

INTERFACES

COMPARABLE Y

COMPARATOR



OPERACIONES CON OBJETOS

- ▶ Muchas operaciones entre objetos nos obligan a compararlos: buscar, ordenar, ...
- ▶ Los tipos primitivos y algunas clases ya implementan su orden (natural, lexicográfico).
- ▶ Para nuestras clases (*modelo*) tenemos que especificar el orden con el que las vamos a tratar.

1.

COMPARABLE

COMPARABLE

- ▶ Se trata de un interfaz sencillo

```
public interface Comparable<T> {  
    public int compareTo(T o);  
}
```

- ▶ Recibe un objeto del mismo tipo.
- ▶ Devuelve 0 si son iguales, un valor negativo si es menor, y uno positivo si es mayor.
- ▶ Nos sirve para indicar el **orden principal** de una clase.



2.

COMPARATOR

COMPARATOR

- ▶ Se trata de un interfaz sencillo

```
public interface Comparator<T> {  
    public int compare(T o1, T o2);  
}
```

- ▶ Recibe dos argumentos
- ▶ Devuelve 0 si son iguales, un valor negativo si es menor, y uno positivo si es mayor.
- ▶ Nos sirve para indicar un orden puntual, diferente al **orden principal** de una clase.