

Tutoría magistral #5

Interfaces, clases abstractas, colecciones y patrón contenedor

Por equipo de tutores Misión TIC – UIS Inicio: 6:05 PM









Temario



- Clases abstractas
- Interfaces
- Listas
- Conjuntos
- Mapas
- Patrón contenedor









Clases abstractas



Habrá ocasiones en las cuales necesitemos crear una clase **padre donde** únicamente coloquemos **la estructura** de una abstracción, una estructura muy general, dejando que sean **las clases hijas quienes definan los detalles**. En estos casos haremos uso de las clases abstractas.

Las clases abstractas pueden poseer atributos, métodos, constructores, etc. La principal diferencia entre una clase convencional y una clase abstracta es que la clase abstracta debe poseer por lo menos un método abstracto











Método abstracto

un método abstracto no es más que un método vacío, un método el cual no posee cuerpo, por ende, no puede realizar ninguna acción. La utilidad de un método abstracto es definir qué se debe hacer, pero no el cómo se debe hacer.







MinTIC

Ejemplo clase abstracta



```
public class Figura {
          private int numeroLados;
          public Figura() {
                this.numeroLados = 0;
          public float area() {
                return Of;
```

public abstract float area();

public abstract class Figura {

Si el método área es un método abstracto la clase se convierte en una clase abstracta. Y las clases hijas deberán implementarlo.

public class Triangulo extends Figura {









Características clases abstractas

- Definen parcialmente una clase
- En algunos de sus métodos no se conoce la implementación, así que es delegada a las subclases, mediante la definición de un método abstracto
- Una clase definida como abstracta puede contener métodos abstractos
- No se pueden crear objetos a partir de ellas
- Si una clase hereda de una clase abstracta debe implementar(lo quiera) todos los métodos que hayan sido definidos como abstractos, a menos que ella también sea una clase abstracta
- Si una clase define a lo menos un método abstracto, debe ser definida como abstracta







Interfaces



A diferencia de una clase abstracta, una interface no puede hacer nada por sí sola, es prácticamente un contrato, en donde las clases que la implementen deben, obligatoriamente, definir el comportamiento de todos los métodos abstractos, contestando a la pregunta ¿Cómo se debe hacer?







Interfaces



public interface Canino{
 public abstract void aullar();
 public abstract void ladrar();
}

Cómo podemos observar en la interfaz solo encontraremos métodos abstractos, métodos vacíos. Para poder implementar la interfaz basta con utilizar la palabra reservada implements.

public class Perro implements Canino {













Características clases Interfaces

- Su objetivo está centrado en definir un API (Application Programing Interface) para una familia de objetos
- para su definición se cambia la palabra clave class por la palabra clave interface
- Todos sus métodos tienen visibilidad de tipo public Incluso si no se coloca el modificador de manera explícita
- No tienen atributos
- No tienen método constructor











Listas



Las listas **no son arreglos** (arrays), aunque ambos representan secuencias de elementos de un tipo, los arreglos tienen longitud fija; las listas, no; es decir, **las listas son flexibles** y permiten cambio de implementación.











ArrayList como su nombre indica la implementación de la lista en un array. Eso sí, un array dinámico en tamaño (es decir, de tamaño variable), pudiendo agrandarse el número de elementos o disminuirse. Implementa todos los métodos de la interfaz List y permite incluir elementos null.



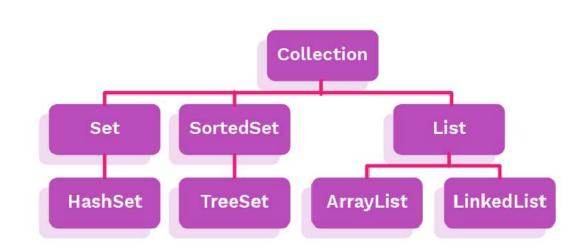


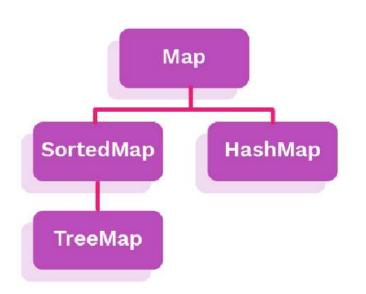






Jerarquía de herencia de los mapas y las colecciones















Declaración y creación

```
List<String> list = new ArrayList<String>();
List<Integer> list = new ArrayList<>(Arrays.asList(1, 2, 3, 4));
```

Agregar elementos

```
List<String> list = new ArrayList<String>();
list.add("Pedro");
list.add("Juan");
list.add("Camila");
```









Obtener un elemento y tamaño

ejemploLista.get(0); ejemploLista.size(); Eliminar elementos

```
ejemploLista.remove(0);
ejemploLista.remove("Juan");
```









Imprimir una lista

```
System.out.println(ejemploLista);

for (int i = 0; i < ejemploLista.size(); i++) {
        System.out.println(ejemploLista.get(i));
}</pre>
```

```
Iterator i = ejemploLista.iterator();
while(i.hasNext()) {
    System.out.println(i.next())
}
```









Eliminar todos los elementos

ejemploLista.clear();

Sublista

ejemploLista.sub<mark>List(0, 2</mark>)

Está vacía o contiene

ejemploLista.isEmpty();
ejemploLista.contains("Jose");











Un conjunto es una clase que almacena elementos sin repetir (únicos) y no respeta el orden de inserción

```
Set<String> conjunto = new HashSet<>();
conjunto.add("Conjuntos");
```





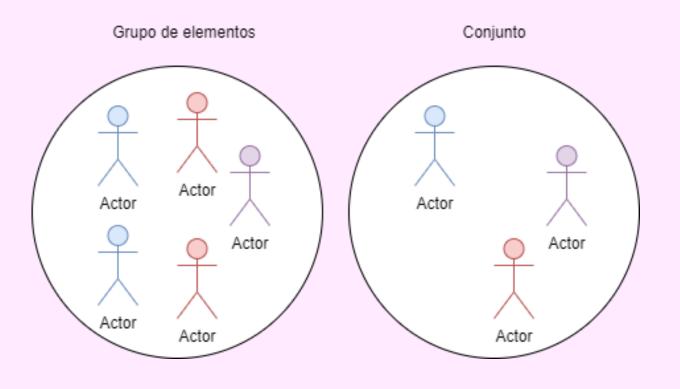




MinTIC

Conjuntos















Declarar e instanciar un conjunto

```
Set<String> frutasConjunto = new HashSet<>();
Set<String> frutasConjunto2 = new HashSet<>(Arrays.asList(frutas));
```









Añadir un elemento

frutasConjunto.add("Banano");

Eliminar un elemento

frutasConjunto.remove("Banano");









Obtener elementos

Obtener un elemento

```
for (String fruta: frutasConjunto2) {
    System.err.println(fruta);
}
```

```
String[] tmpFrutas = frutasConjunto.toArray(new String[0]);
System.out.println(tmpFrutas[0]);
```











Clase que almacena elementos mediante claves/valor (Conocido como diccionarios en Python)

```
Map<String, Curso> mapas = new HashMap<>();
mapas.put ("Español", new Curso());
mapas.get("Español");
```











Clave	Valor
santander	objeto: Departamento
queso	34
null	null











Crear e instanciar mapa

Map<String,String> mapaFrutas = new HashMap<>();









Insertar clave/valor

```
mapaFrutas.put("Fresa", "Malteada de fresa");
```

Obtener valor mediante clave

```
mapaFrutas.get("Fresa");
mapaFrutas.getOrDefault("Fresa", "Valor por defecto");
```







MinTIC

Patrón contenedor



El patrón contenedor hacer referencia a una clase diseñada específicamente para almacenar otras clases.

Por ejemplo:

- Productos en un carrito de compras
- Ítems en una lista
- Estudiantes en un colegio
- Etc.











añadidos.

MinTIC

Patrón contenedor

Carrito

productos: Producto[]

+ precioTotal(): double

+ getProductos(): Producto[]

Hechos

QUE CONECTAN (

Nótese que se usa un vector o lista para almacenar instancias de la clase contenida

Las clases contenedoras suelen tener métodos que interactúan con los objetos de las clases contenidas. Por ejemplo, calcular el total del precio del carrito de compras a partir de los precios de los productos allí Se usa la agregación o la composición para este patrón de diseño

Producto
- nombre: String
- precio: double
...
+ getPrecio(): double

Universidad Industrial de Santander





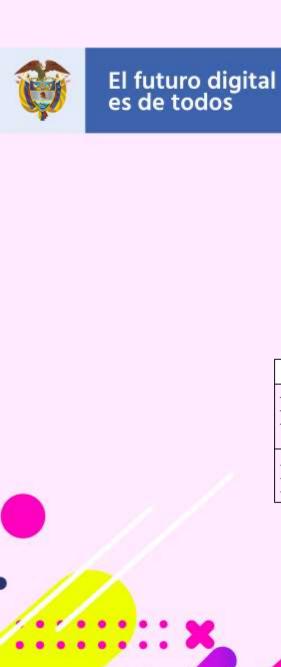


Ejercicios prácticos









<<Interface>>
Company

+ costo_envio(): void

MinTIC

Bodega

- domiciliarios:List<Domicilia

+ AgregarArticulo(Articulo A)

nombre:String
 codigo: String

+ Bodega():

+toString:String



Empresa_Envios

- nit: String
- nombre: String
- direccion: String
- bodegas: List<Bodega>
- costoBaseEnvio: float
- nit: String
- nombre: String
- direccion: String
- bodegas: List<Bodega>
- costoBaseEnvio: float
- + Empresa_Envios()
- + AgregarBodega(Bodega B):void
- + rrecorrerBodega():void
- + AgregarCompra(String etiqueta, Articulo A):vc
- + costoEnvio():float

Articulo

- nombre: String
- id:String

------Use----->

- precio:int
- etiqueta: String
- + Articulo(): void //getters y setters
- + calcularCostoArticulo():floa
- + toString

Domiciliarios

- nombre: String
- telefono: String
- articulos: List<Articulo>
- + Domiciliarios()
- + AgregarArticulo(Articulo A)





