

ADA - Lab 04

Fernando Enrique Araoz Morales - 20173373

17 de noviembre de 2019

1. INTRODUCCIÓN

En este documento se presenta la implementación de los algoritmos de ordenamiento Insertion Sort, Bubble Sort y Selection Sort, así como su representación gráfica.

Quiero aclarar que esta tarea ha sido implementada en el lenguaje de programación Kotlin debido a su facilidad de uso y características, y luego a sido "traducido.^a Java. Esto no representa problema debido a que Kotlin trabaja sobre la JVM y utiliza la misma API, por lo que no hay mayor ventaja más allá de la sintaxis.

2. IMPLEMENTACIÓN

Debido a que los algoritmos se encuentran ampliamente difundidos en internet, evitaremos hablar de ellos. En su lugar, el foco del documento se centrará en el código usado para crear la interfaz gráfica y crear hilos de ejecución.

2.1. LIBRERIA GRÁFICA

Para la creación de la librería gráfica se usaron tanto `java.awt` como `javax.swing`, junto con un `GridLayout`. Esta primera clase, `Panel`, actúa como contenedor de las demás clases, las cuales son la gráfica de cada algoritmo, y un botón para ejecutar los algoritmos.

El código que sigue corresponde a la clase `Panel` mencionada anteriormente, y simplemente crea el contenedor.

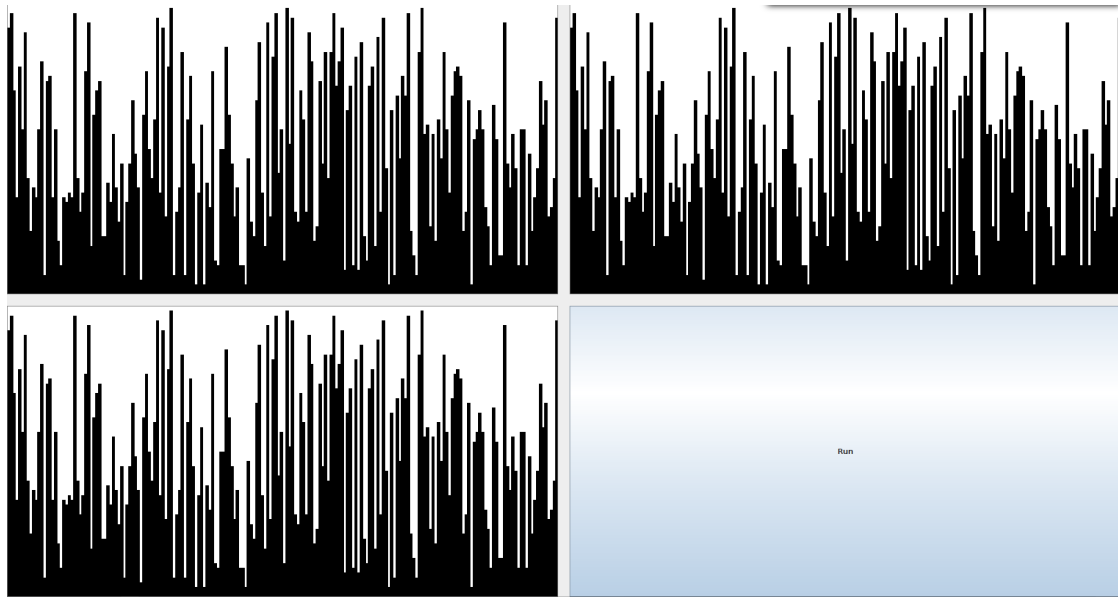


Figura 2.1: Esquema de la visualización gráfica.

```
import java.awt.Color;
import java.awt.GridLayout;
import javax.swing.BorderFactory;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;

public class Panel extends JFrame {

    private int stepTime;
    private int numElems;
    private int[] elems;

    private int[] crearArr(int n) {
        int[] result = new int[n];
        for (int i = 0; i < n; i++) {
            result[i] = ((int) (Math.random() * 58)) + 2;
        }
        return result;
    }

    public Panel(int stepTime, int numElems) {
        super("Visualization");
        this.stepTime = stepTime;
        this.numElems = numElems;
        this.elems = crearArr(numElems);

        this.setLayout(new GridLayout(0, 2, 20, 20));
    }
}
```

```

        this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        this.setResizable(false);
        this.setExtendedState(MAXIMIZED_BOTH);
        this.setVisible(true);

        GPanel panel1 = new GPanel(elems, stepTime);
        panel1.setBorder(BorderFactory.createLineBorder(Color.GRAY));
        panel1.setBackground(Color.WHITE);

        GPanel panel2 = new GPanel(elems, stepTime);
        panel2.setBorder(BorderFactory.createLineBorder(Color.GRAY));
        panel2.setBackground(Color.WHITE);

        GPanel panel3 = new GPanel(elems, stepTime);
        panel3.setBorder(BorderFactory.createLineBorder(Color.GRAY));
        panel3.setBackground(Color.WHITE);

        JButton startButton = new JButton("Run");
        startButton.addActionListener(e -> {
            panel1.sortAsync(InsertionSort(elems));
            panel2.sortAsync(BubbleSort(elems));
            panel3.sortAsync(SelectionSort(elems));
        });

        add(panel1);
        add(panel2);
        add(panel3);
        add(startButton);
    }
}

```

La clase GPanel es la clase que dibuja el gráfico de los elementos, y se muestra a continuación:

```

package lab4.java;

import java.awt.Color;
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Graphics2D;
import java.awt.geom.Rectangle2D;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.Timer;

public class GPanel extends JPanel {

```

```

private int[] elems;
int stepTime;

private Rectangle2D[] squares = new Rectangle2D[elems.length];
private boolean inicializado = false;
private double heightRatio = this.getHeight() / 60.0;
private double widthRatio = this.getWidth() / 50.0;

public GPanel(int[] elems, int stepTime) {
    this.elems = elems;
    this.stepTime = stepTime;
}

public void swap(int i, int j) {
    inicializado = true;
    double minH = squares[i].getMinX();
    squares[i].setRect(squares[j].getMinX(), squares[i].getMinY(), 30,
        squares[i].getHeight());
    squares[j].setRect(minH, squares[j].getMinY(), 30,
        squares[j].getHeight());

    //change position of shapes in array
    Rectangle2D temp = squares[i];
    squares[i] = squares[j];
    squares[j] = temp;
    this.repaint();
}

void sortAsync(SortAlgorithm algo) {
    Timer t = null;
    t = new Timer(stepTime) {
        if (!algo.isSorted()) {
            algo.step((i, j) -> swap(i, j));
        } else {
            System.out.println("Stopping timer from
                ${Thread.currentThread().name}");
            assert t != null;
            t.stop();
        }
    };
    t.start();
}

public void paintComponent(Graphics g) {

```

```

        super.paintComponent(g);
        Graphics2D ga = (Graphics2D) g;

        heightRatio = this.getHeight() / 60.0;
        widthRatio = (double) this.getWidth() / elems.length;

        if (!inicializado) {

            for (int i = 0; i < elems.length; i++) {
                double elemHeight = elems[i] * heightRatio;
                squares[i] = new Rectangle2D.Double(
                    i * widthRatio,
                    this.getHeight() - elemHeight,
                    widthRatio,
                    elemHeight
                );
                ga.draw(squares[i]);
                ga.setColor(Color.BLACK);
                ga.fill(squares[i]);
            }

        }

    }
}

```

Aquí se crea un array de Rectangle2D, los cuales son las barras de la gráfica. Además, en esta clase se encuentra el código responsable de manejar la visualización, por lo que amerita explicarlo.

2.2. HILOS DE EJECUCIÓN

Como ya vimos, existen varios de estos gráficos a la vez, y cada uno de ellos ejecutará un algoritmo distinto. Esto implica que es necesario usar varios núcleos/hilos del procesador, sin embargo eso no es posible al trabajar con librerías gráficas.

El método `sortAsync` se llama cuando se inicia a ordenar el gráfico, toma como parámetro una clase `SortAlgorithm` que contiene el algoritmo a realizar. Sin embargo, pasar simplemente el algoritmo impide que se aprovechen los núcleos del procesador, y no es posible usar la clase `Thread` con gráficos.

Para ello se usa la clase `Timer`, esta ejecuta una función cada cierto tiempo (en este caso el algoritmo de ordenamiento) de forma paralela, permitiendo la visualización.

```

public void swap(int i, int j) {
    inicializado = true;
    double minH = squares[i].getMinX();

```

```

squares[i].setRect(squares[j].getMinX(), squares[i].getMinY(), 30,
    squares[i].getHeight());
squares[j].setRect(minH, squares[j].getMinY(), 30, squares[j].getHeight());

//change position of shapes in array
Rectangle2D temp = squares[i];
squares[i] = squares[j];
squares[j] = temp;
this.repaint();
}

```

El método swap intercambia dos rectángulos de la gráfica, tomando como parámetros sus posiciones.

Sin embargo, ya que la implementación es independiente de la gráfica, es necesario permitir que cada algoritmo de ordenación use este método cuando sea necesario. Para ello se crearon las siguientes interfaces.

```

public interface SortAlgorithm {

    int[] elems = null;

    void step(Swap s);

    boolean isSorted();

}

public interface Swap {

    public void swap(int i1, int i2);

}

```

La interfaz SortAlgorithm define el método step(), el cual realiza un paso del algoritmo de ordenamiento. Esto es así para poder paralelizar los procesos con la clase Timer mencionada anteriormente.

La interfaz Swap se usa para poder pasar el método swap de la clase GPanel a las clases que heredan de SortAlgorithm.

2.3. ALGORITMOS DE ORDENAMIENTO

Finalmente, los algoritmos de ordenamiento. Lo único destacable es que, en vez de realizarse a la vez estos han sido divididos en una serie de pasos.

```

public class BubbleSort implements SortAlgorithm {

    private int[] elems;
    private int posLoop1 = elems.length - 1;
    private int posLoop2 = 1;

    public BubbleSort(int[] elems) {
        this.elems = elems;
    }

    @Override
    public void step(Swap s) {
        if (elems[posLoop2 - 1] > elems[posLoop2]) {

            s.swap(posLoop2, posLoop2 - 1);
            int temp = elems[posLoop2 - 1];
            elems[posLoop2 - 1] = elems[posLoop2];
            elems[posLoop2] = temp;

        }

        if (posLoop2 == posLoop1) {
            posLoop1--;
            posLoop2 = 1;
        } else {
            posLoop2++;
        }
    }

    @Override
    public boolean isSorted() {
        return posLoop1 == 0;
    }
}

```

```

public class InsertionSort implements SortAlgorithm {

    private int[] elems;
    int actualIter = 1;
    int posActual = 1;

    public InsertionSort(int[] elems) {
        this.elems = elems;
    }
}

```

```

@Override
public void step(Swap s) {

    if (elems[posActual - 1] > elems[posActual]) {

        s.swap(posActual, posActual - 1);
        int temp = elems[posActual - 1];
        elems[posActual - 1] = elems[posActual];
        elems[posActual] = temp;

        if (posActual == 1) {
            actualIter++;
            posActual = actualIter;
        } else {
            posActual--;
        }

    } else {
        actualIter++;
        posActual = actualIter;
    }
}

@Override
public boolean isSorted() {
    return actualIter == elems.length;
}
}

```

```

public class SelectionSort implements SortAlgorithm {

    private int[] elems;
    private int actualIter = 0;
    private int actualPos = actualIter + 1;
    private int minimumPos = actualIter;

    public SelectionSort(int[] elems) {
        this.elems = elems;
    }

    @Override
    public void step(Swap s) {
        if (elems[actualPos] < elems[minimumPos]) {
            minimumPos = actualPos;
        }
    }
}

```



```

    }

    if (actualPos == elems.length - 1) {
        if (actualIter != minimumPos) {
            s.swap(actualIter, minimumPos);
            int temp = elems[minimumPos];
            elems[minimumPos] = elems[actualIter];
            elems[actualIter] = temp;
        }

        actualIter++;
        actualPos = actualIter + 1;
        minimumPos = actualIter;
    } else {
        actualPos++;
    }
}

@Override
public boolean isSorted() {
    return actualIter == elems.length - 1;
}
}

```

El código completo se encuentra en GitHub: <https://github.com/Araozu/ADA/tree/master/src/lab4>

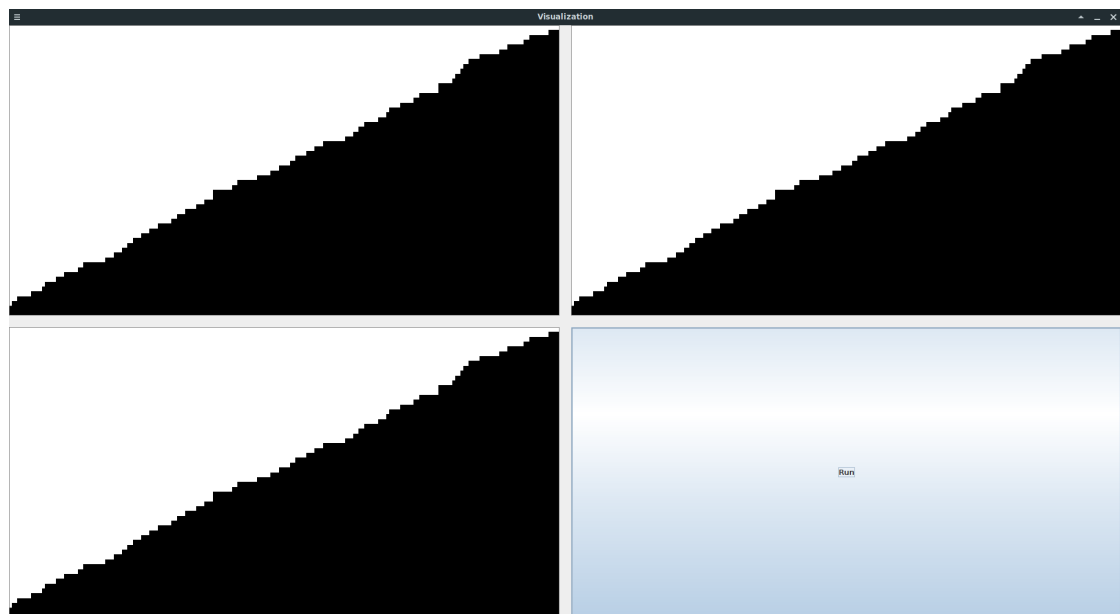


Figura 2.2: Resultado.