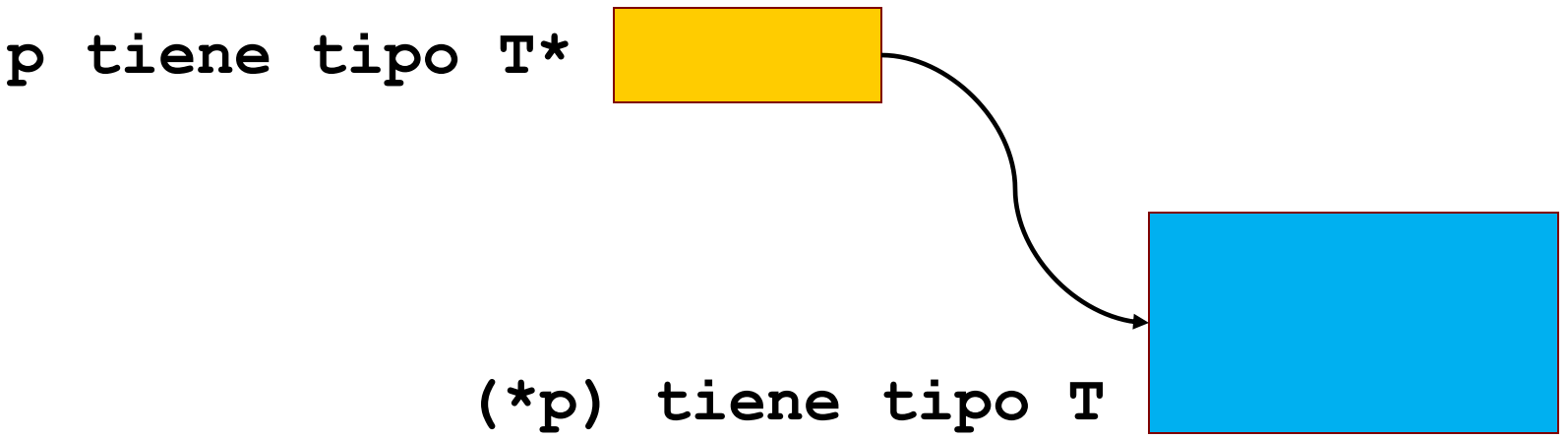
Programación 2

La Previa:

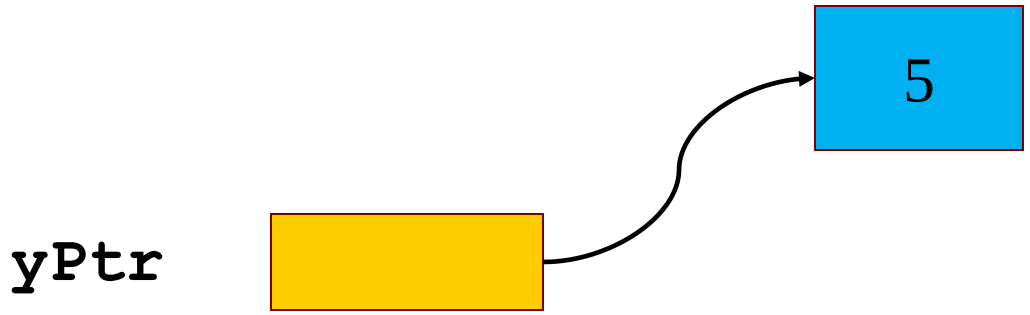
Tipos Inductivos (Recursivos)

Estructuras Dinámicas: Punteros y Listas

Punteros



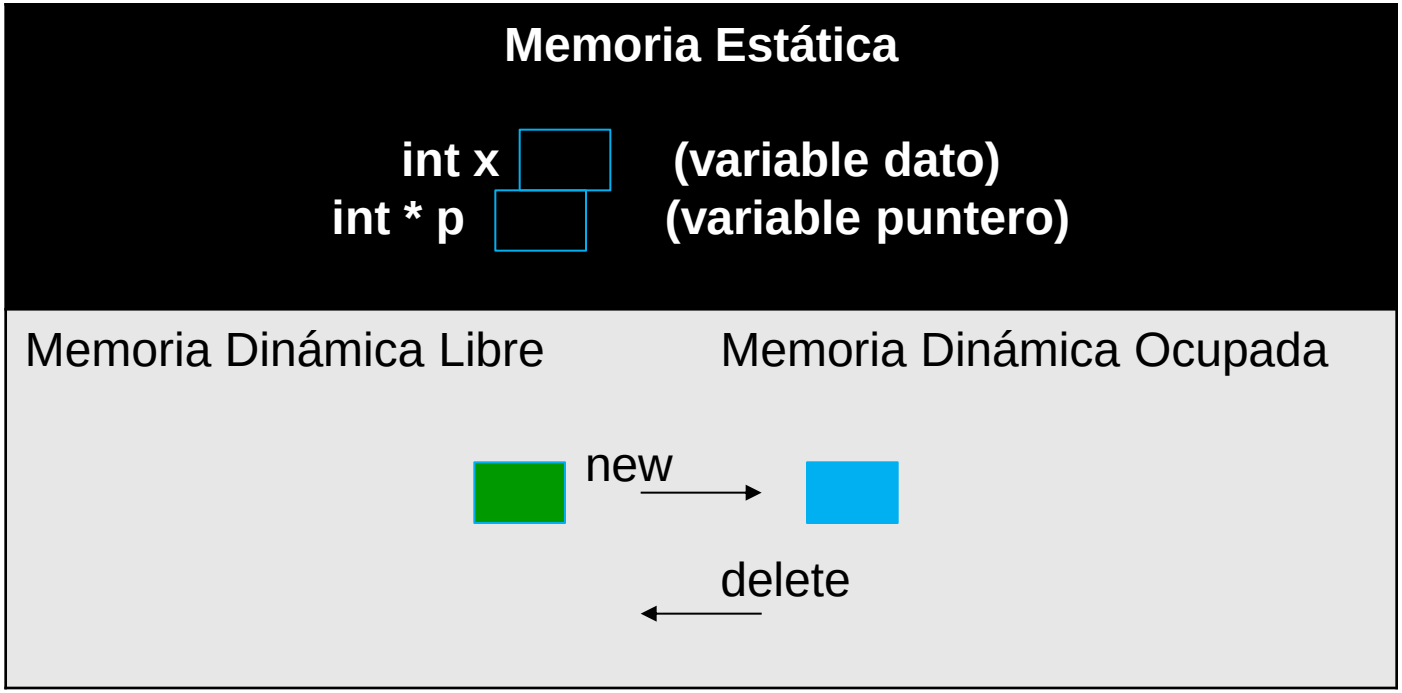
Operador de dirección




```
int y = 5;
int* yPtr;
yPtr = &y;
```

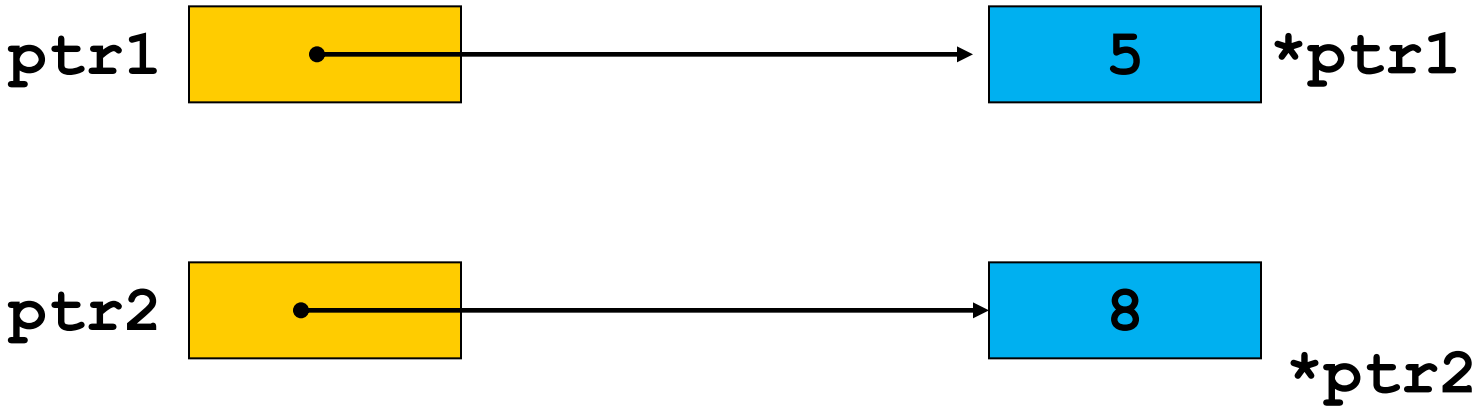
Asignación dinámica de memoria

Administración de la memoria estática y dinámica de un programa



Operaciones sobre Punteros

```
int * ptr1 = new int; *ptr1 = 5
int * ptr2 = new int; *ptr2 = 8
```



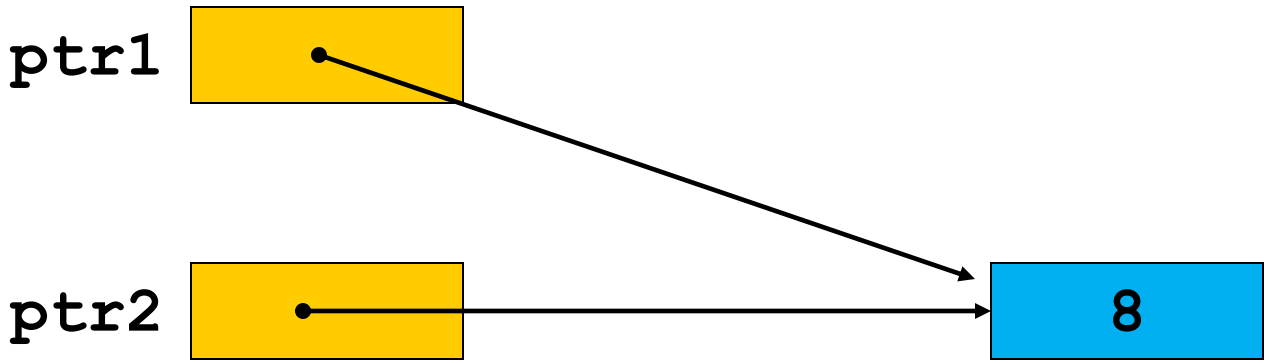
Comparar

```
ptr1 = ptr2;
```

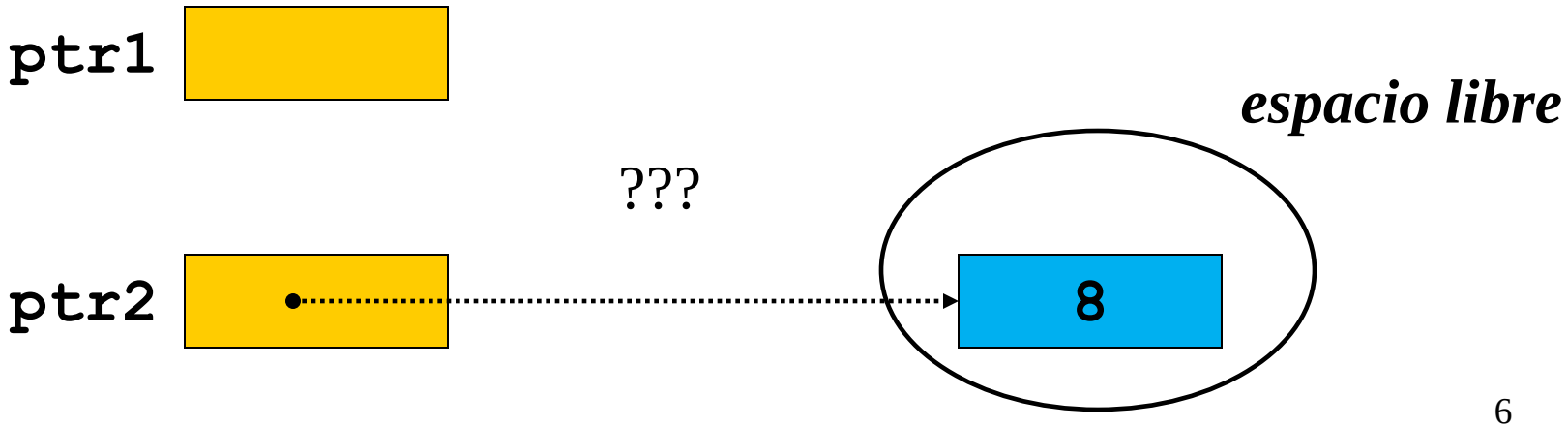
Con

```
*ptr1 = *ptr2;
```

Liberación de memoria



delete ptr1;



Cuatro formas de modificar un puntero

- Usar el procedimiento estandar **`new`**
- Asignar la dirección contenida en otro puntero del mismo tipo
- Usar el operador &
- Asignar el valor NULL

Arreglos/Vectores

¿Cómo se definen arreglos de un tamaño determinado por una constante (conocido en tiempo de compilación)?

int arreglo[cte];

// de 0 a cte-1

¿Cómo se definen arreglos de un tamaño determinado por un valor variable (en tiempo de ejecución)?

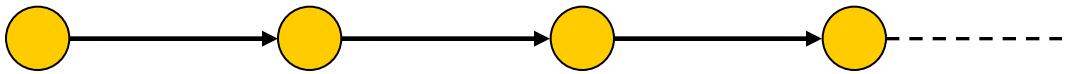
int * arreglo = new int[var];

// de 0 a var-1

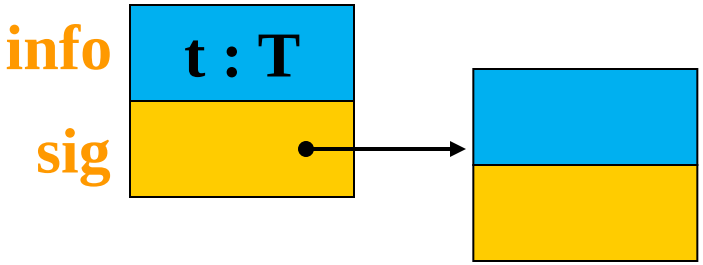
¿Cómo operar con arreglos?

arreglo[i]

Lista simplemente encadenada



```
struct nodoLista {
        T info;
        nodoLista* sig;
 }
```

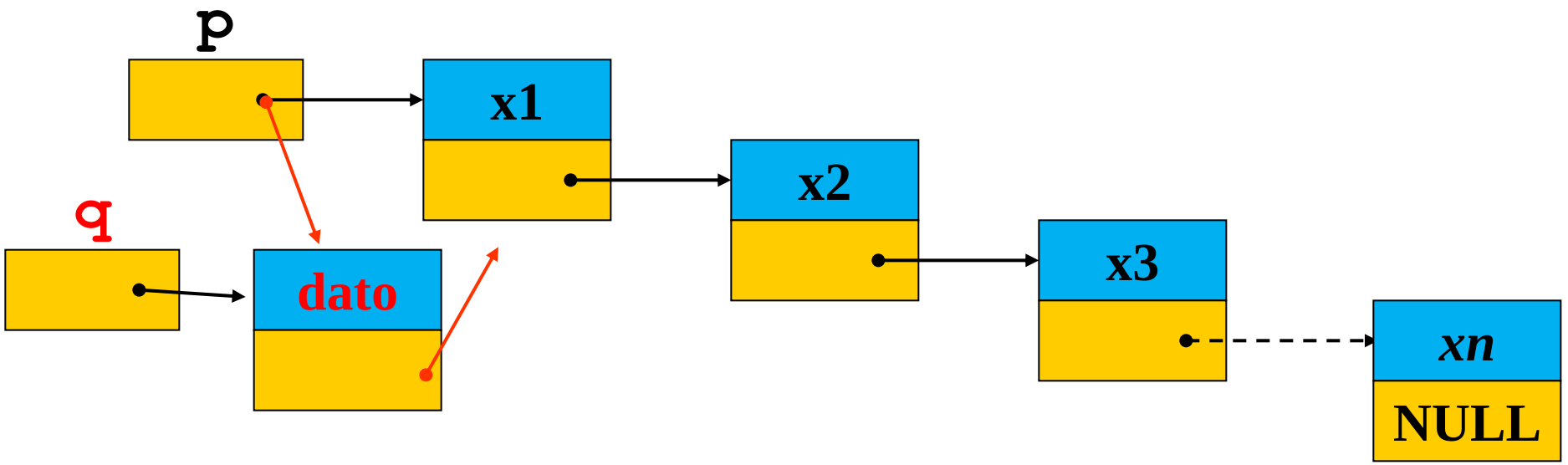



```
typedef nodoLista* Lista;
```

(Notar la autoreferencia)

Insertar en una lista

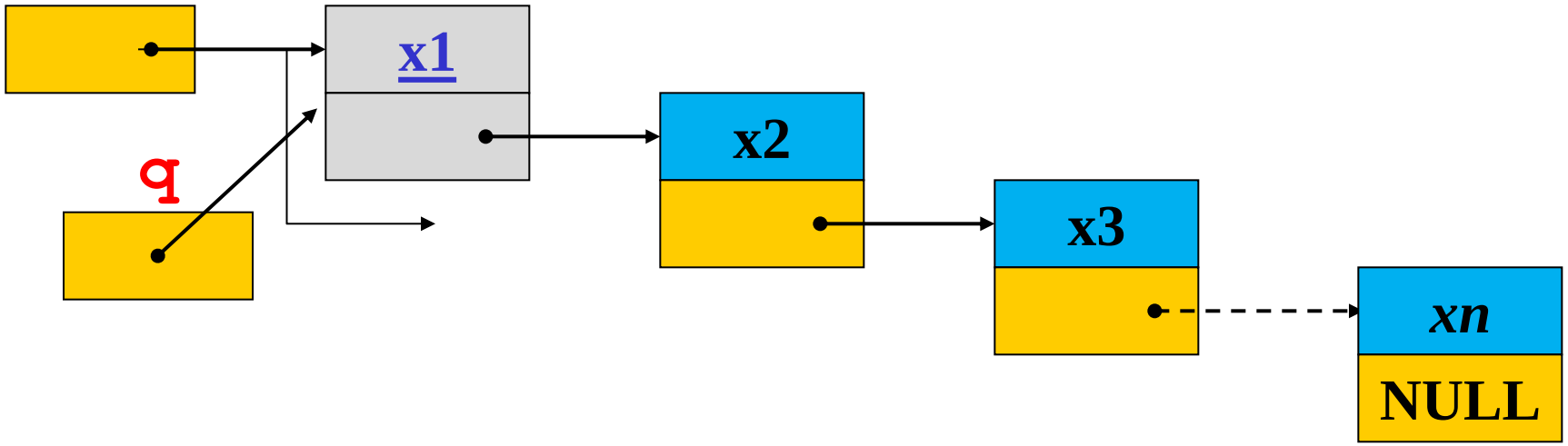
```
q = new nodoLista;
q -> info = dato; //(*q).info = …
q -> sig = p;
p = q;
```



Borrar en una lista

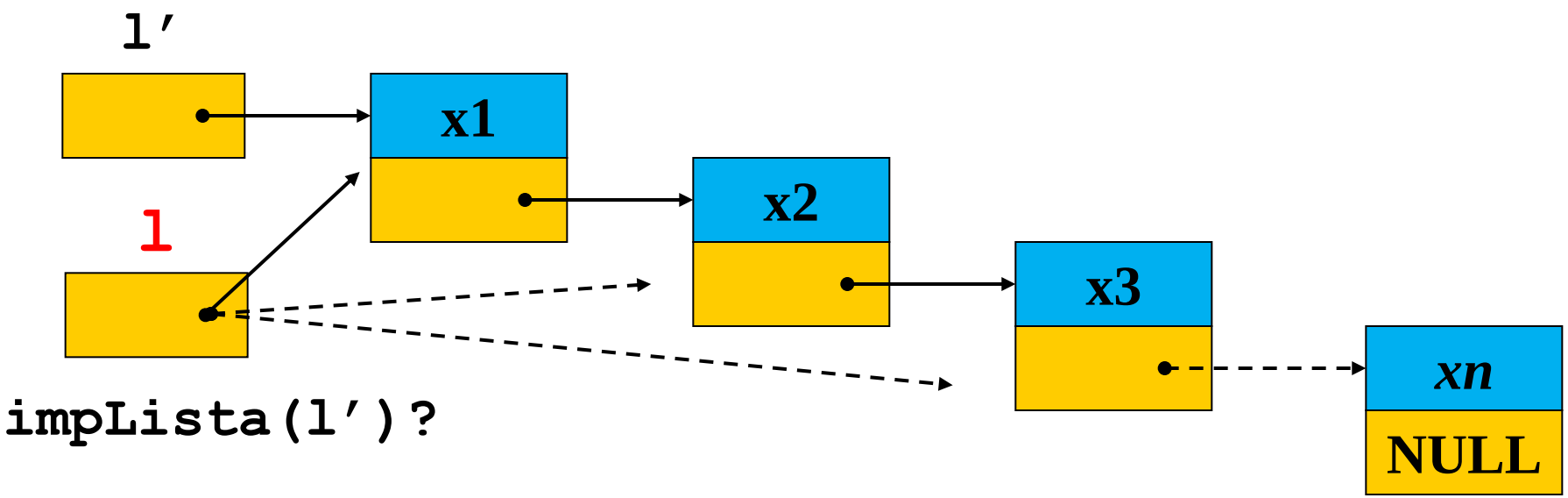
Para borrar el primer elemento de la lista hacemos:

```
q = p;
p = p -> sig;// borrado lógico
delete q;    // borrado físico
p            // si xi tiene mem. din.?
```



Impresión de una lista

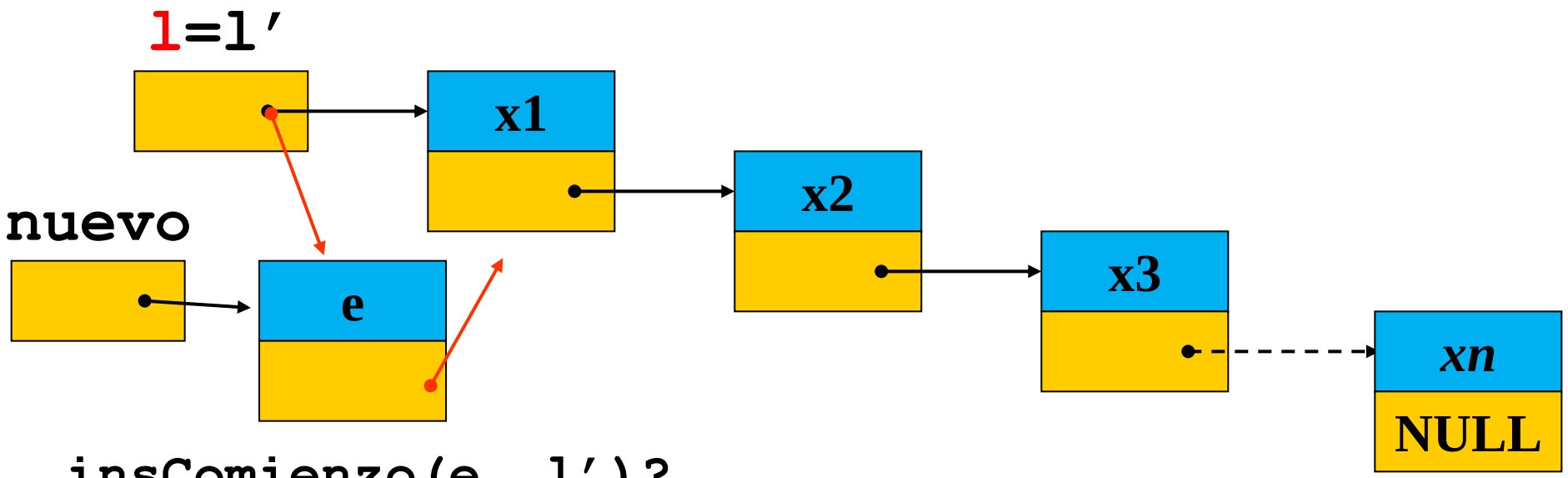
```
void impLista(Lista l){ //por copia
  while (l != NULL) {
    impDatos(l -> info);
    l = l -> sig;
  }
}
```



impLista(l')?

Inserción al comienzo de una lista

```
void insComienzo(A e, Lista & l){ //por ref.
   Lista nuevo = new nodoLista;
   nuevo -> info = e;
   nuevo -> sig = l;
   l = nuevo;
}
```

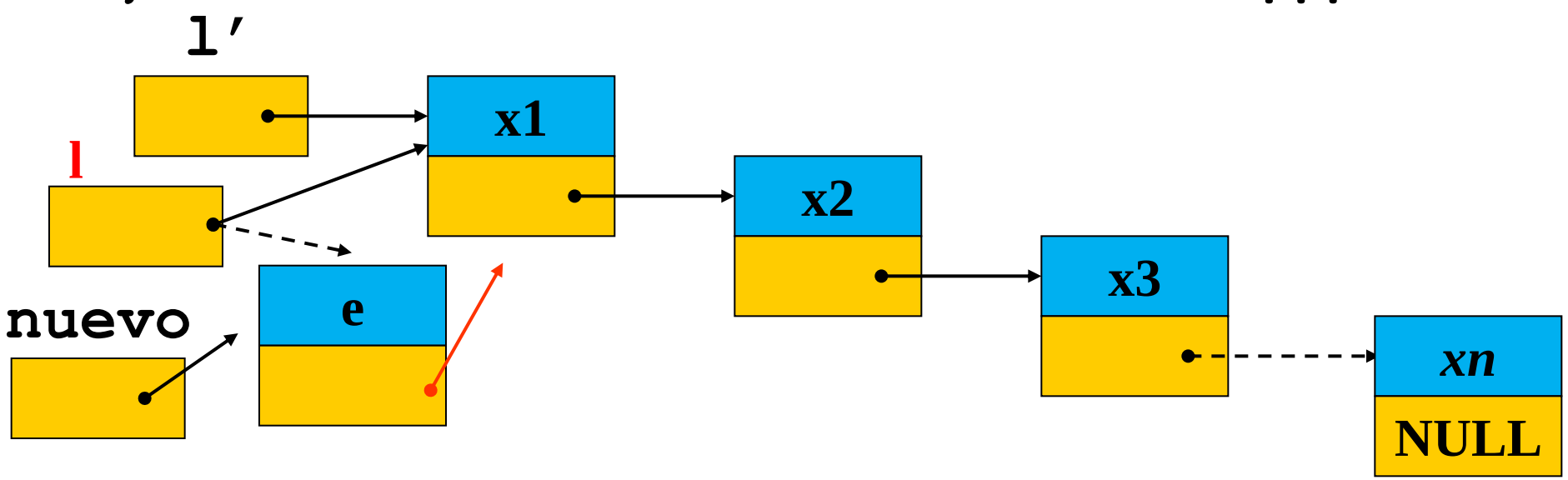


insComienzo(e, l')?

Inserción al comienzo de una lista ??

```
void insComienzo(A e, Lista l){ //por copia
   Lista nuevo = new nodoLista;
   nuevo -> info = e;
   nuevo -> sig = l;
   l = nuevo;
}
```

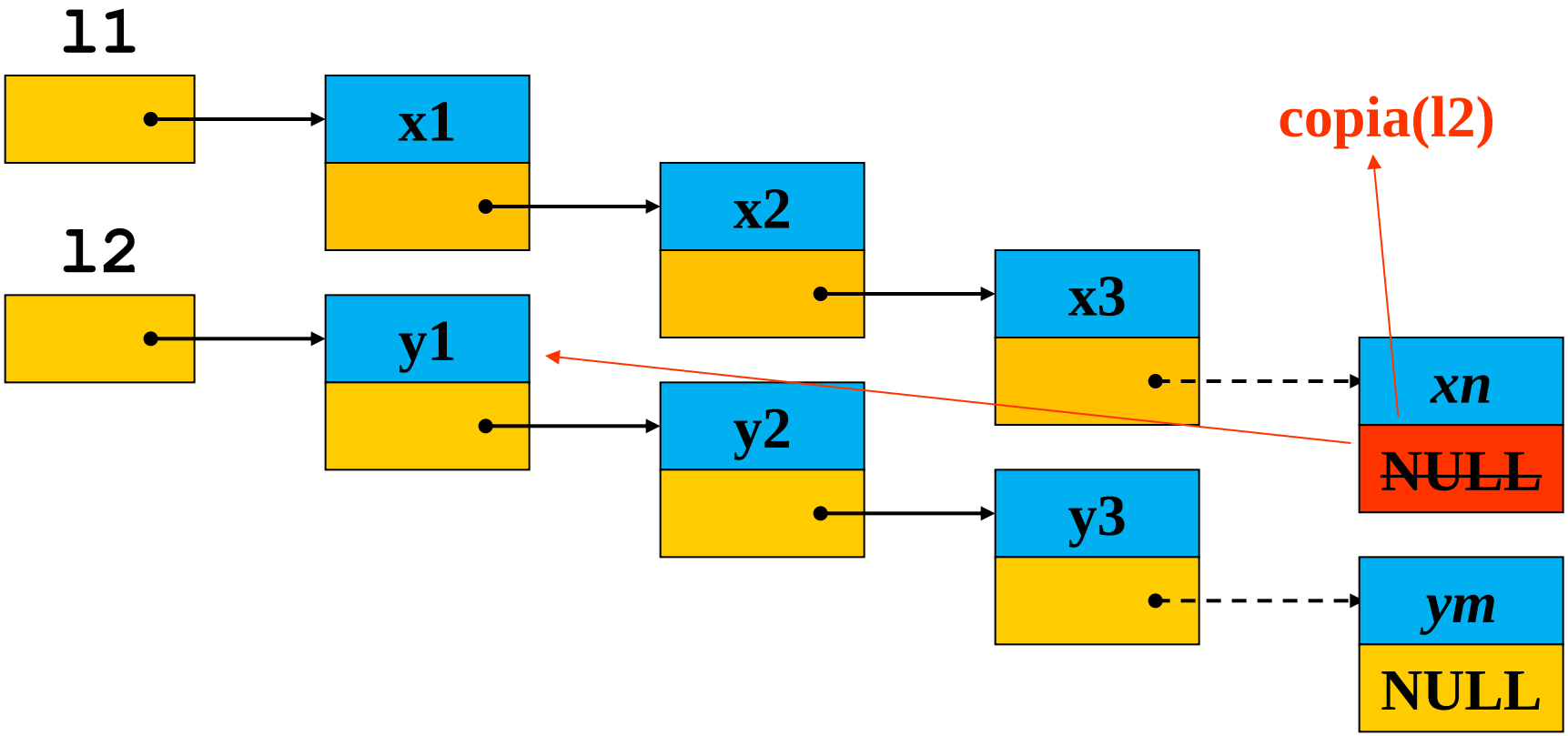
???



insComienzo(e, l')?

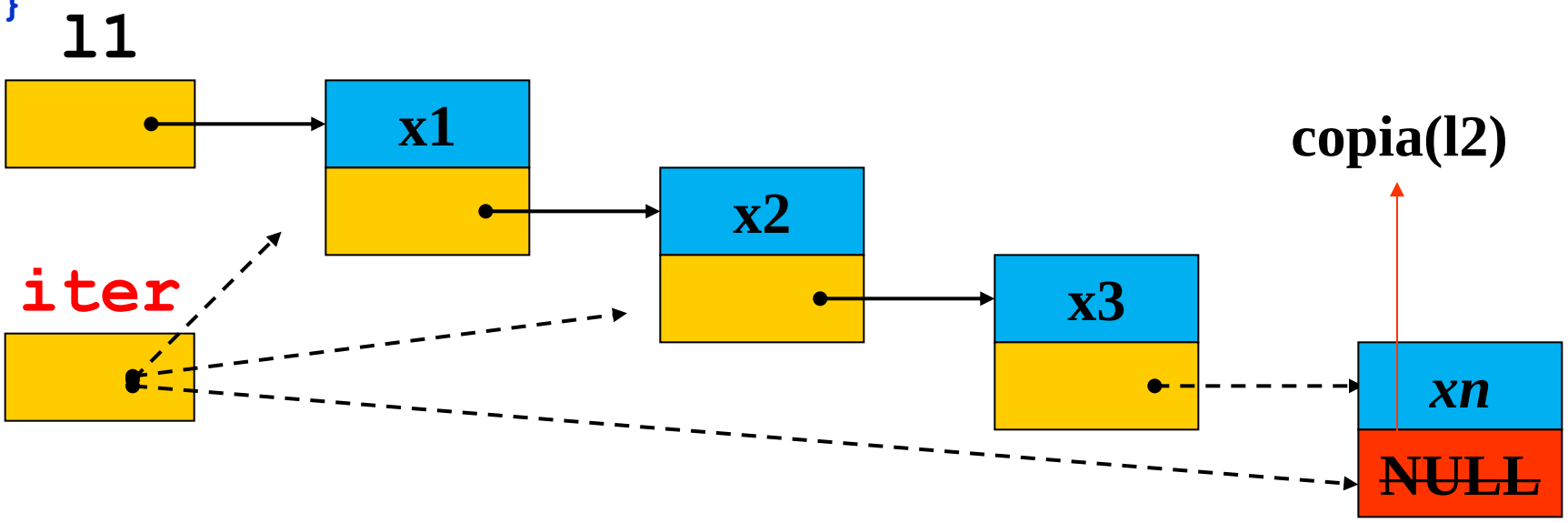
Concatenar dos listas (cont.)

```
void concat(Lista & l1, Lista l2){
   if (l1 == NULL) l1 = l2; //l1 = copia(l2)?
   else concat(l1 -> sig, l2);
}
```



Concatenar dos listas (cont.)

```
//iterativa
void concat(Lista & l1, Lista l2){
  if (l1 == NULL) l1 = copia(l2);
  else{
       Lista iter = l1;
       while (iter->sig != NULL){
              iter = iter->sig;
       }
       iter->sig = copia(l2);
}
```



Inserción ordenada

Insertar de manera ordenada un elemento en una lista ordenada (visto en el resumen de teórico pasado).

insOrd: A x ALista → ALista

insOrd (e, []) = e.[]

insOrd (e, x.S) = e.x.S, Si e<=x

insOrd (e, x.S) = x.insOrd(e, S), Sino

Y en C++, de manera recursiva ?

Inserción ordenada

Insertar de manera ordenada un elemento en una lista ordenada (visto en el resumen de teórico pasado).

insOrd: A x ALista → ALista

insOrd (e, []) = e.[]

insOrd (e, x.S) = e.x.S, Si e<=x

insOrd (e, x.S) = x.insOrd(e, S), Sino

```
void insOrd(A e, Lista & l){
  if (l == NULL) insComienzo(e, l);
  else{
     if (e <= l->info) insComienzo(e, l);
     else insOrd(e, l->sig);
  }
}
```

Insert Sort

Ordenar una lista usando la función previa insOrd.

Ord: ALista → ALista

Ord ([]) = []

Ord (x.S) = insOrd(x, Ord(S))

Y en C++, de manera iterativa?

Insert Sort

Ordenar una lista usando la función previa insOrd.

Ord: ALista → ALista

Ord ([]) = []

Ord (x.S) = insOrd(x, Ord(S))

```
// Insert Sort iterativa pero usando insOrd
Lista Ord(Lista l){
  Lista lres = NULL;
  while (l != NULL){
      insOrd(l->info, lres);
      l = l->sig;
  }
  return lres;
}
```

Eliminar el último elemento de una lista

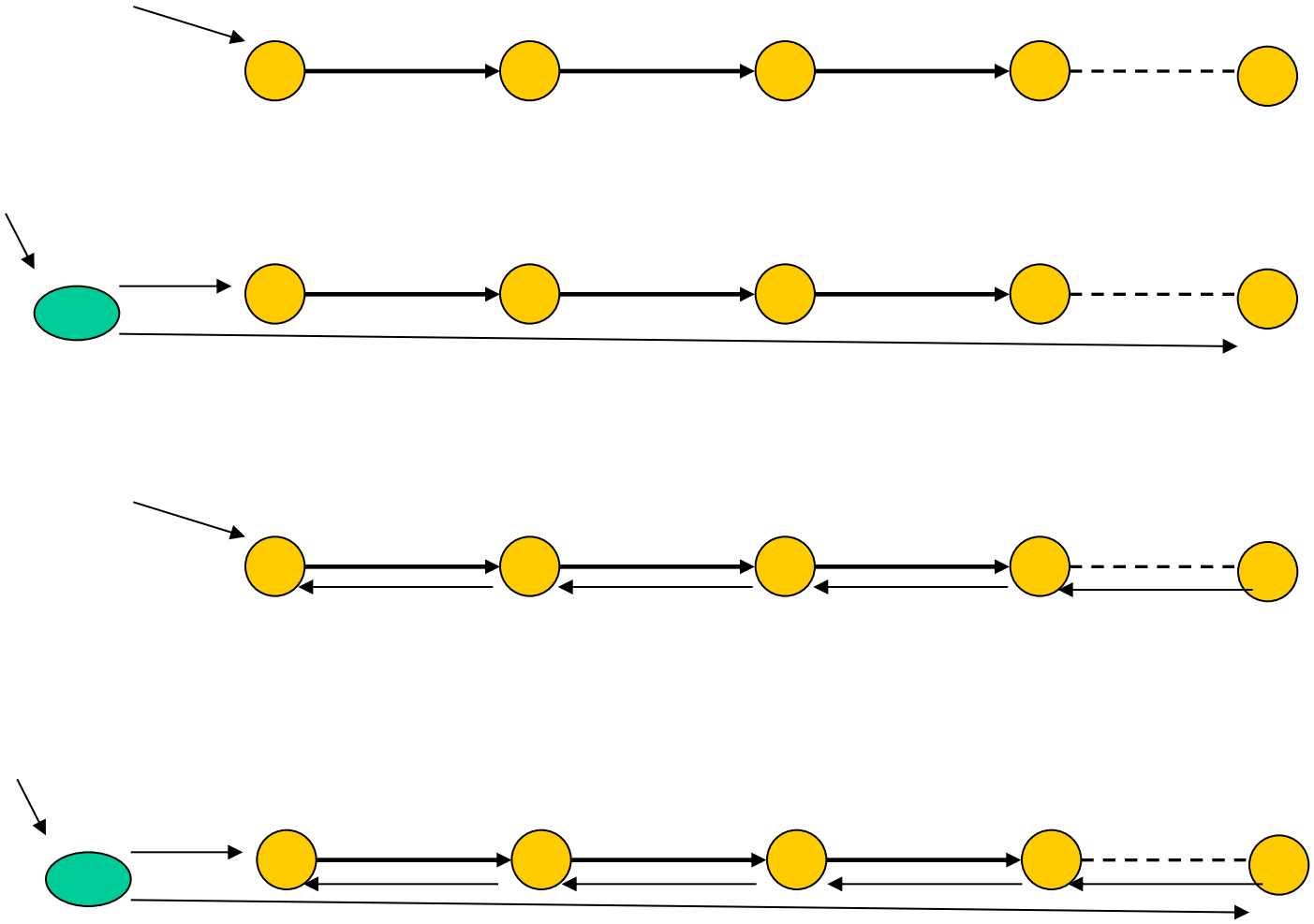
```
void elimUlt(Lista & l){
```

- **Iterativo**

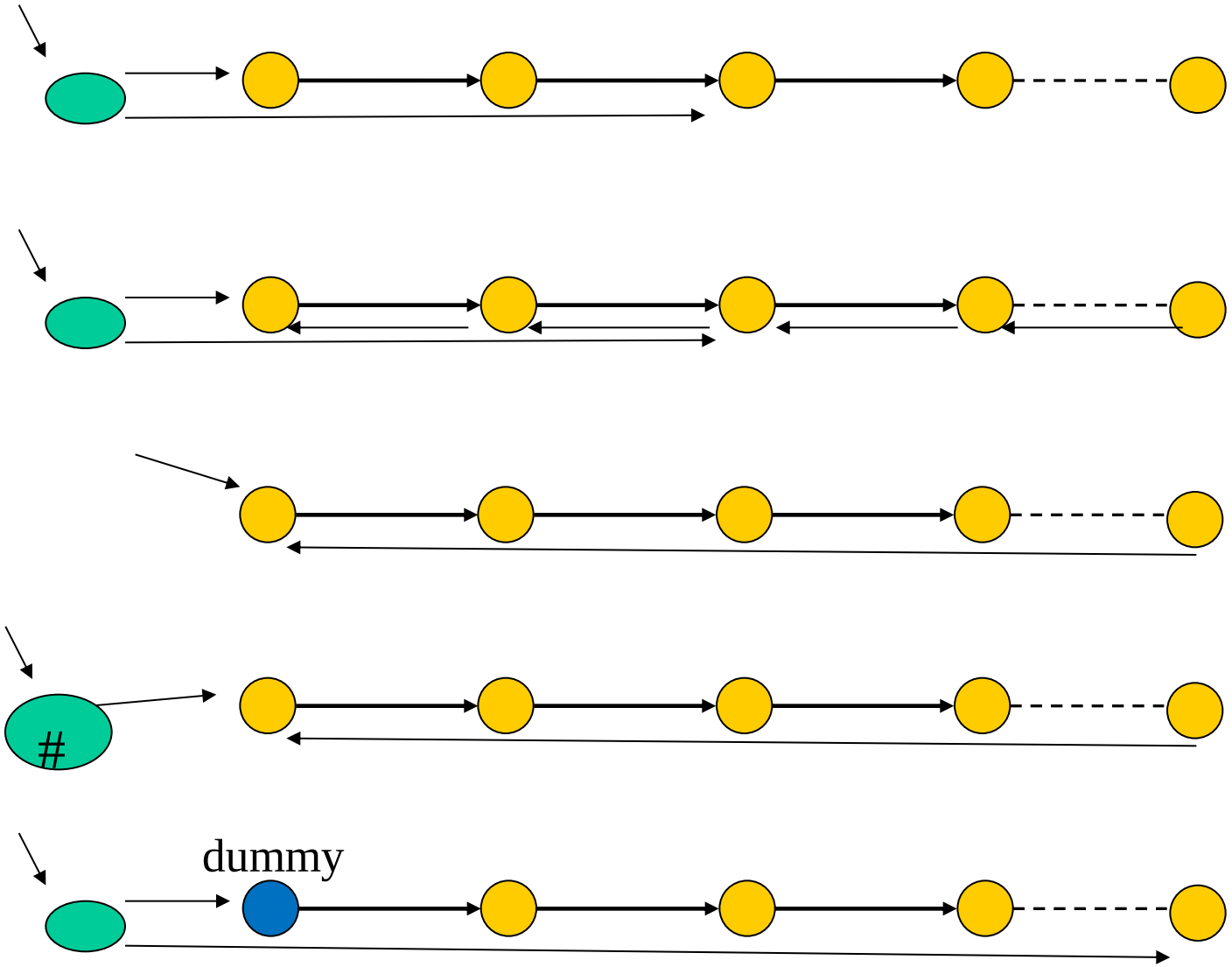
- **Recursivo**

Soluciones y comparación en el pizarrón

Algunas variantes de Listas



Algunas variantes de Listas



Lista doblemente encadenada con punteros al inicio y al final

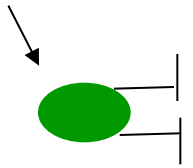
```
struct nodoDoble {
        T dato;
        nodoDoble* sig;
        nodoDoble* ant;
}

struct cabezal {
        nodoDoble* inicio;
        nodoDoble* final;
}
```

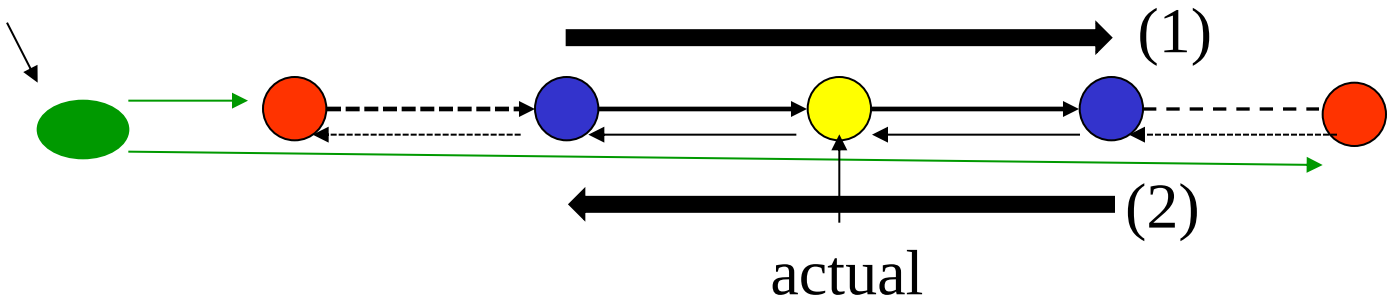
Lista doblemente encadenada con punteros al inicio y al final

struct nodoDoble { T dato; nodoDoble* sig; nodoDoble* ant; }

struct cabezal {nodoDoble* inicio; nodoDoble* final; }



Lista vacía: inicio y final en NULL



actual->ant->sig = actual->sig; // (1)
actual->sig->ant = actual->ant; // (2)

Insertar al final

```
void insFinal(cabezal* & l, T e)
Donde:
        struct nodoDoble {
            T dato;
            nodoDoble* sig;
            nodoDoble* ant;
        }
        struct cabezal {
            nodoDoble* inicio;
            nodoDoble* final;
        }
Solución en el pizarrón
```

Algo de la Tarea 2

// Define el tipo TLSEAdopciones como un puntero a rep_lseadopcionest

typedef struct rep_lseadopciones *TLSEAdopciones;

// Función para crear un elemento de tipo TLSEAdopciones vacío.

// Devuelve una lista sin elementos.

// Requisitos específicos de la implementación solicitada:

// Debe ejecutar en Theta(1) peor caso

TLSEAdopciones crearTLSEAdopcionesVacia();

Algo de la Tarea 2

/* Función para agregar una entrada a la lista de adopciones. Inserta la adopción, representada por la fecha, persona y perro pasados por parámetro, ordenada de menor a mayor por fecha de adopción. Si existen otra adopción en la misma fecha, la que se está ingresando queda después. */

/* PRE: no existe una entrada en la lista para la misma CI de persona y mismo ID de perro. */

// Requisitos específicos de la implementación solicitada:

/* La función es Theta(n) peor caso, siendo n la cantidad de adopciones en la lista. */

void insertarTLSEAdopciones(TLSEAdopciones &lseAdopciones, TFecha fecha, TPersona persona, TPerro perro);

Algo de la Tarea 2

// Define el tipo TLDEPerros como un puntero a rep_tldeperros

typedef **struct rep_tldeperros** *TLDEPerros;

/* Función para crear una nueva TLDEPerros vacía. Devuelve una instancia de TLDEPerros vacía. */

// Requisitos específicos de la implementación solicitada:

// La función es Theta(1) peor caso.

TLDEPerros crearTLDEPerrosVacia();

/* Función para insertar ordenadamente de menor a mayor un perro en la lista de perros, según su edad. Si ya existe uno o más perros con la misma edad, el nuevo perro es agregado al inicio de los demás perros con misma edad. */

// Requisitos específicos de la implementación solicitada:

// La función es O(n) peor caso, siendo n la cantidad de perros en la lista

void insertarTLDEPerros(TLDEPerros &ldePerros, TPerro perro);