

# Práctica 4

## Colección abstracta

Estructuras de datos

### 1. META

Que el alumno aplique la reutilización de código mediante el mecanismo de herencia e interfaces propuesto por el paradigma orientado a objetos en Java.

### 2. OBJETIVOS

Al finalizar la práctica el alumno será capaz de:

- Escribir código general en una clase padre, sin conocer detalles sobre la implementación de las clases descendientes.
- Utilizar la definición, mediante una interfaz, de un tipo de dato abstracto, para programar funciones generales, sin conocer detalles sobre la implementación de los objetos que utiliza.

### 3. ANTECEDENTES

Para reducir la cantidad de trabajo en las prácticas siguientes, se utilizarán las ventajas del paradigma orientado a objetos. Concretamente, se programará una biblioteca con varias estructuras de datos y las operaciones comunes a todas ellas serán implementadas en una clase padre. En esta práctica se trata de completar tantos métodos como sea posible programar eficientemente, aún si haber programado ninguna de esas estructuras.

Para adquirir algo de habilidad creando código profesional, este paquete trabajará cumpliendo un conjunto de especificaciones dictadas por la API<sup>[a]</sup> de Java.

---

#### Actividad 1

Para familiarizarte con el ambiente de trabajo, revisa la documentación de las clases `Collection<E>` e `Iterator<E>` de Java.

---

Todas las estructuras que programaremos implementarán la interfaz `Collection<E>`. No te preocupes, no duplicaremos la labor de las estructuras que ya vienen programadas en Java. La mayoría de nuestras estructuras ofrecerán características distintas a las versiones de la distribución oficial. Más aún, por motivos didácticos y ligeramente nacionalistas, nuestras clases tendrán nombres en español<sup>[b]</sup>.

---

<sup>[a]</sup>Interfaz de programación de aplicaciones.

<sup>[b]</sup>Aunque los métodos seguirán teniendo nombres en inglés, pues así lo requieren las interfaces.

---

## Actividad 2

Revisa la documentación del paquete `java.util`. ¿Qué estructuras de datos encuentras incluidas?

---

La primer clase a programar de nuestro paquete se llama `ColeccionAbstracta<E>` e implementa la interfaz `Collection<E>`. Todas nuestras estructuras heredarán de ella, por lo que el trabajo de esta práctica nos ahorrará mucho código en las venideras. Como `ColeccionAbstracta<E>` no sabe aún cómo serán guardados los datos, no podrá implementar todos los métodos de `Collection<E>`; de ahí que será de tipo abstracto. Para poder trabajar, hará uso del único conocimiento que tiene de estructuras tipo `Collection<E>`: que todas ellas implementan el método `iterator()`, que devuelve un método de tipo `Iterator<E>`.

Dado que el iterador recorre la estructura (sea cual sea ésta), otorgando acceso a cada uno de sus elementos una única vez, es posible implementar varios de los métodos de `Collection<E>` haciendo uso de este objeto.

## 4. DESARROLLO

1. Crea una clase llamada `ColeccionAbstracta<E>` que implemente `Collection<E>`, dentro del paquete `estructuras`.
2. Implementa únicamente los métodos listados a continuación. Una sugerencia es que añadas todas las firmas de los métodos y hagas que devuelvan `0` o `null` para verificar que tu clase compile. Observa que la clase `Conjunto<E>` fue provista como ejemplo de clase hija. Una vez que agregues los métodos, `Conjunto<E>` deberá compilar sin problemas, esto será necesario para que las pruebas unitarias funcionen.

- `public boolean contains(Object o)`
- `public Object[] toArray()`
- `public <T> T[] toArray(T[] a)`
- `public boolean containsAll(Collection<?> c)`
- `public boolean addAll(Collection<? extends E> c)`
- `public boolean remove(Object o)`
- `public boolean removeAll(Collection<?> c)`
- `public boolean retainAll(Collection<?> c)`
- `public void clear()`

## 5. PREGUNTAS

1. ¿Qué estructuras de datos incluye el API de Java dentro del paquete `java.util`?
2. ¿Cuál crees que es el objetivo de la interfaz `Collection`? ¿Por qué no hacer que cada estructura defina sus propios métodos?

## 6. FORMA DE ENTREGA

- Asegúrense de borrar todos los archivos generados, incluyendo archivos de respaldo usando `ant clean`.
- Copien el directorio `Practica4` dentro de un directorio `<apellido1.apellido2>` donde `apellido1` es el primer apellido de un miembro del equipo y `apellido2` es el primer apellido del otro miembro. Por ejemplo: `marquez.vazquez`.

- Borren el directorio `libs` en la copia.
- Agreguen un archivo `reporte.pdf` dentro del directorio `Practica4` de la copia, con el nombre completo de los integrantes del equipo, las repuestas a las preguntas de la sección anterior y cualquier comentario que quieran hacer sobre la práctica.
- Compriman el directorio `<apellido1_apellido2>` en un archivo `<apellido1_apellido2>.tar.gz`. Por ejemplo: `marquez_vazquez.tar.gz`.
- Suban este archivo en la sección correspondiente del aula virtual. Basta una entrega por equipo.

## 7. FORMA DE EVALUACIÓN

Para su calificación final se tomarán en cuenta los aspectos siguientes:

- 70 % Calificación generada por las pruebas automáticas. Usaremos nuestros archivos, por lo que si realizan modificaciones a sus copias, éstas no tendrán efecto al momento de calificar.
- 15 % Documentación completa y adecuada. Entrega en el formato requerido, sin archivos `.class`, respaldos, bibliotecas de `JUnit` u otros no requeridos.
- 15 % Revisión manual del código, para verificar que se cumpla con las especificaciones, que no se haya copiado, etcétera.