necesite insertar un elemento en mitad de la misma, o dependiendo de algún ordenamiento. Este método `add` dependiente de la posición es responsabilidad de un iterador, ya que éstos mantienen posiciones en las colecciones.

El uso de iteradores sólo tiene sentido en colecciones que deben mantener un orden natural. Por ejemplo, el tipo de datos conjunto (`set`) que veremos mas adelante no impone ningún orden a sus elementos. Por consiguiente, no es necesario el método `add` de la interfaz `Iterator`. En cambio, la librería de colecciones dispone de una subinterfaz `ListIterator` que contiene un método `add`:

```
interface ListIterator extends Iterator{
    void add(Object);
    ...
}
```

A diferencia del método `add` de `Collection`, éste no devuelve un valor booleano (se asume que esta operación `add()` siempre modifica la lista).

Además, la interfaz `ListIterator` dispone de dos métodos que se pueden emplear para recorrer las listas hacia atrás.

- `Object previous()`
- `boolean hasPrevious()`

Al igual que ocurre con el método `next()`, `previous()` devuelve el objeto que ha sido saltado (dejado atrás).

Si queremos implementar un objeto tipo `ListIterator` de la clase `LinkedList` que vimos antes:

```
ListIterator iter = equipo.ListIterator();
```

El método `add` añade un nuevo elemento antes de la posición que marca el iterador. Si al código anterior agregamos:

```
iter.next () ;  
iter.add("Julieta");
```

Nos debería quedar una lista: Angelina, Julieta, Pablito, Carlitos. Lo verificaremos en la demo de `LinkedListTest`.

Si realiza sucesivas llamadas a `add()`, los elementos son insertados en el orden en el que los vaya suministrando, y siempre en la posición anterior a la que marca en ese momento el iterador.

Cuando realice operaciones `add` con un iterador devuelto por `ListIterator` y que apunte al comienzo de la lista enlazada, el nuevo elemento añadido pasa a ser la cabecera de la lista.

Cuando a vez que el iterador alcanza el último elemento (es decir, cuando `hasNext()` devuelve `false`), el elemento añadido pasa a ser la cola de la lista. Si la lista enlazada tiene n elementos, existen $n+1$ lugares posibles para añadir nuevos elementos. Dichos lugares se corresponden con las $n+1$ posibles posiciones del iterador:

- Antes del primero
 - $n-1$ posiciones intermedias
 - Después del último
- Total: $n+1$ lugares posibles.

Nota: `remove()` siempre elimina el elemento **anterior** al que estamos referenciando; **anterior** depende del recorrido que estamos llevando a cabo:

- Recorriendo con `next()`, eliminamos el nodo a izquierda.
- Recorriendo con `previous()`, eliminamos el nodo a derecha.

A diferencia del método `add()`, que sólo depende de la posición del iterador, `remove()` considera el estado de dicho iterador.

Para concluir, existe un método `set()` que sustituye el último elemento devuelto por una llamada a `next()` o a `previous()` por uno nuevo. Por ejemplo, el siguiente fragmento de código reemplaza "Angelina" por "Jorgelina"

```
ListIterator iter = equipo.listIterator();  
Object oldValue = iter.next(); // devuelve el primer elemento  
iter.set("Jorgelina");         // y le da nuevo valor
```

Si estuviéramos trabajando en programación concurrente, (Unidad III) podríamos tener más problemas. Por ejemplo, si un iterador recorre una colección mientras otro la modifica, se producirán situaciones confusas. Suponga que un iterador apunta a un elemento que otro iterador acaba de eliminar. El primero es ahora inválido y no podrá utilizarse. Los iteradores de una lista enlazada que será usada en ese entorno tienen que

ser diseñados para detectar modificaciones de este tipo. Si uno de estos iteradores detecta que la colección ha sido modificada por otro iterador o por un método de la propia colección, debe lanzar una `ConcurrentModificationException`.

Por ejemplo, considere el siguiente código:

```
LinkedList list = . . . ;
ListIterator iter1 = list.listIterator(); // iter1 referencia 1er nodo
ListIterator iter2 = list.listIterator(); // iter2 referencia 1er
nodo
iter1.next(); // iter1 referencia 2do
nodo
iter1.remove(); // removemos 1er nodo
iter2.next(); // lanza ConcurrentModificationException
```

La llamada a `iter2.next()` lanza una `ConcurrentModificationException`, ya que `iter2` detecta que la lista se ha modificado externamente. (No existe próximo de un nodo removido)

Para evitar excepciones por modificaciones concurrentes, siga esta sencilla regla: puede enlazar tantos iteradores como quiera a un contenedor, pero haciendo que sólo uno de ellos pueda modificar el contenedor.

La detección de modificaciones concurrentes se consigue de una forma muy sencilla. El contenedor sigue la pista del número de operaciones "mutantes" (como la adición y la eliminación de elementos). Cada iterador mantiene un contador con el número de operaciones mutantes de las que es responsable. Al comienzo de cada método iterador se comprueba si su contador de mutaciones es igual al de la colección. En caso negativo, lanza una `ConcurrentModificationException`.

Ésta es una excelente comprobación y una importante mejora sobre los iteradores no seguros del entorno STL de C++.

NOTA: Existe una criteriosa excepción en la detección de una modificación concurrente. La lista enlazada sólo sigue la pista de las **modificaciones estructurales** de la misma, como puede ser una inserción o una eliminación de enlaces. El método `set()`, que modifica valores contenidos en los nodos, no se considera como una modificación estructural. Por tanto, puede añadir a una lista tantos de estos métodos como quiera y que todos ellos llamen a `set()` para cambiar los contenidos de los nodos existentes. Esta característica es necesaria para varios algoritmos de la clase `Collections` que veremos más adelante en esta unidad.

Como ya vio en la sección anterior, existen otros muchos métodos interesantes declarados en la interfaz `Collection` que sirven para la operativa con listas. La mayor parte de ellos se encuentran implementados en la superclase `AbstractCollection` de la clase `LinkedList`. Por ejemplo, el método `toString()` invoca a `toString()` en todos los elementos y genera una única cadena con la forma `[A, B, C]`. Esto resulta útil para la depuración. Puede usar el método `contains()` para comprobar si un elemento está presente en una lista enlazada. Por ejemplo, la llamada `equipo.contains("Harry")` devuelve `true` si la lista contiene una cadena que sea igual a la String "Harry". Sin embargo, no hay ningún método que devuelva un iterador para esa posición. Si desea hacer alguna operación con el elemento más allá que la de saber si existe, tendrá que programar usted mismo un bucle.

La librería también ofrece algunos métodos que, desde un punto de vista teórico, son algo ambiguos. Las listas enlazadas no soportan acceso directo. Si desea procesar el elemento n , tendrá que empezar desde el comienzo de la lista y saltar los $n-1$ primeros. Este proceso no se puede acotar. Por esta razón, los programadores no suelen usar listas enlazadas en aquellos programas en los que se debe acceder a los elementos por un valor entero. Si UD. necesita acceso directo use la colección `ArrayList`.

```
import java.util.*;
// Algunas operaciones con listas enlazadas.
public class LinkedListTest{
    public static void main(String[] args){
        List a = new LinkedList();
        a.add("a-Angela");
        a.add("a-Carl");
        a.add("a-Erica");
        System.out.println("Lista a contiene:");
        System.out.println(a);

        List b = new LinkedList();
        b.add("b-Bob");
        b.add("b-Doug");
        b.add("b-Frances");
        b.add("b-Gloria");

        System.out.println("Lista b contiene:");
        System.out.println(b);

        // intercale palabras de b en a

        ListIterator aIter = a.listIterator();
        Iterator bIter = b.iterator();

        while (bIter.hasNext())
        {
            if (aIter.hasNext()) aIter.next();
            aIter.add(bIter.next());
        }
        System.out.println("\n Luego de intercalacion");
        System.out.println("lista a contiene: ");
        System.out.println(a);

        // elimine las palabras pares de b

        bIter = b.iterator();
        while (bIter.hasNext()){
            bIter.next(); // salte un elemento
            if (bIter.hasNext())
            {
                bIter.next(); // salte el siguiente
                bIter.remove(); // y remuevalo
            }
        }
        System.out.println("\n Luego de eliminacion palabras pares");
        System.out.println("lista b contiene: ");
        System.out.println(b);    // Veamos como está b
    }
}
```

```

        a.removeAll(b);
        System.out.println("\n Luego de eliminar todas las palabras");
        System.out.println("de la lista b contenidas en lista a queda en a"
    );
        System.out.println(a);
    }
}

```

```

run:
Lista a contiene:
[a-Angela, a-Carl, a-Erica]
Lista b contiene:
[b-Bob, b-Doug, b-Frances, b-Gloria]

    Luego de intercalación
lista a contiene:
[a-Angela, b-Bob, a-Carl, b-Doug, a-Erica, b-Frances, b-Gloria]

    Luego de eliminación palabras pares
lista b contiene:
[b-Bob, b-Frances]

    Luego de eliminar todas las palabras
de la lista b contenidas en lista a queda en a
[a-Angela, a-Carl, b-Doug, a-Erica, b-Gloria]
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)

```

A continuación presentamos a **public class SortedList** que contiene 5 demos generando listas, invirtiéndolas, verificando existencia de elementos, y finalmente generando una lista ordenada; (mucho mas sencillo que como lo hacíamos en AED, tan de artesanos, aunque este autor extraña que no exista una forma de insertar ordenado, un addSorted() y ya...)

```

package ArrayItems;
import java.util.*;
//    Generando listas ordenadas y otros. Author Tymos

public class SortedList extends LinkedList{
    ArrayItems arrayItems;
    SortedList list01;
    SortedList list02;

    public SortedList(){                // Primer constructor
        super();                        // Genera una lista vacía
    }

    public SortedList(ArrayItems array){ // Segundo constructor
        super(array); // Generamos coleccion SortedList
    }                                     // usando colección ArrayItems

    public void demo01(){// Genera lista con = secuencia de arrayItems
        System.out.println("Demo01 - genero list01 a partir de
                                arrayItems");
        arrayItems = new ArrayItems(8,'R');//arrayItems con 8 items
        System.out.println("objeto arrayItems contiene");
    }
}

```

```
        System.out.println(arrayItems);
        list01 = new SortedList(arrayItems);
        System.out.println("lista list01 contiene");
        System.out.println(list01);
    }

    public void demo02(){ // Genera list02 invirtiendo list01
        System.out.println("Demo02 - genera list02 como list01
                               invertida");

        list02 = new SortedList(); // lista vacía
        Iterator list01It = list01.iterator();// lista creada en demo01
        while (list01It.hasNext()){ // mientras tengamos en list01
            list02.addFirst(list01It.next());
        }
        System.out.println("lista list02 contiene");
        System.out.println(list02);
    }

    public void demo03(){//Verifica existen elementos en ambas listas
        System.out.println("Demo03 - Verifica si todas de list01 existen
                               en list02");

        Iterator list01It = list01.iterator();//lista creada en demo01
        boolean todos = true;
        while (list01It.hasNext()) // mientras tengamos en list01
            if (!list02.contains(list01It.next()))
                todos = false;
        if(todos)
            System.out.println("list02 contiene todos de list01");
        else
            System.out.println("list02 no contiene todos de list01");
    }

    public void demo04(){//Remuevo ultimo de list02, luego idem demo03
        System.out.println("Demo04 - remuevo ultimo de list02, luego idem
                               demo03");

        Iterator list01It = list01.iterator();//lista creada en demo01
        boolean todos = true;
        list02.removeLast();
        while (list01It.hasNext()) // mientras tengamos en list01
            if (!list02.contains(list01It.next()))
                todos = false;
        if(todos)
            System.out.println("list02 contiene todos de list01");
        else
            System.out.println("list02 no contiene todos de list01");
    }

    public void demo05(){ // Genera list02 ordenada desde list01
        System.out.println("Demo05 - genero list02 ordenada desde
                               list01");

        list02 = new SortedList(); // list02 vacía
        Item item01; // para items de list01
        Item item02; // para items de list02
        boolean inserto;//Un flag para verificar inserciones intermedias
```

```

    Iterator list01It = list01.iterator();// Un iterador para list01
    while (list01It.hasNext()){    // recorriendo list01
        inserto = false;    // A priori, suponemos que no las hay
        item01 = (Item)(list01It.next());    // item de list01

        ListIterator list02It = list02.listIterator();//y p/ list02
        while (list02It.hasNext()){    // recorriendo list02
            item02 = (Item)(list02It.next()); // item de list02
            if(item02.esMayor(item01)){
                System.out.println("Insercion intermedia " +
                                   item01.getCodigo());
                list02It.previous(); // Retrocedo al anterior
                list02It.add(item01); // inserto un intermedio
                System.out.println(list02);
                inserto = true;
                break;
            }
        } // while (list02It.hasNext())
        if(!inserto){ // insercion en los extremos de la lista
            System.out.println("Insercion en extremos " +
                               item01.getCodigo());
            list02It.add(item01); // luego inserto
            System.out.println(list02);
        }
    } // while (list01It.hasNext())
    System.out.println("lista list02  contiene");
    System.out.println(list02);
}

public static void main(String[] args){
    SortedList list = new SortedList();
    list.demo01();
    list.demo02();
    list.demo03();
    list.demo04();
    list.demo05();
}
}

```

Demo01 - genero list01 a partir de arrayItems

objeto arrayItems contiene

[4 - 25.340279, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 13 - 53.154453, 6 - 20.911102, 9 - 60.64827]

lista list01 contiene

[4 - 25.340279, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 13 - 53.154453, 6 - 20.911102, 9 - 60.64827]

Demo02 - genera list02 como list01 invertida

lista list02 contiene

[9 - 60.64827, 6 - 20.911102, 13 - 53.154453, 8 - 62.82343, 7 - 11.706503, 4 - 25.340279]

```
Demo03 - Verifica si todas de list01 existen en list02
list02  contiene todos de list01
```

```
Demo04 - remuevo ultimo de list02, luego idem demo03
list02  no contiene todos de list01
```

```
Demo05 - genero list02 ordenada desde list01
Insercion en extremos 4
[4 - 25.340279]
Insercion en extremos 7
[4 - 25.340279, 7 - 11.706503]
Insercion en extremos 8
[4 - 25.340279, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343]
Insercion en extremos 13
[4 - 25.340279, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 13 - 53.154453]
Insercion intermedia 6
[4 - 25.340279, 6 - 20.911102, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 13 - 53.154453]
Insercion intermedia 9
[4 - 25.340279, 6 - 20.911102, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 9 - 60.64827, 13 - 53.154453]
lista list02  contiene
[4 - 25.340279, 6 - 20.911102, 7 - 11.706503, 8 - 62.82343, 9 - 60.64827, 13 - 53.154453]
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Array de listas

Un **ArrayList** encapsula un array `Object[]` reubicable dinámicamente.

NOTA: Si UD. es un experto en programación Java, seguro que habrá usado la clase `Vector` siempre que haya necesitado un array dinámico. (Si no lo ha usado, no se preocupe, ahora le enseñaremos a gestionar arrays dinámicos.) ¿Y por qué hablamos de usar un **ArrayList** en lugar de un **Vector**? Por una simple razón: todos los métodos de la clase `Vector` están sincronizados (Esto es tema de la Unidad III). Resulta seguro acceder a un objeto `Vector` desde varios threads. Pero si accede a uno de estos objetos desde un único thread, el programa desperdiciará tiempo por causa de la sincronización. En contraste, los métodos de `ArrayList` **no están sincronizados**. Recomendación: usar un **ArrayList** en lugar de un **Vector** siempre que no necesite sincronización.

En muchos lenguajes de programación, (todavía muy usados) es necesario fijar el tamaño de todos los arrays antes de la compilación. Algunos ofrecen algo más: se puede fijar el tamaño en tiempo de ejecución. Pero una vez fijado, el tamaño es inamovible. Y que hago cuando este tamaño es muy variable de una sesión a otra?

La forma más sencilla de tratar esto en Java es usar una clase de Java que se comporta exactamente igual que un array pero que permite la expansión y reducción del mismo en tiempo de ejecución. Justamente, la clase `ArrayList`. En ella un arreglo puede crecer o disminuir de tamaño sin escribir ninguna línea de código para que esto ocurra.

Existen mas diferencias entre un array "clásico" y un ArrayList. El primero es una característica del propio lenguaje java, y hay un array de tipo T[] para cada tipo de elemento T. Por otro parte, ArrayList es una clase de biblioteca, definida en el paquete java.util. Es un tipo "en el tamaño encaja todo" que alberga elementos de tipo Object. (Al ser Object sus elementos, deberá realizar un moldeado siempre que quiera extraer un elemento de él. Esto no es ningún problema).

Se usa su método add para añadir nuevos elementos. Por ejemplo, ésta es la forma de crear un ArrayList y de rellenado con objetos empleado:

```
ArrayList equipo = new ArrayList();
equipo.add(new Empleado( . . ));
equipo.add(new Empleado( . . ));
```

La clase ArrayList gestiona un array interno de referencias Object. Este array no tiene límites. Ésta es la forma "mágica" en la que trabaja ArrayList: si llama a add() y el array interno está lleno, el ArrayList crea otro array más grande y copia automáticamente los elementos del primero en el segundo.

Si ya sabe, o tiene una idea aproximada, del número de elementos a almacenar, puede invocar el método ensureCapacity antes de rellenar el array de listas:

```
equipo.ensureCapacity(100);
```

Esto permite la ubicación de un array interno de 100 objetos. A continuación, puede seguir llamando a add(), y la reubicación se llevará a cabo sin ningún coste.

También se puede pasar un tamaño inicial al constructor de ArrayList:

El método equipo.size() devuelve el número real de objetos en ArrayList.

Esto es equivalente a a.length() para un array definido, por ejemplo, int a[100]

Una vez que esté razonablemente seguro del tamaño de su ArrayList, puede llamar al método trimToSize. Dicho método ajusta el tamaño del bloque de memoria para que use exactamente el espacio necesario para contener el número actual de elementos. El recolector de basura reclamará el exceso de memoria.

Acceso a los elementos de un ArrayList.

En lugar de usar la cómoda sintaxis [] para acceder, o cambiar, los elementos de un array, en ArrayList debe utilizar los métodos get() y set()

Por ejemplo, para asignar valor al elemento i, debe usar:

```
equipo.set (i, "Antonio"); // equivalente a
a[i] = "Antonio"; para un array a "clásico".
```

Obtener un elemento requiere moldear dicho valor al tipo que necesite:

```
Empleado e = (Employee)equipo.get(i);
```

ArrayList, al igual que los arrays, empiezan a contabilizar sus elementos a partir de cero.

Al ser los elementos de tipo Object, ArrayList puede contener objetos de diversas clases sin ningún problema.

ArrayList es inherentemente inseguro. Es posible añadir por accidente un elemento de un tipo erróneo a los mismos:

```
Date birthday = . . .;
equipo.set(i, birthday);
```

El compilador no se quejará. Es perfectamente posible intanciar un objeto Date a Object, pero cuando este elemento sea recuperado posteriormente, si no comprobamos tipos es muy posible que sea moldeado a Empleado. Esto naturalmente es totalmente incorrecto y seguramente disparará una excepción. Dicha situación es posible porque un ArrayList almacena valores de tipo Object.

En muy raras ocasiones, los ArrList son usados para mantener colecciones heterogéneas, es decir, objetos de distintas clases. Cuando se recupera una entrada, se debe comprobar el tipo de cada objeto, tal y como se hace en este fragmento de código:

```
ArrayList list;
list.add (new Empleado(. . .));
list.add(new Date(. . .));

Object obj = list.get(n);
if (obj instanceof Empleado){
    Empleado e = (Empleado)obj;
```

Esta forma de trabajar tiene puntos a favor y en contra.

- **A favor:** Es interesante poder procesar de una colección heterogénea; inclusive, a la hora de recuperar y procesar sus elementos, si ellos pertenecen a una estructura jerárquica podemos dejar que el polimorfismo se encargue de invocar el comportamiento adecuado.
- **En contra:** si los objetos pertenecen a clases sin ninguna relación, puede ser laborioso tener que identificar (como en el ejemplo anterior) cada posible clase para poder procesarla.

Inserción y eliminación de elementos intermedios en un ArrList

En un ArrList los elementos se pueden insertar en cualquier punto de la estructura:

```
equipo.add(n,e);
```

El elemento que se encuentra en la posición n, y los que están por encima de él, se desplazan hacia arriba para hacer hueco a la nueva entrada. Si, una vez efectuada la inserción, el nuevo tamaño del array de listas excede la capacidad, la estructura será reubicada de nuevo en memoria para almacenar su array de almacenamiento.

De forma análoga, es posible eliminar un elemento situado en el interior del array de listas:

```
Empleado e = (Empleado)equipo.remove(n);
```

Los elementos situados por encima se desplazan hacia abajo, y el tamaño del array se reduce una unidad.

La inserción y eliminación de elementos no es demasiado eficiente. Sobre todo si el ArrayList es grande. El criterio podría ser:

- La gran mayoría de las operaciones son accesos directos. Debería andar bien la colección implementada sobre un ArrayList.
- El grueso de las operaciones son inserción y eliminación. Considere el uso de una colección LinkedList.

El comportamiento de esta clase es bastante amplio, un resumen:

Constructores:

ArrayList() Construye un objeto vacío

ArrayList(Colección c) Construye el objeto a partir de la colección c

ArrayList(int capacidadInicial) Construye un objeto con esa capacidad

Métodos

add(int ind, Object elem) inserta elem en la posición ind

add(Object elem) agrega elem al final de la colección

addAll(Colección c) agrega la colección c al final

addAll(int ind, Colección c) inserta la colección a partir de ind

clear() excluye todos sus elementos

clone() retorna una copia del objeto ArrayList

contains(Object elem) retorna verdadero si elem existe

ensureCapacity(int minCap) mod. capacidad del ArrayList si es menor

get(int ind) retorna el elemento de orden ind

indexOf(Object elem) retorna el índice del 1er objeto igual a elem

isEmpty() retorna verdadero si ArrayList está vacía

...

Hay 8 métodos más, y otros 25 heredados de varias clases e interfaces. Como podría ser **una implementación de la clase ArrItems** (Array de ítems) usando ArrayList, que vimos en Algoritmos implementada en la forma "clásica" de array?

La clase Item de Algoritmos

```
class Item { // Una clase de claves asociadas a un valor ...
    protected int codigo;
    protected float valor;
    public Item(){}; // Constructor sin argumentos

    public Item(int cod, float val){ // Constructor de la clase
        codigo=cod;
        valor=val;
    }
    public String toString(){ // Exhibimos
        String aux = "";
        aux+=codigo+" - "+valor;
        return aux;
    } // Exhibimos
    public void leerCodigo(){
        System.out.print("Código? ");
    }
}
```

```

        codigo = In.readInt();
    }
    public int getCodigo(){return codigo;}
    public float getValor(){return valor;}
    public Item getItem(){return this;}
    public void setCodigo(int cod){codigo=cod;}
    public void setValor(float val){valor=val;}
    public boolean esMayor(Item item){
        return(codigo > item.codigo?true:false);}
    public boolean esMenor(Item item){
        return(codigo < item.codigo?true:false);}
    public void intercambio(Item item){
        Item burb= new Item(item.codigo,item.valor);
        item.codigo = this.codigo;
        item.valor = this.valor;
        this.codigo = burb.codigo;
        this.valor = burb.valor;
    }
}

```

La clase ArrItems

```

class ArrItems{           // Una clase de implementación de un
    protected int talle; // Tamaño del array de objetos Item
    protected Item[] item; // array de items, comportamiento mínimo
    public ArrItems(int tam, char tipo) { // Constructor
        int auxCod = 0; // Una variable auxiliar
        talle=tam; // inicializamos talle (capacidad)
        item = new Item[talle]; // Generamos el array
        for(int i=0;i<talle;i++){ // la llenaremos de Item's,
            switch(tipo){ // según tipo de llenado requerido
                case 'A': // los haremos en secuencia ascendente
                    auxCod = i;
                    break;
                }
            case 'D':{ // o descendente ...
                    auxCod = talle - i;
                    break;
                }
            case 'R':{ // o bien randomicamente (Al azar)
                    auxCod = (int)(talle*Math.random());
                }
            }
            item[i] = new Item();
            item[i].setCodigo(auxCod);
            item[i].setValor((float)(talle*Math.random()));
        }
        System.out.print(this);
    }
    public String toString(){
        int ctos = (talle < 10 ? talle : 10);
        String aux = " Primeros "+ctos+" de "+talle+"\n elementos
                        Item\n";
        for(int i=0;i<ctos;i++){
            aux+=item[i].toString()+"\n";
        }
        return aux;
    }
}

```

Una posible implementación de **ArrItems** extendiendo **ArrayList**:

```
package arritems01;
import java.util.ArrayList;
public class ArrayItems extends ArrayList{
    public ArrayItems(int cap, char tipo){
        super(5); // Construimos objeto ArrayList con capacidad de 5
        int auxCod = 0;
        for(int i=0; i<cap-2; i++){ // incluimos solo 3 items
            switch(tipo){ // dependiendo del tipo de llenado
                case 'A':{ // los haremos en secuencia ascendente
                    auxCod = i*3;
                    break;
                }
                case 'D':{ // o descendente ...
                    auxCod = cap - i;
                    break;
                }
                case 'R':{ // o bien randomicamente (Al azar)
                    auxCod = (int)(cap*2*Math.random());
                }
            } // switch
            add(new Item(auxCod, (float)(cap*10*Math.random())));
        } // for
    } // constructor ArrayItems

    public void demo(){
        System.out.println("Objeto array recién construido");
        System.out.println(this);

        System.out.println("Insertamos item en posición 1");
        add(1, new Item(1, (float)10.3));
        System.out.println(this);

        System.out.println("Agregamos 2 items al final");
        System.out.println("(Incremento capacidad automático)");
        add(new Item(10, (float)100));
        add(new Item(10, (float)100));
        System.out.println(this);

        System.out.println("Removemos el 3er elemento");
        remove(2);
        System.out.println(this);

        System.out.println("Insertamos String en posición 2");
        add(2, new String("Heterogeneo"));
        System.out.println(this);
        System.out.println("Demo terminado!!!");
    }

    public static void main(String[] args) {
        ArrayItems array = new ArrayItems(5, 'A');
        array.demo();
    }
}
```

```
run:
Objeto array recién construido
[0 - 36.433395, 3 - 1.6486598, 6 - 38.06825]
Insertamos item en posición 1
[0 - 36.433395, 1 - 10.3, 3 - 1.6486598, 6 - 38.06825]
Agregamos 2 items al final
(Incremento capacidad automático)
[0 - 36.433395, 1 - 10.3, 3 - 1.6486598, 6 - 38.06825, 10 - 100.0, 10 - 100.0]
Removemos el 3er elemento
[0 - 36.433395, 1 - 10.3, 6 - 38.06825, 10 - 100.0, 10 - 100.0]
Insertamos String en posición 2
[0 - 36.433395, 1 - 10.3, Heterogeneo, 6 - 38.06825, 10 - 100.0, 10 - 100.0]
Demo terminado!!!
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

Conjuntos de hash

Las listas enlazadas y los arrays le permiten indicar en qué orden desea recuperar los elementos. Sin embargo, si está buscando un elemento en particular y no recuerda su posición, deberá visitar todos hasta encontrar el que quiere. Esto puede llevar mucho tiempo si la colección contiene muchos elementos. Si no le preocupa el orden de los elementos, existen otras estructuras de datos que le permitirán encontrar elementos mucho más deprisa. El inconveniente es que estas estructuras no le permiten tener control sobre el orden en el cual aparecen los elementos. Las estructuras de datos organizan los elementos en el orden que más les conviene para sus propósitos.

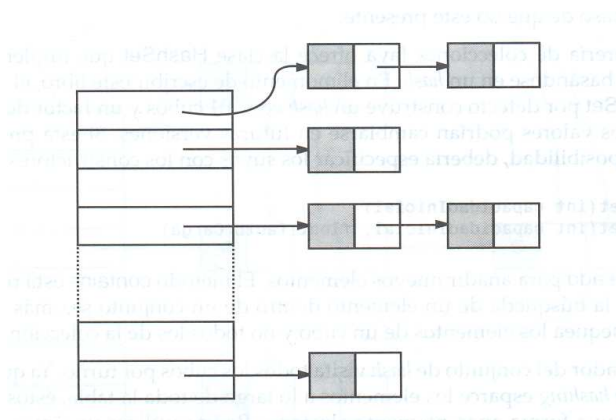
Una buena estructura de datos para localizar objetos de una forma rápida son los arrays asociativos, o tablas hash. Un hash procesa un entero, llamado código hash, para cada objeto. Veremos su procesamiento un poco mas adelante. Lo que importa por ahora es que los códigos hash puede ser procesados rápidamente, y que dicho procesamiento sólo depende del estado del objeto a recuperar, y no del resto de objetos almacenados en el hash.

Un hash es un array de listas enlazadas. Cada lista recibe el nombre de cubo, o bucket. Para localizar la ubicación de un objeto en la tabla, se procesa su código hash.

Ejemplo de un algoritmo de randomización:

Indice(del cubo) = resto de la división del código hash por la cantidad de cubos.

Si código hash = 345 y cantidad de cubos = 101, tenemos:

$$\text{Indice cubo} = 345 \% 101 = 42$$


Si desea más control sobre el comportamiento de un hash, puede suministrar el número inicial de cubos. Dicho valor indica cuántos cubos contendrá el hash.

Cada "cubo" es en realidad una lista que contiene los elementos cuyo código hash randomizado determinó su índice en el array. Si el algoritmo es adecuado, los cubos contendrán cantidades de elementos parecidas.

Si conoce aproximadamente cuántos elementos puede llegar a tener la tabla, debería establecer el valor inicial de cubos en aproximadamente el necesario para almacenar el 150% del número de elementos esperados. Es usual dimensionar el hash con un valor inicial para prevenir el apiñamiento de claves. Por ejemplo, si necesita almacenar alrededor de 100 entradas, establezca un tamaño inicial en 150. Esto lo lleva a prever una capacidad inicial 50% mayor (mas cubos)

Si no sabe cuantos elementos tendrá que almacenar, puede que su tabla hash se llene. Esto ocurre cuando la cantidad de elementos almacenados supera la prevista en un coeficiente llamado **factor de carga**. Este coeficiente tiene un valor por defecto = 0.75, que puede modificarse en la construcción. Si esto ocurre, Java **redimensiona automáticamente** el hash pasando a tener el doble de cubos. Para la mayoría de aplicaciones, es razonable dejar el factor de carga en 0,75.

Las tablas hash pueden usarse para implementar varias estructuras de datos importantes. La más sencilla de ellas es el tipo conjunto, o set. Un conjunto es una colección de elementos sin duplicaciones. El método add de un conjunto intenta primero localizar el objeto a añadir dentro de la estructura y sólo lo añade en el caso de que no esté presente.

La librería de colecciones Java ofrece la clase **HashSet** que implementa un conjunto basándose en un hash. Tiene varios constructores.

```
HashSet();  
HashSet(int capacidadInicial);  
HashSet(int capacidadInicial, float factorCarga);  
HashSet(Collection); // Constructor copia
```

El método contains() sólo se chequea los elementos de un cubo correspondiente.

El iterador del conjunto de hash visita todos los cubos por turno. Ya que la operación de hashing esparce los elementos a lo largo de toda la tabla, éstos son visitados de una forma aparentemente aleatoria.

El programa lee todas las palabras desde la corriente de entrada y las añade al hash. Informa cantidad total de palabras leídas y añadidas al hash. Usa un iterador para mostrar el conjunto.

```
import java.util.*;  
import java.io.*;  
// Este programa utiliza el comportamiento de un conjunto (HashSet)  
// para mostrar las palabras introducidas desde System.in, ignorando  
// repeticiones  
public class SetTest{  
    public static void main(String[] args){  
        Set palabras = new HashSet();
```

```

// una referencia de Set puede ser instanciada con objetos
// HashSet, LinkedHashSet or TreeSet
int leidas    = 0;
int lineas    = 0;
try{
    BufferedReader in = new
        BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
    String line;
    System.out.println("Introduzca texto desde System.in");
    while (lineas < 2){
        line = in.readLine();
        lineas++;
        System.out.println(line);
        StringTokenizer tokenizer = new StringTokenizer(line);
        while (tokenizer.hasMoreTokens()){
            String palabra = tokenizer.nextToken();
            palabras.add(palabra);
            leidas++;
        } // while
    } // while
} // try
catch (IOException e){
    System.out.println("Error " + e);
}

Iterator iter = palabras.iterator();
System.out.println("Iteramos ...");
int contPalLin = 0;
while (iter.hasNext()){
    System.out.print(iter.next()+", ");
    if(++contPalLin>5){System.out.println();contPalLin = 0;}
}

    System.out.println("\nTotal palabras leidas    "+leidas);
    System.out.println("Total palabras distint. "+palabras.size());
}
}

```

```

run:
Introduzca texto desde System.in
En 1551 Vieta introdujo las letras como notacion en lugar de los numeros.
La idea de los numeros como magnitudes discretas paso a segundo plano
Iteramos ...
La, Vieta, notacion, como, plano, magnitudes,
1551, en, discretas, los, introdujo, lugar,
de, numeros, a, paso, idea, En,
las, numeros., segundo, letras,
Total palabras leidas 25
Total palabras distint. 22
BUILD SUCCESSFUL (total time: 2 minutes 58 seconds)

```

Si lo desea, puede insertar cadenas dentro de hash porque la clase String dispone de un método hashCode que procesa el código hash de la cadena. Un código hash es un entero que, de algún modo, es derivado a partir de los caracteres de la cadena.

Árboles

La clase `TreeSet` es similar al hash pero con una mejora añadida. Un árbol, si así definido, es una colección ordenada; es decir, los elementos tienen en la colección un orden determinado. Cuando se recorra la colección, los valores son presentados en el orden correcto.

Tal y como sugiere el nombre de la clase, la ordenación es ejecutada por el propio árbol. La implementación actual usa un árbol rojo-negro (red-black tree). Cada vez que se añade un elemento a un árbol, éste se coloca en su posición correcta. Por consiguiente, el iterador siempre visita los elementos obteniendo el orden adecuado. A continuación describimos sucintamente este árbol. (Una descripción muy detallada puede encontrarla en Estructuras de Datos y Algoritmos en Java, Goodrich/Tamassia, editorial CECSA, cap. 9 - Árboles de búsqueda; asimismo allí puede encontrar descripciones en detalle de los árboles AVL y 2-4, citados mas adelante en el mismo libro).

Árboles rojo-negro

Aunque los árboles AVL y los árboles (2,4) tienen varias propiedades buenas, hay algunas aplicaciones de diccionario (Elementos con claves duplicadas) para las que no se adaptan bien. Por ejemplo, puede ser que los árboles AVL requieran muchas operaciones de reestructuración (rotaciones) después de la remoción de un elemento, y los árboles (2,4) pueden requerir muchas operaciones de fusión o de partición después de cada inserción o remoción. La estructura de datos que se describe en esta sección es el árbol rojo-negro, y no tiene estos inconvenientes porque sólo requiere hacer $O(1)$ cambios estructurales después de una actualización para permanecer balanceado. *(Todo esto decimos para introducir la idea de que la clase Java `TreeSet` nos facilita una eficiente implementación de árbol de búsqueda binario balanceado en altura)*

Un árbol rojo-negro es un árbol de búsqueda binaria con los nodos "iluminados" de rojo y de negro en una forma que satisface los siguientes

requisitos:

Propiedad de la raíz: La raíz es "negra".

Propiedad externa: Todo nodo externo es "negro". (Cuadrados en la figura)

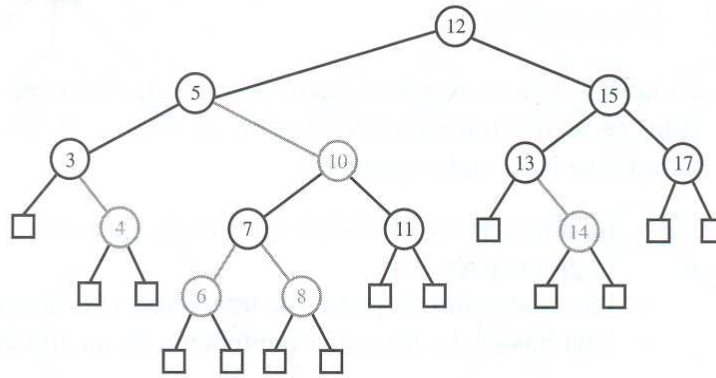
Propiedad interna: Los hijos de un nodo "rojo" son "negros".

Propiedad de profundidad: Todos los nodos externos tienen la misma profundidad negra, que se define como la cantidad de antepasados negros menos uno.

En la figura a continuación se muestra un ejemplo de árbol rojo-negro.

Son "negros" los nodos 12, 5, 15, 3, 13, 17, 7 y 11

Son "rojos" los nodos 10, 4, 14, 6 y 8



Cada nodo externo de este árbol rojo-negro tiene 3 antepasados negros, y en consecuencia, su profundidad negra es 3.

Una convención podría ser que los datos están guardados en los nodos internos de un árbol rojo-negro, y que los nodos externos se encuentran vacíos y son de relleno. También se pueden codificar algoritmos construyendo este árbol sin nodos externos o reemplazándolos por una referencia a un único objeto `NODO_NULO` en los nodos internos.

Añadir un elemento a un árbol es más lento que hacerlo a un hash, pero es mucho más rápido que hacerlo en una lista enlazada. Si el árbol contiene n elementos, se necesita la media de $10 \lg 2 n$ comparaciones para localizar la posición del nuevo elemento. Por ejemplo, si el árbol contiene alrededor de 1.000 elementos, se necesitarían en media 10 comparaciones para insertar un nuevo elemento.

De esta forma, la adición de elementos a un `TreeSet` es algo más lenta que la adición a un `HashSet` (véase la tabla comparativa siguiente) pero, a cambio, el `TreeSet` ordena automáticamente los elementos, en la secuencia que UD desee.

Documento	Número total de palabras	Número de palabras distintas	HashSet	TreeSet
Alicia en el País de las Maravillas	28.195	5.909	5 segundos	7 segundos
El Conde de Monte Cristo	466.300	37.545	75 segundos	98 segundos

Constructores de la clase `java.util.TreeSet`

- `TreeSet()` Construye un árbol vacío.
- `TreeSet(Collection elementos)` Construye un árbol y añade todos los elementos de la colección.

Comparación de objetos

¿Cómo sabe un `TreeSet` la forma en la que desea que se ordenen los elementos? Por defecto, asume que usted inserta elementos que **implementan la interfaz `Comparable`**. Esta interfaz define un solo método:

```
int compareTo(Object otro)
```

La llamada a `a.compareTo(b)` debe devolver:

- 0 si a y b son iguales,
- un valor negativo si $a < b$
- un valor positivo si $a > b$

Varias clases estándar de la plataforma Java implementan la interfaz Comparable. Un ejemplo es la clase String. Su método compareTo compara cadenas en orden alfabético (o lexicográfico).

Si inserta sus propios objetos, debe definir su propio orden implementando la interfaz Comparable. No existe una implementación por defecto para compareTo en la clase Object.

Para trabajar en la clase TreeSet con nuestros propios objetos, vamos a usar clases de objetos muy usados en varias unidades de la asignatura AED: Item, a la que incorporamos el método compareTo, y ArrItems, con pequeñas adecuaciones para que utilice ese método. Y aprovecharemos su comportamiento en todo lo posible.

Las clases, con las adecuaciones citadas:

```
class Item implements Comparable{// claves asociadas a un valor
    protected int codigo;
    protected float valor;

    public Item(){};           // Constructor sin argumentos
    public Item(int cod, float val){ // Constructor de la clase
        codigo=cod; valor=val;
    }
    public String toString() { // Exhibimos
        String aux = "";
        aux+=codigo+" - "+valor;
        return aux;
    } // Exhibimos
    public void leerCodigo() {
        System.out.print("Código? ");
        codigo = In.readInt();
    }
    public int getCodigo(){return codigo;}
    public float getValor(){return valor;}
    public Item getItem(){return this;}
    public void setCodigo(int cod){codigo=cod;}
    public void setValor(float val){valor=val;}

    public int compareTo(Object other){
        Item otro = (Item)other;
        return codigo - otro.codigo;
    }

    public void intercambio(Item item){ // usando un Item burbuja
        // intanciamos burb con datos parametro
        Item burb= new Item(item.codigo,item.valor);

        // asignamos atributos del invocante al parametro
        item.codigo = this.codigo;
        item.valor = this.valor;
```

```

        //asignamos atributos del objeto burb al invocante
        this.codigo = burb.codigo;
        this.valor = burb.valor;
    }
}

class ArrItems{ // Una clase de implementación de un array de items
    protected int talle; // Tamaño del array de objetos Item
    protected Item[] item; // array de objetos item
    // Constructor de un array de Item's
    public ArrItems(int tam, char tipo) {
        int auxCod = 0; // Una variable auxiliar
        talle=tam; // inicializamos talle (tamaño)
        item = new Item[talle]; // Generamos el array
        for(int i=0;i<talle;i++){ // la llenaremos de Item's,
            switch(tipo){ // dependiendo del llenado requerido
                case 'A':{ // secuencia ascendente
                    auxCod = i; break;
                }
                case 'D':{ // o descendente ...
                    auxCod = talle - i; break;
                }
                case 'R':{ // o bien randomicamente
                    auxCod = (int)(talle*Math.random());
                }
            }
            item[i] = new Item(); item[i].setCodigo(auxCod);
            item[i].setValor((float)(talle*Math.random()));
        }
        System.out.print(this);
    }
    public String toString(){
        int ctos = (talle < 10 ? talle : 10);
        String aux = " Primeros "+ctos+" de ";
        aux+= talle+"\n elementos Item\n";
        for(int i=0;i<ctos;i++)
            aux+=item[i].toString()+"\n";
        return aux;
    }
}

import java.util.*;
// Este programa genera un árbol rojo_negro ordenado por el código de item
public class TreeSetTest{
    public static void main(String[] args){
        TreeSetTest arbolTest = new TreeSetTest();
        arbolTest.demo();
    }
    public void demo(){
        TreeSet arbol = new TreeSet();
        ArrItems aItem = new ArrItems(20,'R');
        for(int i=0;i<aItem.talle;i++)
            arbol.add(aItem.item[i]);
        System.out.println("El arbol de items, ordenado por codigo");
        System.out.println(arbol);
    }
}

```

```
run:
  Primeros 10 de 20
  elementos Item
19 - 8.442203
12 - 6.7378287
3 - 6.5650682
0 - 0.4888661
9 - 6.533705
4 - 11.78439
16 - 0.3754599
13 - 10.487459
7 - 3.4245462
6 - 16.192942
El árbol de ítems, ordenado por código
[0 - 0.4888661, 1 - 17.911428, 3 - 6.5650682, 4 - 11.78439,
5 - 2.7127392, 6 - 16.192942, 7 - 3.4245462, 8 - 2.3552706,
9 - 6.533705, 12 - 6.7378287, 13 - 10.487459, 14 - 9.641634,
16 - 0.3754599, 19 - 8.442203]
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

Sin embargo, usar la interfaz Comparable para definir el orden tiene limitaciones. Sólo puede implementar la interfaz una vez. Eso significa que los objetos que queremos organizar en el árbol ya vienen con su ordenamiento definido (por código en el ejemplo que vimos).

Pero, ¿qué podemos hacer si necesitamos ordenar un puñado de elementos numéricamente en una colección y por otro atributo en otra? Además, ¿qué se puede hacer si necesitamos ordenar los objetos de una clase cuyo creador no se molestó en implementar la interfaz Comparable?

Tenemos una solución flexible. Haremos que el árbol use métodos de comparación diferentes, según los objetos Comparator que pasemos al constructor TreeSet.

Arbol TreeSet ordenado según el objeto Comparator pasado al constructor

La interfaz Comparator tiene un solo método, con dos parámetros explícitos:

```
int compare(Object a, Object b)
```

Al igual que el método compareTo, compare devuelve un entero negativo si a está antes que b, cero si ambos son idénticos o un valor positivo en cualquier otro caso.

Para ordenar los elementos por un atributo determinado, definimos una clase que implementa la interfaz Comparator para ese atributo. Como nos interesa ordenar por dos atributos, necesitamos 2 clases:

```
import java.util.*;
// Este programa genera un arbol rojo_negro ordenado por el código del
// objeto ítem y otro ordenado por valor.
public class TreeSetTest02{

    public static void main(String[] args){
        TreeSetTest02 arbolTest = new TreeSetTest02();
        arbolTest.demo();
    }
}
```

```

    public void demo(){
        ArrItems aItem = new ArrItems(20,'R');

        // Arbol ordenado por código de items
        ComparaCodigo compCod = new ComparaCodigo();
        TreeSet arbol = new TreeSet(compCod);
        for(int i=0;i<aItem.talle;i++){
            arbol.add(aItem.item[i]);
        }
        System.out.println("El arbol de items, ordenado por codigo");
        System.out.println(arbol);

        // Arbol ordenado por valor de items
        ComparaValor compVal = new ComparaValor();
        arbol = new TreeSet(compVal);
        for(int i=0;i<aItem.talle;i++){
            arbol.add(aItem.item[i]);
        }
        System.out.println("El arbol de items, ordenado por Valor");
        System.out.println(arbol);
    }
}

class ComparaCodigo implements Comparator{
    public int compare(Object a, Object b){
        Item itemA = (Item)a;
        Item itemB = (Item)b;
        int codA = itemA.getCodigo();
        int codB = itemB.getCodigo();
        return codA - codB;
    }
}

class ComparaValor implements Comparator{
    public int compare(Object a, Object b){
        Item itemA = (Item)a;
        Item itemB = (Item)b;
        int valA = (int)itemA.getValor()*100;
        int valB = (int)itemB.getValor()*100;
        return valA - valB;
    }
}

```

```

run:
  Primeros 10 de 20
  elementos Item
2 - 18.15176      15 - 11.350283    13 - 3.1841564    8 - 16.001719
18 - 3.0430632   15 - 5.5474677    12 - 17.207684    12 - 8.129453
7 - 4.601063     6 - 14.339405

El arbol de items, ordenado por codigo
[2 - 18.15176, 5 - 2.405572, 6 - 14.339405, 7 - 4.601063, 8 - 16.001719,
9 - 3.380474, 10 - 4.297023, 12 - 17.207684, 13 - 3.1841564, ...(sigue)

El arbol de items, ordenado por Valor
[5 - 2.405572, 13 - 3.1841564, 7 - 4.601063, 15 - 5.5474677, 17 - 6.918947,
6 - 7.834509, 12 - 8.129453, 15 - 11.350283, 16 - 12.039538, ...(sigue)
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)

```

Utilizando comparadores, podrá ordenar los elementos como desee.

Conjuntos de bits

La clase `BitSet` almacena secuencias de bits en un vector de bits. Es recomendable utilizar esta estructura siempre que necesite almacenar secuencias de bits (por ejemplo, indicadores) de un modo eficiente. Los bits se empaquetan en bytes, resulta mucho más eficaz emplear un conjunto de bits que un `ArrayList` de objetos `Boolean`.

La clase `BitSet` le proporciona una interfaz adecuada para la lectura, el almacenamiento y la reinicialización de bits individuales. El uso de esta interfaz evita el enmascaramiento, además de otras operaciones no significativas sobre bits, que serían necesarias si almacenara dichos bits en variables `int` o `long`.

Por ejemplo, dado un `BitSet` llamado `bucketOfBits`, la llamada:

```
bucketOfBits.get(i) // true si el bit(i) activo, y false en caso contrario
```

```
bucketOfBits.set(i) // activa el bit i
```

```
bucketOfBits.clear(i) // desactiva el bit i.
```

`JAVA.UTIL.BITSET`

```
* BitSet(int nbits) // Construye un conjunto de bits.
* int length() // Devuelve la "longitud lógica" del conjunto de bits
* boolean get(int bit) // obtiene un bit.
* void set(int bit) // Activa un bit.
* void clear(int bit) // Desactiva un bit.
* void and(BitSet conjunto) // AND entre este conjunto / invocante.
* void or(BitSet conjunto) // OR entre este conjunto / invocante.
* void xor(BitSet conjunto) // XOR entre este conjunto / invocante.
* void andNot(BitSet conjunto) // Borra todos los bits de este conjunto
que están activos en el invocante.
```

Algoritmo "criba de Eratóstenes"

Como ejemplo del uso de los conjunto de bits, vamos a mostrarle la implementación del algoritmo llamado "criba de Eratóstenes" para buscar números primos. Un número primo es aquel que sólo es divisible por sí mismo y por la unidad (como el 1, el 3 o el 5), y la criba de Eratóstenes fue el primer método desarrollado para enumerar dichas estructuras numéricas. Éste no es el mejor algoritmo para buscar números primos, pero su uso se ha popularizado para comprobar el rendimiento de un compilador o de `Pcs(Benchmark)`.

Este programa cuenta todos los números primos contenidos entre 2 y 1.000.000 (en total, son 78.498, por lo que lo que mostraremos los 10 primeros).

La clave de todo el proceso estriba en recorrer un conjunto de bits compuesto por un millón de posiciones. En primer lugar, debemos activar todos esos bits. Después, desactivamos aquellos bits que son múltiplos de números que sabemos que son primos. Las posiciones de los bits que permanecen tras este proceso son, en sí mismos, los números primos.

```
import java.util.*;
// Este programa ejecuta la Criba de Erastótenes.
// para computar números hasta 1.000.000.
public class CribaEras extends BitSet{
    long start, end;
```

```
int count, i;
public CribaEras(int n){
    super(n);
    start = System.currentTimeMillis();
    count = 0;
    for (i = 2; i <= n; i++) set(i);
    i = 2;
    while (i * i <= n){
        if (get(i)){
            count++;
            int k = 2 * i;
            while (k <= n){
                clear(k);
                k += i;
            } // while
        } // if
        i++;
    } // while
    while (i <= n){
        if (get(i)) count++;
        i++;
    }
    end = System.currentTimeMillis();
}

public String toString(){
    String aux = "Criba de Erastótenes 1..1000000\n";
    aux+= count + " primos\n";
    aux+= (end - start) + " milisegundos\n";
    aux+= "Primeros 10 primos \n";
    for(int i = 0, cont = 0; cont < 10 && i < 1000;i++){
        if (get(i)){
            aux+=i + ", ";
            cont++;
        }
    }
    return aux;
}

public static void main(String[] s){
    CribaEras criba = new CribaEras(1000000);
    System.out.println(criba);
}
}
```

```
run:
Criba de Erastótenes 1..1000000
78498 primos
161 milisegundos
Primeros 10 primos
2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29,
```


Herencia y Polimorfismo en Java. Ejemplos

Afirmando tópicos ya vistos en AED, sobre herencia y polimorfismo, se analizarán algunos ejemplos sencillos en Java: varias clases para recorrer e imprimir series numéricas. Una serie numérica es una sucesión de números en donde el valor de cada uno depende de uno o más de los valores anteriores. Por ejemplo, una serie aritmética determina el número siguiente sumando; así, la serie geométrica determina el número siguiente multiplicando. En cualquier caso, una serie requiere una forma de definir su primer valor y también una forma de identificar el valor actual.

Se comenzará definiendo una clase, *Progression*, que se ve en mas adelante, que define los campos "genéricos" y los métodos de una serie numérica. En especial, define los siguientes campos de dos enteros largos:

`first`: el primer valor de la serie;

`cur`: el valor actual de la serie;

y los tres métodos siguientes:

`getFirstValue()`: Restablecer la serie al primer valor, y mostrar ese valor.

`getNextValue()`: Mover la serie al siguiente valor, y mostrar ese valor.

`printProgression(n)`: Reiniciar la serie e imprimir sus primeros `n` valores.

Se dice que el método `printProgression` no tiene salida, o resultado, porque no retorna valor alguno, mientras que los métodos `getFirstValue` y `getNextValue` si lo hacen.

La clase *Progression* también incluye un método `Progression()`, que es un método constructor. Recuérdese que los métodos de constructor establecen todas las variables de instancia en el momento en que se crea un objeto de esta clase. La clase *Progression* pretende ser superclase genérica, de la cual se heredan clases especializadas, por lo que este constructor es el programa que se incluirá en los constructores para cada caso que extienda la clase *Progression*.

```
public class Progression {
    protected long first; // Primer valor de la serie
    protected long cur;   // Valor actual de la serie.
    Progression(){        // Constructor predeterminado
        cur = first = 0;
    }
    protected long getFirstValue(){ // reinicializar y regresar el primer
valor
        cur = first;
        return cur;
    }
    protected long getNextValue(){ // Retorna corriente previamente
avanzado
        return ++cur;
    }
    public void printProgression(int n){ // Imprime n primeros valores
        System.out.print(getFirstValue());
        for (int i = 2; i <= n; i++){
            System.out.print(" " + getNextValue());
        }
    }
}
```

Una clase de serie aritmética

A continuación se describirá la clase `ArithProgression`.

Esta clase define a una serie en la que cada valor se determina sumando `inc`, un incremento fijo, al valor anterior. Esto es, `ArithProgression` define a una serie aritmética.

La clase `ArithProgression` hereda los campos `first` y `cur`, y los métodos `getFirstValueO` e `printProgression(n)` de la clase `Progression`. Se agrega un campo nuevo, `inc` para guardar el incremento, y dos constructores para establecer el incremento. Por último, sobrepone el método `getNextValueO` para ajustarse a la forma de obtención de un siguiente valor para la serie aritmética.

En este caso lo que funciona es el **polimorfismo**. Cuando una referencia `Progression` apunta a un objeto `ArithProgression`, los objetos usan los métodos `getFirstValueO` y `getNextValueO` de `ArithProgression`. Este polimorfismo también es válido dentro de la versión heredada de `printProgression(n)` porque aquí las llamadas de los métodos `getFirstValueO` y `getNextValueO` son implícitamente para el objeto "actual" (que en Java se llama `this`) y en este caso serán de la clase `ArithProgression`.

En la definición de la clase `ArithProgression` se han agregado dos métodos constructores, un método predeterminado (por omisión) que no tiene parámetros, y un método paramétrico, que toma un parámetro entero como incremento para la progresión. El constructor predeterminado en realidad llama al paramétrico, al usar la palabra clave **this** y pasar a 1 como el valor del parámetro de incremento. Estos dos constructores ilustran la sobrecarga del método, en la que un nombre de método puede tener varias versiones dentro de la misma clase porque en realidad un método se especifica por su nombre, la clase de objeto que llama y los tipos de argumentos que se le pasan a él: su firma. En este caso, la sobrecarga es para métodos constructores (un constructor predeterminado y uno paramétrico).

La llamada `this(1)` al constructor paramétrico como primera declaración del constructor predeterminado activa una excepción a la regla general de encadenamiento de constructor. Es decir, siempre que la primera declaración de un constructor `C'` llama a otro constructor `C''` de la misma clase usando la referencia **this**, el constructor de superclase no es llamado implícitamente para `C'`. Sin embargo, nótese que a la larga un constructor de superclase será llamado a lo largo de la cadena, sea en forma explícita o implícita. En particular, para la clase `ArithProgression`, el constructor predeterminado de la superclase (`Progression`) es llamado en forma implícita como primera declaración del constructor paramétrico de `ArithProgression`.

```
class ArithProgression extends Progression {
    protected long inc;        // incremento
    ArithProgression() { // Constructor predeterminado, llama al parametrico
        this(1 );
    }
    ArithProgression(long increment) { //Constructor paramétrico (incremento)
        super();
        inc = increment;
    }
    protected long getNextValue(){        // metodo sobrescrito
        cur += inc; // Avanza la serie sumando el incremento al valor actual
        return cur; //   regresar siguiente valor de la serie

        //   Hereda getFirsValue();
        //   Hereda printProgression(..)
    }
}
```

Una clase de serie geométrica

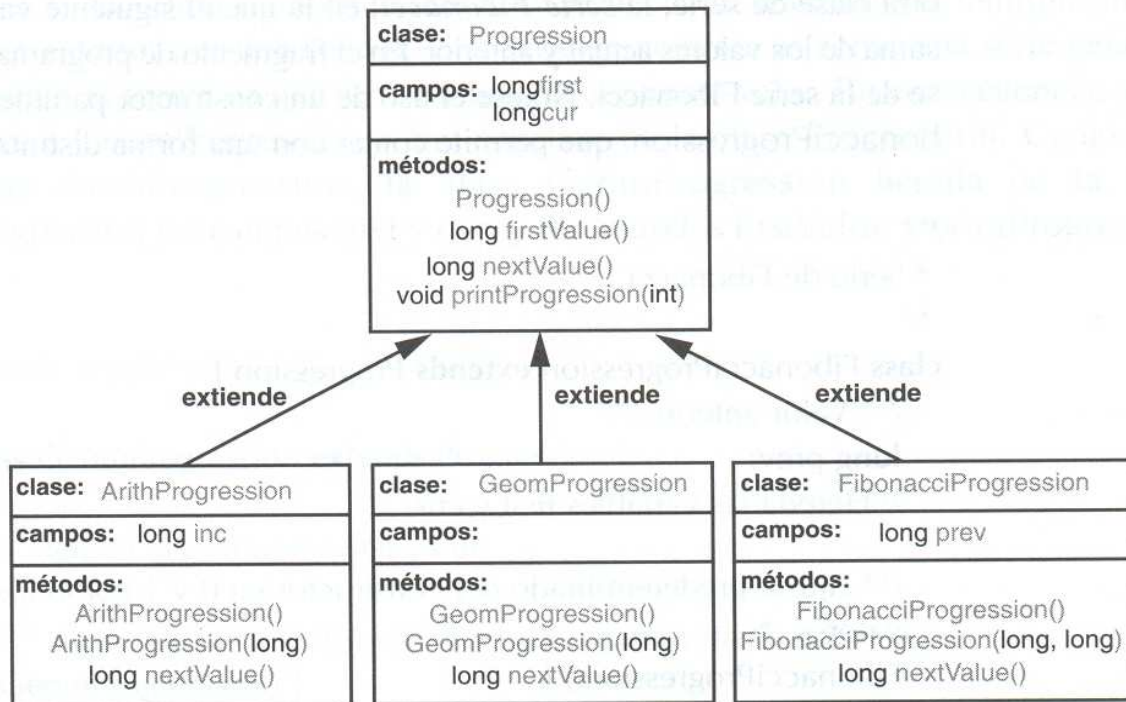
Se definirá la clase `GeomProgression` que se muestra a continuación, que implementa una serie geométrica, determinada multiplicando el valor anterior por una base `b`. Una serie geométrica es como una serie genérica, excepto la forma en que se determina el siguiente valor. En consecuencia, se declara a `GeomProgression` como subclase de la clase `Progression`. Como en la clase `ArithProgression`, la clase `GeomProgression` hereda de la clase `Progression` los campos `first` y `cur`, y los métodos `GetFirstValue` y `printProgression`.

```
class GeomProgression extends Progression { // Hereda first y cur
    GeomProgression(){ // Constructor predeterminado, llama al parametrico
        this(2);
    }
    GeomProgression(long base){ // Constructor parametrico,
        super();
        first = base; // Define el primer termino en funcion de base
        cur = first; // y el corriente de igual forma
    }
    protected long getNextValue(){
        cur *= first; // Avanza la serie
        return cur; // Retorna el siguiente valor de la serie
    }
    // Hereda getFirstValue()
    // Hereda printProgression(int).
}
```

Clase de la serie de Fibonacci

Como un ejemplo más se definirá una clase `FibonacciProgression` que representa otra clase de serie, la *serie Fibonacci*, en la que el siguiente valor se define como la suma de los valores actual y anterior. Nótese el uso de un constructor parametrizado en la clase `FibonacciProgression`, que permite contar con una forma distinta de iniciar la serie.

```
class FibonacciProgression extends Progression{
    long prev; // Valor anterior
    // Hereda las variables first y cur
    FibonacciProgression(){ // Constructor predeterminado
        this(0, 1); // llama al parametrico
    }
    FibonacciProgression(long value1, long value2){ // Constructor
paramétrico
        super();
        first = value1; // Definimos primer valor
        prev = value2 - value1; // valor ficticio que antecede al primero
    }
    protected long getNextValue() { // Avanza la serie
        long temp = prev;
        prev = cur;
        cur += temp; // sumando el valor anterior
al valor actual
        return cur; // retorna el valor actual
    }
    // Hereda getFirstValue()
    // Hereda printProgression(int).
}
```



Para completar el ejemplo, se definirá una clase `Tester`, que ejecuta una prueba sencilla de cada una de las tres clases. En esta clase, la variable `prog` es polimórfica durante la ejecución del método `main`, porque se refiere a objetos de la clase `ArithProgression`, `GeomProgression` y `FibonacciProgression` en turno.

El ejemplo presentado en esta sección es pequeño, pero proporciona una ilustración sencilla de la herencia en Java. Sin embargo, la clase `Progression`, sus subclases y el programa probador tienen varias limitaciones que no son aparentes de inmediato. Uno de los problemas es que las series geométrica y de Fibonacci crecen con rapidez, y no está previsto el manejo del desbordamiento inevitable de los enteros largos que se manejan. Por ejemplo, como $3^{40} > 2^{63}$, (*** significa potenciación, lea 3 elevado al exponente 40*) una serie geométrica con la base $b = 3$ tendrá desbordamiento de entero largo después de 40 iteraciones. En forma parecida, el 94avo término de la serie de Fibonacci es mayor que 2^{63} , por lo que esta serie desbordará después de 94 iteraciones. Otro problema es que podrían no permitirse valores iniciales arbitrarios para una serie de Fibonacci. Por ejemplo, ¿se permite una serie Fibonacci que inicie con 0 y -1? Para manejar errores de entrada o condiciones de error que se presenten durante la ejecución de un programa de Java se requiere tener algún mecanismo que lo haga. Este tema se llama Tratamiento de Excepciones y lo vimos en AED.

```

/** Programa de prueba para las clases de series */
import ArithProgression;
import GeomProgression;
import FibonacciProgression;
class Tester{
    public static void main(String[] args){ Progression prog;
        System.out.println("\n\nSerie aritmética con incremento
predeterminado: ");
        prog = new ArithProgression();
        prog.printProgression(10);
        System.out.println("\n\nSerie aritmética con incremento 5: ");
    }
}
  
```

```
        prog = new ArithProgression(5);
        prog.printProgression(10);
        System.out.println("\n\nSerie geométrica con la base predeterminada:
");

        prog = new GeomProgression();
        prog.printProgression(10);
        System.out.println("\n\nSerie geométrica con base 3: \n");
        prog = new GeomProgression(3);
        prog.printProgression(10);
        System.out.println("\n\nSerie de Fibonacci con valores iniciales
predeterminados: ");
        prog = new FibonacciProgression();
        prog.printProgression(10);
        System.out.println("\n\nSerie Fibonacci con valores iniciales 4 y 6:
");

        prog = new FibonacciProgression(4,6);
        prog.printProgression(10);
    }
}
```

```
Serie aritmética con incremento predeterminado:
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

```
Serie aritmética con incremento 5:
0 5 10 15 20 25 30 35 40 45
```

```
Serie geométrica con la base predeterminada:
2 4 8 16 32 64 128 256 512 1024
```

```
Serie geométrica con base 3:
3 9 27 81 243 729 2187 6561 19683 59049
```

```
Serie de Fibonacci con valores iniciales
predeterminados:
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34
```

Programación Orientada a Eventos

Introducción. Este material trata de la creación de interfases gráficas de usuario, usando el **Constructor de Interfaces Gráficas del NetBeans IDE (GUI Builder)**, y es ejemplificada en una aplicación que llamaremos **Contactos**.

El material se elabora a partir de una tutoría (Ingles), a la cual llegamos desde el entorno de NetBeans (se requiere conexión a Internet): <Help>, <Quick Start Guide>, <Getting Started>, <Java GUI Applications>, <Tutorials, Guides and Demos>, <Designing GUIs>, <**GUI Building in Netbeans IDE**>

Mas material disponible relacionado con este tema se encuentra en www.netbeans.org/kb/60/java, como ser: Introduction to GUI Building, Building a java Desktop Database Application, Working with the Java DB (Derby) database in Netbeans IDE, GUI Builder FAQ, Java GUI Application Learning Trail.

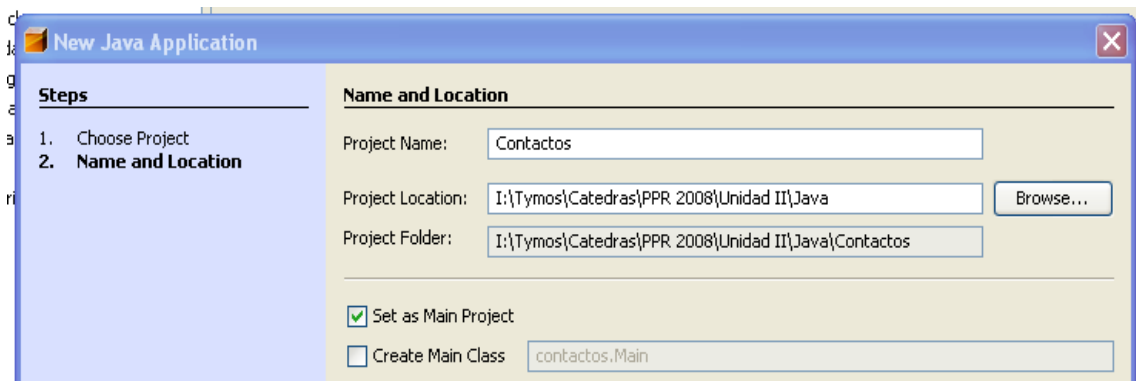
Utilizando este material UD aprenderá a:

- Usar el **GUI Builder**
- Crear un contenedor de GUI
- Agregar componentes
- Redimensionar componentes
- Alinear componentes
- Ajustes de ancho
- Posesionar su comportamiento
- Editar sus propiedades

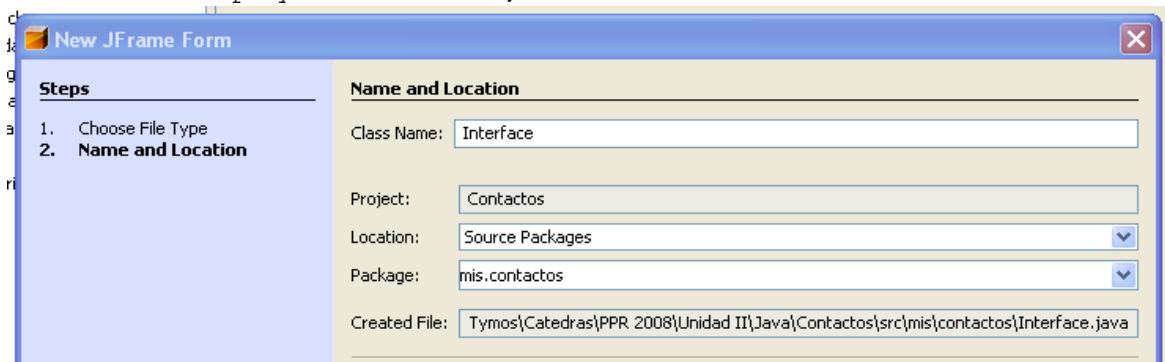
Luego, al código construido por **GUI Builder** le incorporamos nuestro tratamiento de eventos para tratamiento de contactos en una agenda de E_mails, incluyendo su almacenamiento persistente en disco, y su actualización.

Creando el proyecto. Usando el NetBeans IDE,

- seleccione: <File> <New Project> <Java Classes> <Java Class>
- (Name and Location) Project Name **Contactos** , defina localizacion, contenedor(fólder) **Contactos**

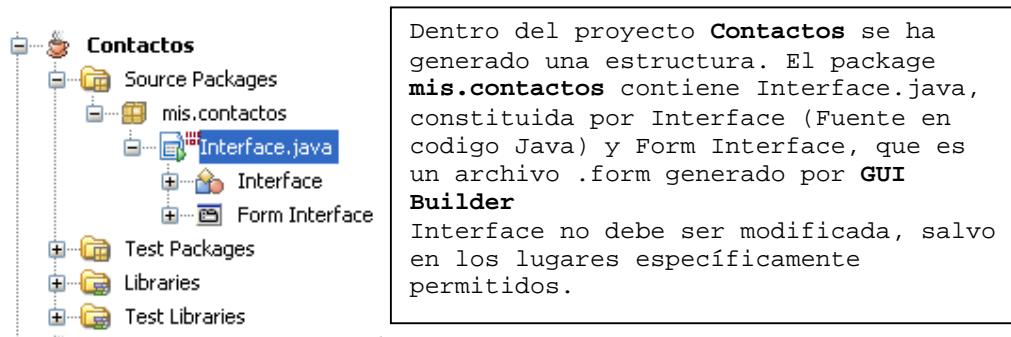


Creando el contenedor gráfico Nuestro contenedor será un JFrame. Posiciónese en proyecto **Contactos**, <boton derecho> <new> <Jframe Form>

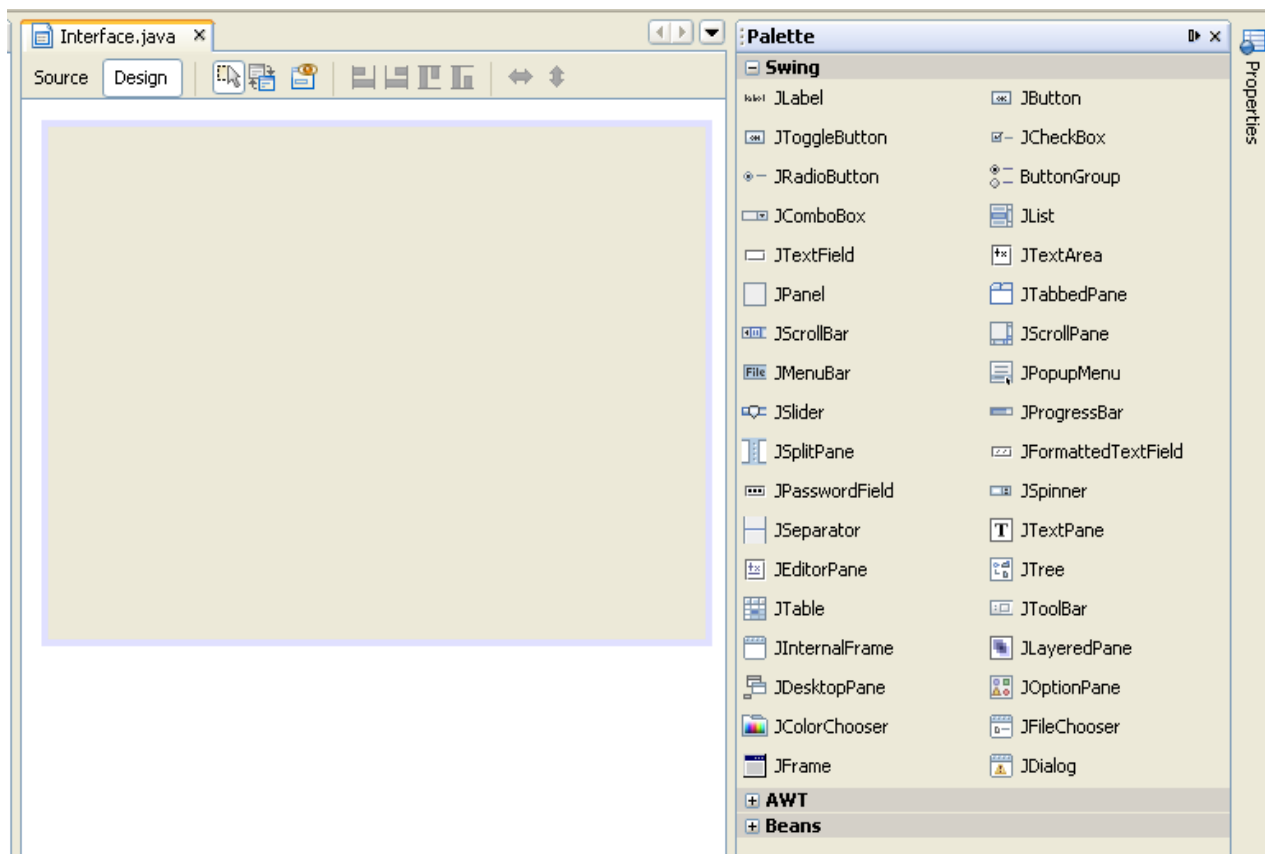


Cuando <Finalizar>, NetBeans IDE nos muestra:

Como quedó el proyecto?



Y que nos ofrece el IDE?



A la izquierda esta la ventana contenedora JFrame. (Interface.java, design)
A la derecha se nos ofrece la ventana Palette, con componentes Swing: JLabel, JButton, JRadioButton, JCheckBox, etc, etc. UD. puede ver la descripción y su utilidad en el apunte Unidad II (2004), pgs 6 a 14. No profundice sobre los métodos, UD no los necesitará si dispone de **GUI Builder**.

ED nos proporciona cuatro ventanas.

- **Design Area.** Es la que está viendo arriba, a la izquierda. Allí incluiremos los componentes de nuestra interface. Para facilitarnos la tarea, nuestra Design Area incluye, arriba, una barra (toolbar) conteniendo botones para:
 - o Source. Para ver el código java generado por ED
 - o Design. Vista gráfica de los componentes GUI
 - o Selection mode

- o Connection mode
- o Preview design
- **Inspector.** Provee una representación de los componentes, visual y no visual, en una jerarquía en árbol.
- **Palette.** Una lista de todos los componentes disponibles, (Swing, AWT, JavaBeans)
- **Properties.** Muestra las propiedades del componente corrientemente seleccionado en ED.

Cuando estemos en la vista Source, vemos el código.

- Fondo azul, son áreas de codificación no modificables en este modo. Si algo es necesario modificar, ir al modo design, hacer los ajustes. Al salvar el design, el IDE actualiza sources.
- Fondo blanco, nuestra área de código a completar

Primeros pasos.

Nos hemos mínimamente familiarizado con ED. Es hora de usar.

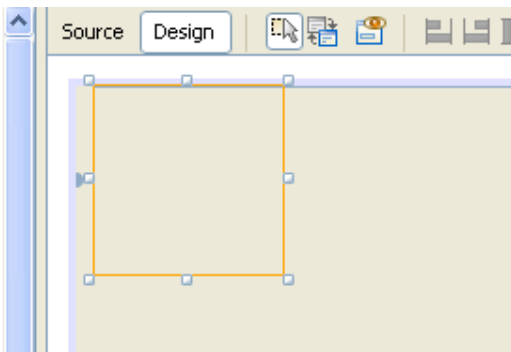
Gracias al paradigma de Diseño Libre del IDE, podemos despreocuparnos de la distribución de los componentes, y de los "Gestores de Diseño" (layout managers) que se ocupaban de ello. Todo lo que necesita es arrastrar y soltar (drag and drop) o picar y arrojar (pick and plop) componentes.

Agregando componentes. Lo básico.

Tenemos la ventana JFrame, contenedor de máximo nivel (Form's top level container). Necesitamos de un par de componentes JPanel (Contenedores intermedios) para agrupar los componentes de nuestro UI (User Interfaz) con bordes titulados (titled borders)

Agregando un par de JPanel's al JFrame (Mas fácil hacerlo que escribirlo)

- En la ventana Palette, seleccionar JPanel
- Desplace el cursor hacia la esquina superior izquierda del area de diseño. Cuando las líneas guía le muestran una posición adecuada, <click>.
- El JPanel ha sido incluido, si bien no es visible. Solo cuando pasa el cursor sobre esa área, aparece en gris claro. <click> dentro del JPanel.



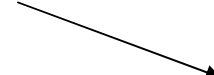
Posicione el cursor sobre el cuadrado central, lado derecho.. El cursor cambia de forma., de flecha inclinada pasa a (<->) Arrastre hasta que el borde del JPanel quede a un par de cms del borde derecho del JFrame. Lo mismo en el lado horizontal inferior del JFrame. Haga que el JPanel cubra cerca de la mitad del JFrame. Repita el proceso para incorporar un segundo panel en la mitad inferior del JFrame..

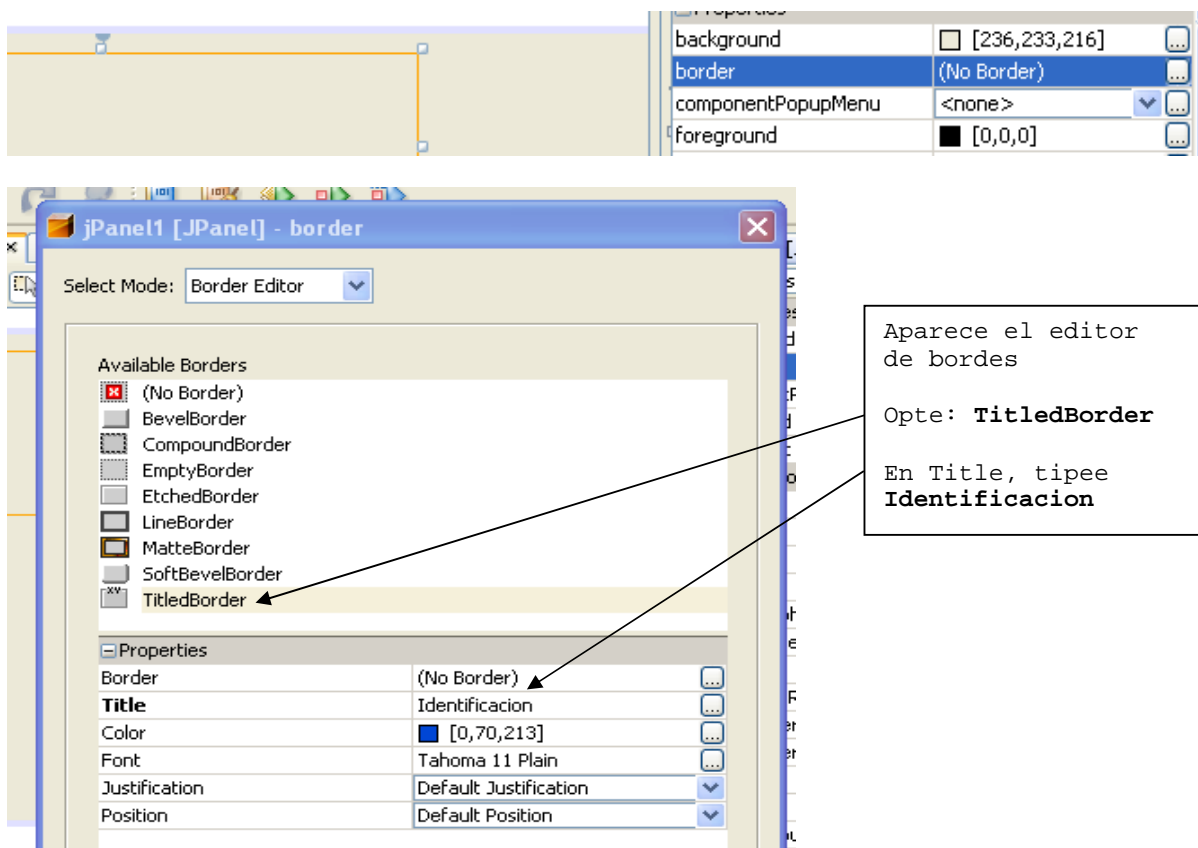
Ya tenemos ambos JPanel posicionados y dimensionados dentro de nuestro JFrame. Por ahora no son visibles, excepto cuando deslizamos el cursor arriba de ellos. Usaremos el superior para datos personales y el inferior para el e_mail. El paso siguiente es incorporarles un borde y un título a cada uno.

Agregando títulos de borde (title borders) al panel

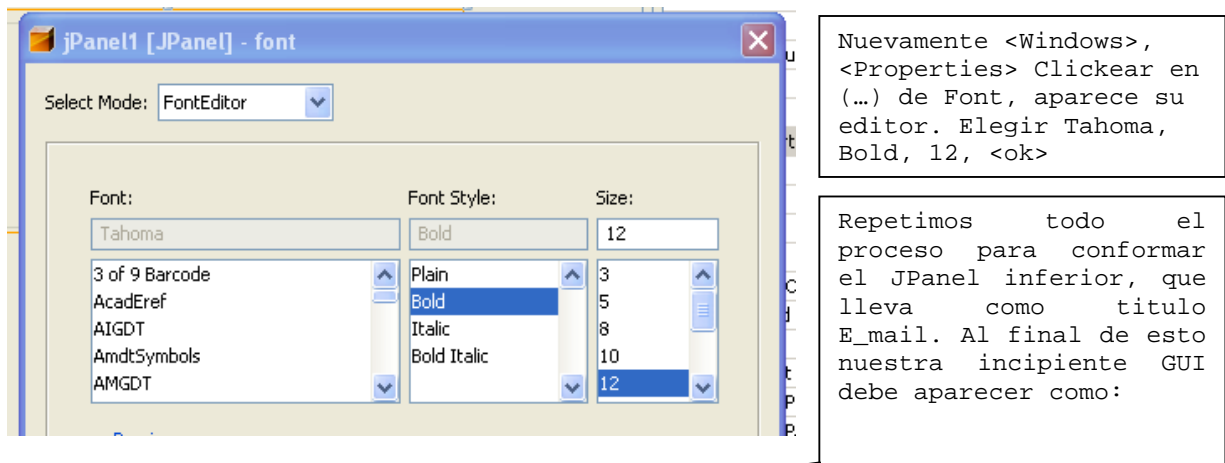
- Seleccione el panel superior
- En el tab menú, <Windows>, <Properties>.

<Click>





Necesitamos informar tipo y tamaño de letra del título.





Tenemos un panel Identificación, otro para E_mail.

Y espacio adicional en la ventana para otros componentes que necesitaremos incorporar:

En identificación, 4 campos texto (JTextField) y sus 4 respectivos rótulos. (JLabel)

Incorporando componentes individuales

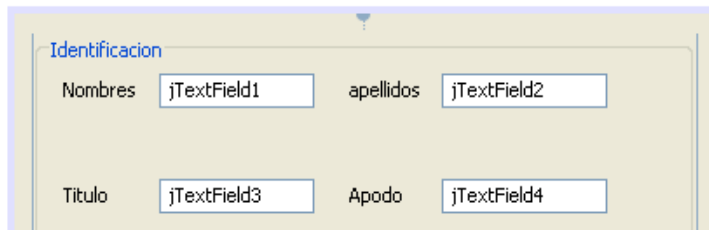
Agregando un rótulo (JLabel).

- En la ventana Palette, seleccione JLabel
- Mueva el cursor sobre el panel Identificación, cerca de la esquina superior izquierda. Aparecen líneas guía que ayudan el posicionamiento. <Click> para agregar.
- Necesitamos incorporar el texto de la etiqueta. <Doble click> sobre ella, pasa a modo edición. Tipee "Nombres", <Enter>. Nos queda:



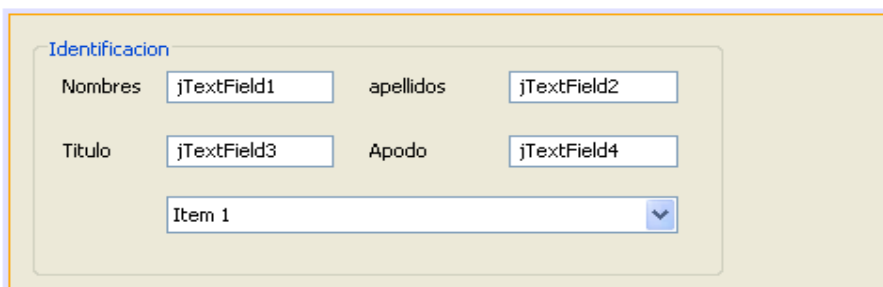
Ahora debemos incorporar el campo de texto respectivo

Selección JTextField en Palette, mueva el cursor a la derecha de Nombres (Líneas guía ayudan), <Click> Y repetimos todo el proceso para apellido, titulo, apodo.



En su práctica UD. verá con que simplicidad se puede desplazar, alinear, modificar tamaño.

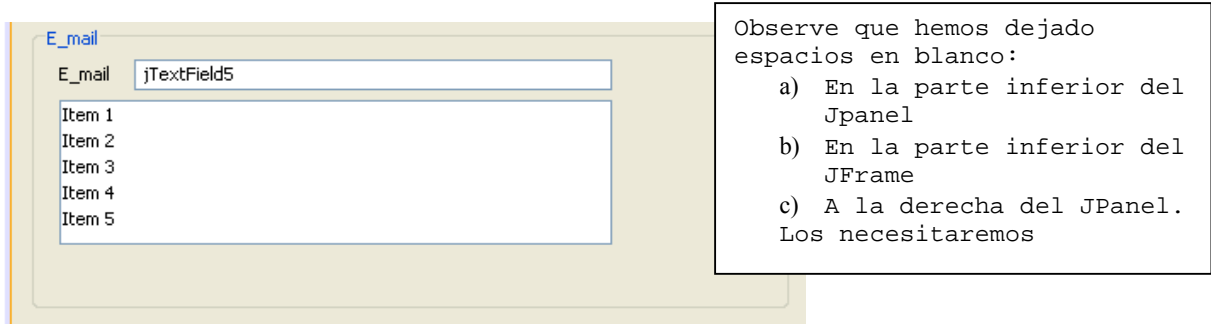
Ahora supongamos que necesitamos captar diversos detalles del contacto. Optamos por una lista desplegable (JComboBox). La incorporamos.



Agregando, alineando, anclando

El editor gráfico permite distribuir los componentes rápida y fácilmente perfeccionando flujos de trabajo típicos. Cuando UD. agrega un componente a una forma, el editor automáticamente lo posiciona en la posición preferida y crea las relaciones que sean necesarias. UD. puede concentrarse en diseñar su forma más bien que sufrir en complicados detalles.

A continuación trabajamos en el JPanel E_mail. Hay una primera parte parecida a la que ya hemos realizado en el JPanel Identificación, por lo que no repetiremos los detalles. Consiste en agregar un JLabel E_mail, un JTextField para la captura de este dato, y un JList para mostrar nuestra agenda de contactos completa. Esta primera parte debe aparecer así:

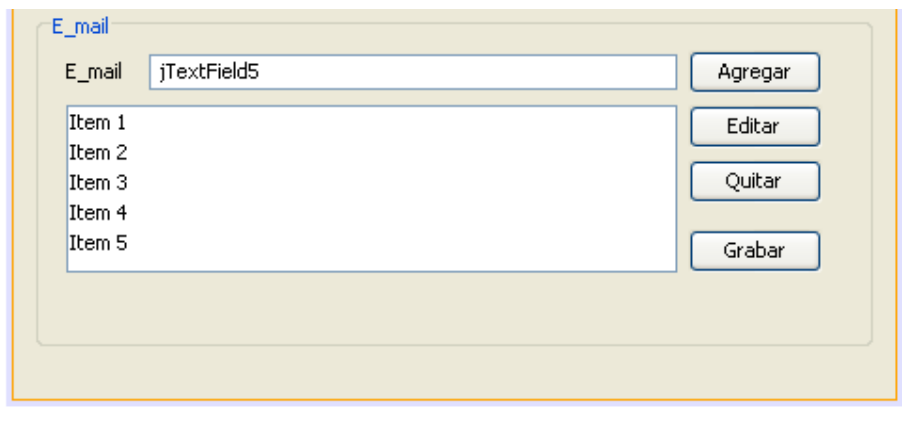


Dimensionado de componentes (Component sizing)

Frecuentemente es conveniente ajustar varios componentes relacionados al mismo tamaño, por motivos de consistencia visual. Para demostrar esto agregaremos cuatro JButtons a nuestra interfase para permitirnos agregar, editar, quitar y grabar en nuestra lista de contactos.

Para ello, los pasos son:

- En la paleta seleccione JButton.
- Posicione el cursor a la derecha del JTextField5 y <shift click>
- Posicione el cursor a la altura del item1 y <shift clic>.
- Repita esto para agregar dos JButtons mas, distribuyéndolos.
- Reemplace los rótulos por Agregar, Editar < doble clic>. Nos queda:



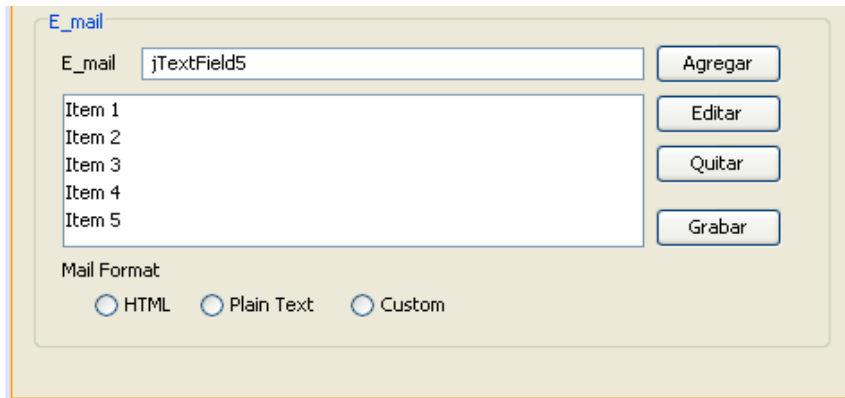
Indentación (Sangría)

A menudo es necesario agregar múltiples componentes bajo otro componente de manera que quede claro que pertenecen a una operación relacionada. Como ejemplo de lo dicho agregaremos varios JRadioButtons debajo de un JLabel para permitir al usuario personalizar la forma en que la aplicación muestra los datos.

Indentar varios JRadioButtons debajo de un JLabel

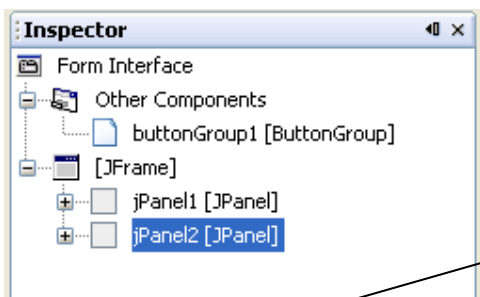
- Agregue un JLabel debajo del JList, a derecha.
- Identifíquelo como Mail Format
- Seleccione JRadioButton en la paleta
- Ubique cursor debajo del JLabel. Use líneas guía para posicionarse ligeramente indentado a derecha del JLabel. <shift click>

- Desplace cursor a derecha. <shift click> para posicionar
- Repita una última vez, fijamos tercer JRadioButton
- <Doble clic> sobre cada JRadioButton. Identifiquemos como HTML, Plain Text y Custom. Debemos ver lo siguiente:

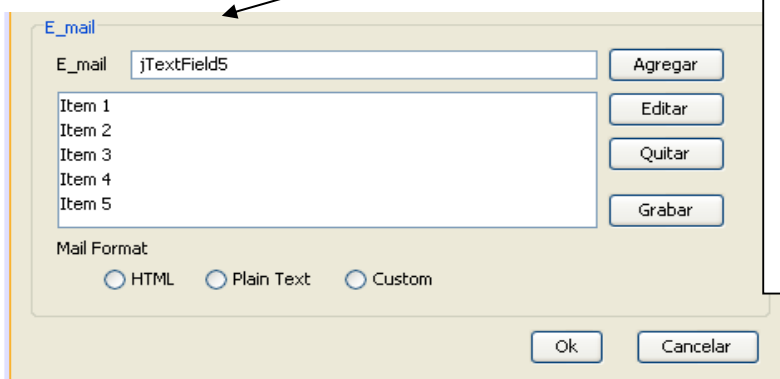


El paso siguiente es agregar los JRadioButtons a un ButtonGroup:

- Seleccione Button Group en la paleta.
- Clickee en cualquier lugar del Jpanel E_mail. No aparece en la paleta, pero es visible el área de inspección de otros componentes (Inspector Other Component area)
- Seleccione los tres JRadioButtons (<shift click>)
- En la ventana Properties, seleccione buttonGroup1.
- Los tres JRadioButtons son incorporados al ButtonGroup.



Necesitamos incorporar un par de botones para confirmar la información introducida, o cancelarla. Agregamos estos botones en la parte inferior del JFrame y mostramos como nos finalmente queda



Compilamos, ejecutamos. Nos aparece la interface. Si clickeamos en cualquiera de sus componentes solo ocurre el comportamiento de focalización propio de la interfase, pero ninguna respuesta. No tenemos el **tratamiento de eventos**

The screenshot shows a Java Swing window titled "Identificación". It contains several input fields and controls:

- Identificación section:**
 - Nombres:** A text field labeled "jTextField1".
 - apellidos:** A text field labeled "jTextField2".
 - Título:** A text field labeled "jTextField3".
 - Apodo:** A text field labeled "jTextField4".
 - A dropdown menu currently showing "Item 1".
- E_mail section:**
 - E_mail:** A text field labeled "jTextField5".
 - A list box containing "Item 1", "Item 2", "Item 3", "Item 4", and "Item 5".
 - Four buttons: "Agregar", "Editar", "Quitar", and "Grabar".
 - Mail Format:** Three radio buttons labeled "HTML", "Plain Text", and "Custom".
- Bottom:** "Ok" and "Cancelar" buttons.

Tratamiento de eventos

Hasta ahora, hemos construido una interfase totalmente inoperante. Lo único que funciona es lo que viene en el comportamiento "automático" de los componentes. Vamos a incorporar eventos únicamente a los cuatro JRadioButtons que están a la derecha del Panel E_mail. Hacerlo en toda la interfase es innecesariamente largo, podemos dejar esta tarea a la investigación de los alumnos. En concreto, el comportamiento que queremos es:

- Al iniciar la aplicación, suponemos que existe una agenda de contactos guardada en disco, "Agenda.dat". Esta agenda es un objeto LinkedList, lo leemos y cargamos en memoria. El resto del comportamiento dependerá de la activación de los siguientes botones
- **Agregar:** Incorpora a la LinkedList en memoria el contacto informado en JTextField5
- **Editar:** Edita sucesivos contactos almacenados en la LinkedList, usa el mismo JTextField5.
- **Quitar:** Quita de la LinkedList el contacto corrientemente editado en JTextField5.
- **Grabar:** Guarda en disco **Agenda.dat**

Incorporaremos todo este comportamiento decuadamente "trazado" para su fácil seguimiento, usando System.out.println.

Como ya dijimos, este ejemplo no contiene toda la codificación necesaria para usar todos sus componentes. Inclusive deja de lado el componente JList, que permite resolver este comportamiento de una forma bastante más profesional. La idea es que una vez entendido el mecanismo de conexión de la interfase con la parte del tratamiento de eventos, se la puede generalizar fácilmente.

Preparando la incorporación del tratamiento de eventos.

Si editamos el contenido de nuestra **Interface.java**:

```
/*
 * Interface.java
```

```

*
* Created on 19 de febrero de 2008, 19:18
*/

package mis.contactos;

/**
 *
 * @author Tymoschuk, Jorge
 */
public class Interface extends javax.swing.JFrame {

    /** Creates new form Interface */
    public Interface() {
        initComponents();
    }

    /** This method is called from within the constructor to
     * initialize the form.
     * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is
     * always regenerated by the Form Editor.
     */

+   

Generated Code

 // Código generado por GUI Builder.
    // No abrirlo, sus modificaciones se pierden.
    /**
     * @param args the command line arguments
     */

    public static void main(String args[]) throws IOException {
        java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
            public void run() {
                new Interface().setVisible(true);
            }
        });
    }

    // Variables declaration - do not modify
    private javax.swing.ButtonGroup buttonGroup1;
    private javax.swing.JButton jButton1;
    private javax.swing.JButton jButton2;
    private javax.swing.JButton jButton3;
    private javax.swing.JButton jButton4;
    private javax.swing.JButton jButton5;
    private javax.swing.JButton jButton6;
    private javax.swing.JComboBox jComboBox1;
    private javax.swing.JLabel jLabel1;
    private javax.swing.JLabel jLabel2;
    private javax.swing.JLabel jLabel3;
    private javax.swing.JLabel jLabel4;
    private javax.swing.JLabel jLabel5;
    private javax.swing.JLabel jLabel6;
    private javax.swing.JList jList1;
    private javax.swing.JPanel jPanel1;
    private javax.swing.JPanel jPanel2;
    private javax.swing.JRadioButton jRadioButton1;
    private javax.swing.JRadioButton jRadioButton2;
    private javax.swing.JRadioButton jRadioButton3;
    private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
    private javax.swing.JTextField jTextField1;
    private javax.swing.JTextField jTextField2;
    private javax.swing.JTextField jTextField3;

```

```

private javax.swing.JTextField jTextField4;
private javax.swing.JTextField jTextField5;
// End of variables declaration
}

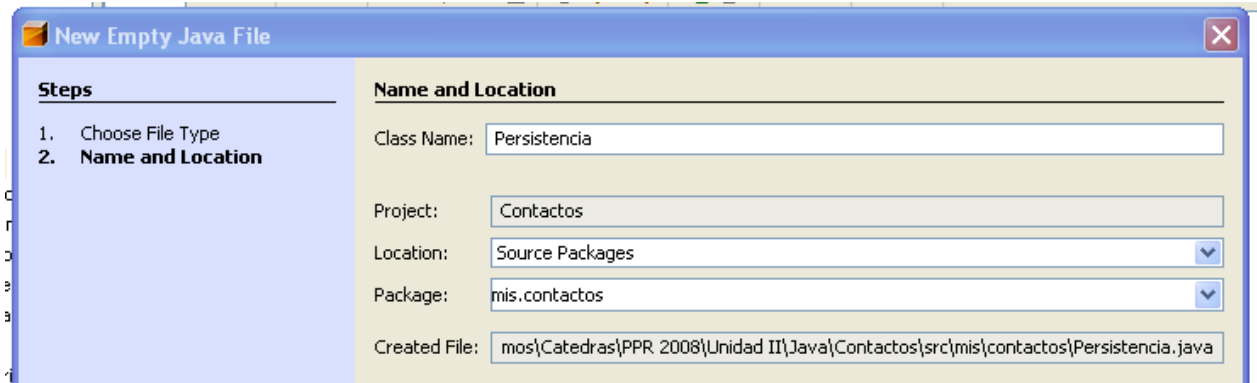
```

Que vemos?

- Un constructor **public Interface()**{ initComponents();}, abierto a modificaciones; podemos agregar, quitar contenido Java.
- **Generated Code** // Código generado por GUI Builder.
// No abrirlo, sus modificaciones se pierden.
- **public static void main(String args[])** throws IOException{
// usamos el constructor para generar interface y tornar
// visibles sus componentes. Nada mas.
- **// Variables declaration - do not modify**
private javax.swing.ButtonGroup buttonGroup1;
private javax.swing.JButton jButton1;
private javax.swing.JButton jButton2;
private javax.swing.JButton jButton3;
private javax.swing.JButton jButton4;

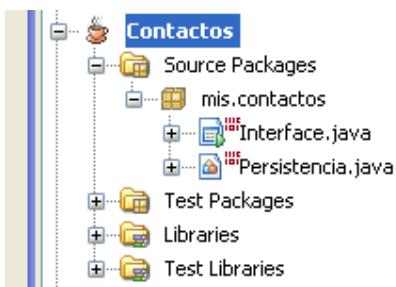
El hecho que el constructor esté abierto nos posibilita que aquí activemos el tema de leer la agenda anterior desde almacenamiento persistente y lo carguemos en la LinkedList. Ahora leemos, luego deberemos grabar, este comportamiento pertenece a objetos de otra clase, Persistencia. Para hacer las cosas bien, en nuestro IDE incorporamos una clase java vacía, la llamamos Persistencia, la incluimos en nuestro package ...

<File>, <New file>, <Empty Java File>,



<Finish>

Vemos que en nuestro proyecto aparece una clase mas, Persistencia.



Esta clase, junto con los objetos LinkedList, Iterator, los declaramos en Interface. En el constructor de Interface invocamos initRest(), quien invoca persiste.leerAgenda.

Todo esto queda:

```

public class Interfase extends javax.swing.JFrame {
    LinkedList agenda;
    Iterator ageIter;
}

```

```

Persistencia persiste;

/** Creates new form ContactEditorUI */
public Interfase() throws IOException{
    initComponents();
    initRest();
}

private void initRest() throws IOException{
    try{
        persiste = new Persistencia();
        System.out.println("Instanciado persiste ");
        agenda = new LinkedList();
        System.out.println("Agenda vacia " + agenda);
        agenda = persiste.leerAgenda();
        System.out.println("Agenda leida " + agenda);
        ageIter = agenda.iterator();// Para recorrer agenda
        System.out.println("Instanciado ageIter ");
    }catch(IOException ioe){
        System.out.println("IOException en initObjects()");
    }
}

```

leerAgenda() lo tenemos en Persistencia, helo aquí:

```

package mis.contactos;
// Cuidando de nuestros contactos
import java.io.Serializable;
import java.io.*;
import java.util.*;

public class Persistencia implements Serializable{

    public LinkedList leerAgenda() throws IOException{
        LinkedList age = new LinkedList();
        try{
            FileInputStream ageIn = new FileInputStream("Agenda.dat");
            ObjectInputStream objIn = new ObjectInputStream(ageIn);
            if(objIn != null)
                age = (LinkedList)objIn.readObject();
        }catch (EOFException eof){
            System.out.println("Fin de Agenda.dat");
        }catch (ClassNotFoundException nfe){
            System.out.println("Class Not FoundException ");
        }catch (IOException ioe){
            System.out.println("IOException en leerAgenda");
        }
        System.out.println("leerAgenda(), tengo " + age);
        return age;
    } // void leerAgenda()
}

```

Bien, con esto tenemos lista la construcción inicial: Nuestra agenda anterior esta cargada en el objeto agenda, atributo de Interfase.

Incorporando el tratamiento de eventos.

Comenzamos por el botón Agregar. Es el primero que hemos incorporado a nuestra interfase, viendo la definición de las variables es el

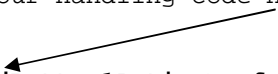
```
private javax.swing.JButton jButton1;
```


- Posicionamos el cursos sobre el botón, <click>, <derecho>, <Events>, <Action>, <ActionPerformed>

El IDE nos muestra

+ Generated Code

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){
// TODO add your handling code here:
}
```



```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt){
// Agregar contactos
String contact = jTextField5.getText();
System.out.println("Antes agenda contiene " + agenda);
agenda.add(contact);
jTextField5.setText("");
System.out.println("Contacto agregado " + contact);
System.out.println("Ahora agenda contiene " + agenda);
}
```

Incorpormos el tratamiento de eventos y la codificación para demás botones:

```
private void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
// Grabar mi agenda en disco
try{
    persiste.grabarAgenda(agenda);
    System.out.println("");
    System.out.println("Salvo en Agenda.dat " + agenda);
}catch (IOException ioe){
    System.out.println("IOException en persiste.grabarAgenda()");
}
}
```

```
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
// Suprimir el contacto en edicion
String aux = jTextField5.getText();
jTextField5.setText("");
ageIter.next(); // salte el siguiente
ageIter.remove(); // y remuevalo
System.out.println("Contacto suprimido " + aux);
System.out.println("Agenda contiene " + agenda);
}
```

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
// Editar contactos
String contact;
if (ageIter.hasNext()){
    contact = (String)ageIter.next();
    jTextField5.setText(contact);
}else jTextField5.setText("No mas contactos ...");
}
```

El mensaje **persiste.grabarAgenda(agenda)** de **jButton4ActionPerformed**:

```
public class Persistencia implements Serializable{

    public LinkedList leerAgenda() throws IOException{// ya la vimos

    public void grabarAgenda(LinkedList cont) throws IOException{
        System.out.println("estoy en grabarAgenda()");
        try{
```

```
FileOutputStream ageOut = new FileOutputStream("Agenda.dat");
ObjectOutputStream objOut = new ObjectOutputStream(ageOut);
    if( objOut!=null){
        System.out.println("if(objOut != null)");
        objOut.writeObject(cont);
        System.out.println("writeObject " + cont);
        objOut.close();
    }
} catch (IOException ioe){
    System.out.println("IOException en grabarAgenda()");
}
}
} // class Persistencia
```

Trazando una ejecución del proyecto Contactos

```
run:
Instanciado persiste
Agenda vacia []
leerAgenda(), tengo [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com]
Agenda leida [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com]
Instanciado ageIter
Antes agenda contiene [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com]
Contacto agregado pipo@Lastmail.com
Ahora agenda contiene [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com,
pipo@Lastmail.com]
estoy en grabarAgenda()
if(objOut != null)
writeObject [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com, pipo@Lastmail.com]
Salvo en Agenda.dat [pepe@coldMail.com, poto@Fisrtmail.com, pipo@Lastmail.com]
BUILD SUCCESSFUL (total time: 43 seconds)
```