



Arrays: Definición

- -Un vector o array es un conjunto de elementos del mismo tipo (enteros, flotantes, caracteres)
- -Se agrupan bajo un mismo nombre
- -Se diferencian entre sí por un índice.



Arrays: Declaración

La forma genérica de declararlo en un programa es la siguiente:

Tipo nombre[cantidad]

Tipo: tipo de dato(int, float, char, etc.)

nombre: nombre del array

Cantidad: cantidad de elementos que contiene el array.



Arrays:

Ejemplo:

int v[5];

Declaración de un array que se llama v de 5 enteros **float** vec[10];

Declaración de un array que se llama vec de 10 flotantes char v1[5];

Declaración de un array llamado v1 de 5 caracteres



Arrays:

int v[5];

Representación gráfica del array "v" puede ser:

Valor	12	23	9	37	31
Índice	0	1	2	3	4

Como se puede ver el índice comienza siempre en cero y va hasta la cantidad de elementos menos uno.



Arrays: Elementos

int v[5];

Para acceder a un elemento cualquiera de array, por ejemplo al tercer elemento se escribe:

v[2]

Donde "v" es el nombre del array y entre corchetes se le pone el índice (posición del elemento).



Arrays:

int v[5];

Valor	12	23	9	37	31
Índice	0	1	2	3	4

El array tiene 5 enteros, el nombre es "v" y sus elementos son:

- v[0] tiene el valor 12 y es el primer elemento del array
- v[1] tiene el valor 23 y es el segundo elemento del array
- v[2] tiene el valor 9 y es el tercer elemento del array
- v[3] tiene el valor 37 y es el cuarto elemento del array
- v[4] tiene el valor 31 y es el quinto elemento del array
- -Entre el número de elemento y el índice existe una diferencia de 1
- -v[5]no existe como elemento del array.



Arrays: Carga secuencial

En la carga secuencial se carga el array ordenadamente, es decir el primero después el segundo, el tercero y así hasta llegar al último.

La carga secuencial es ordenada y de acuerdo a esto deberemos llenar el array respetando el orden.

v[0], v[1], v[2], v[3], v[4]



Arrays: Carga secuencial

Ejemplo que nos permite cargar un array en forma secuencial:

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{int v[5],i;
    for (i=0;i<5;i++)
        {printf("Ingrese valor a cargar en el array ");
        scanf("%d",&v[i]);}
}</pre>
```



Arrays: Carga secuencial

Ejercicio:

De los 10 empleados de una fábrica se registra:

índice	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
legajo	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
edad										
sueldo										



Arrays: Carga secuencial

Ejercicio:

De los 10 empleados de una fábrica se registra:

- -número de legajo (coincidente con el índice)
- -edad
- -sueldo

Se pide ingresar los datos consecutivamente y calcular el sueldo promedio. (Clase5-Ej1.c)



Arrays: Carga aleatoria

En este caso se necesitan ingresar 2 valores, la posición donde se quiere ingresar el dato y el dato.

Puede que no se quieran cargar todos los elementos del Array, por eso conviene INICIALIZARLO. (Clase5_Ej2)



Arrays: Carga aleatoria

Ejercicio:

De los 100 empleados se registra número de legajo (coincidente con el índice), edad y salario. (Clase5-Ej3.c)

- -Ingresar los datos
- -Calcular el sueldo promedio.

El análisis del problema se plantea exactamente igual al caso de carga secuencial. La única diferencia es que ahora se debe ingresar el legajo quien va a ser el que me indique la posición en donde se va a cargar el sueldo y la edad.

Recordar: la relación entre el índice y el legajo es legajo = indice + 1.



Arrays: Menor y mayor

Ejercicio:

Pedir al usuario que ingrese 5 números y los guardamos en las posiciones del array.

Clase5-Ej4.c



Arrays: Búsqueda

Para buscar un número dentro de un array, lo debemos recorrer y preguntar si el elemento del array es igual al número ingresado.

Clase5-Ej5.c



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

Una de las formas más usadas para ordenar un array se llama Método de burbujeo.

Se van comparando los elementos del array (vec[i]) con el resto de los elementos del array (desde la posición siguiente a "i" hasta el final del mismo).



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

Se utiliza un primer bucle "for" que permite iterar el array y obtener sus elementos, desde el comienzo hasta el final (utilizando "i")

para cada elemento obtenido:

se itera nuevamente el array desde la posición siguiente, hasta el final, con un segundo bucle "for" con una variable "j" que comienza valiendo i+1.



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo-ordenar de manera ascendente

```
for(i=0;i<FIL-1;i++)
                                                 8
                                                       5
                                            3
   { for(j=i+1;j<FIL;j++)
      {if(vec[i]>vec[i])
         {aux=vec[i];
         vec[i]=vec[i];
                               Swap
         vec[j]=aux;}}}
```



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$\mathbf{1}_{j=}$$
 aux=

Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

6

3

8



Arrays: Búsqueda

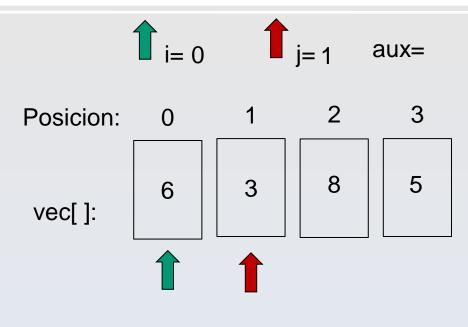
Método de burbujeo

______{{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



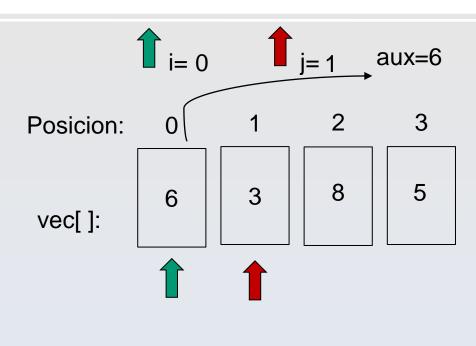
$$vec[0]=6 > vec[1]=3$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])



$$vec[0]=6 > vec[1]=3$$



Arrays: Búsqueda

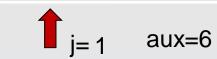
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

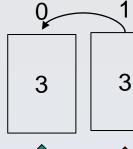
_____ vec[i]=vec[j];
vec[i]=aux;}}





Posicion:

vec[]:



2

3

8





$$vec[0]=6 > vec[1]=3$$



Arrays: Búsqueda

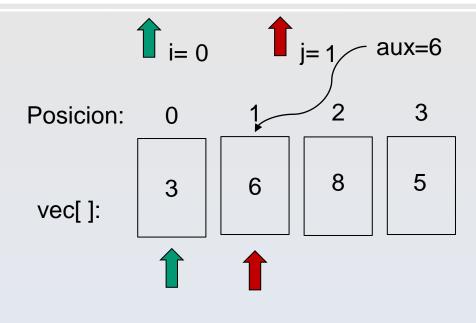
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$vec[0]=6 > vec[1]=3$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[i])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

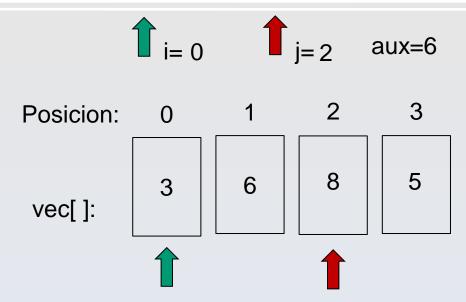
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[i];

vec[j]=aux;}}}



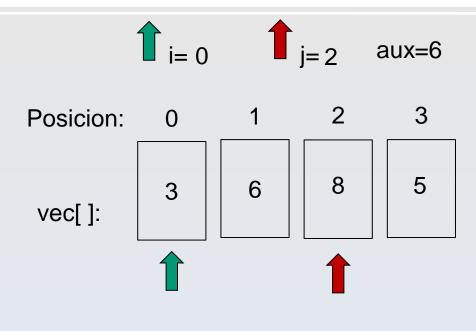


Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];



$$vec[0]=3 > vec[2]=8$$



Arrays: Búsqueda

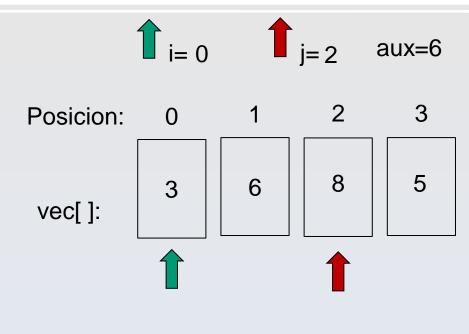
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$vec[0]=3 > vec[2]=8$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

(•**c**/ [•1. [•1.

{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}





Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

(•**c**/ [•1. [•1.

{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}





Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

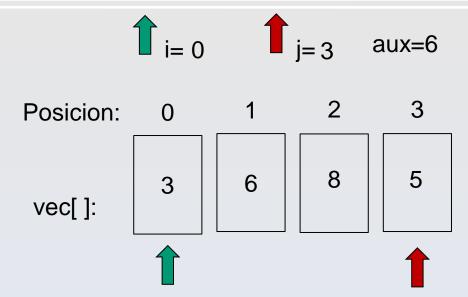
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[i];

vec[j]=aux;}}}



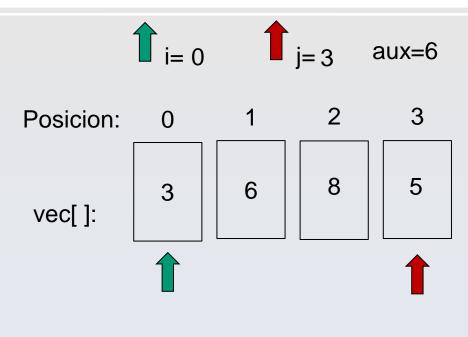


Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];



$$vec[0]=3 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

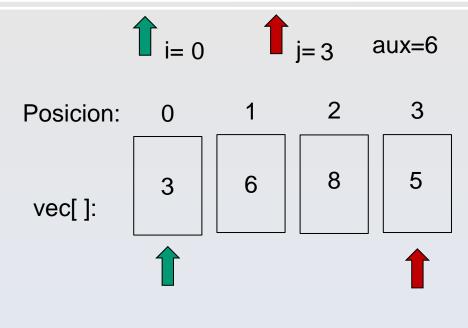
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$vec[0]=3 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

0

-

2

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[i])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[i];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

3

vec[]:

3

6

8





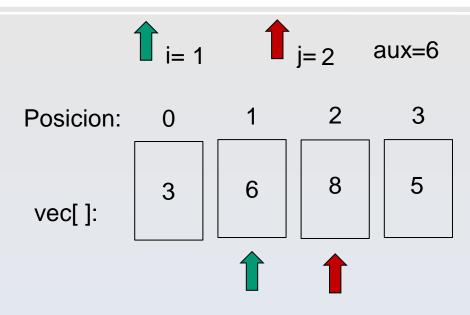


Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];



$$vec[1]=6 > vec[2]=8$$



Arrays: Búsqueda

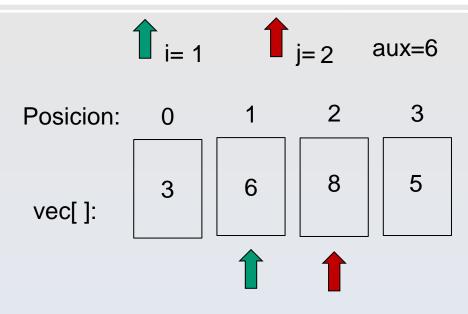
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$vec[1]=6 > vec[2]=8$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

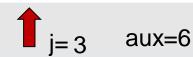
{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}





Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

6

8







Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}





Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

6

8





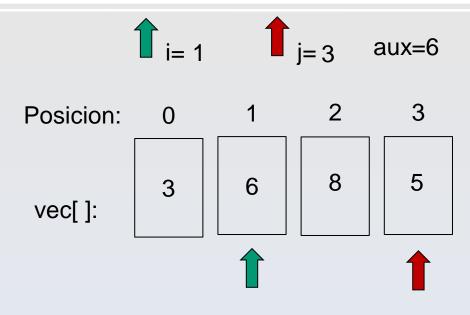


Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];



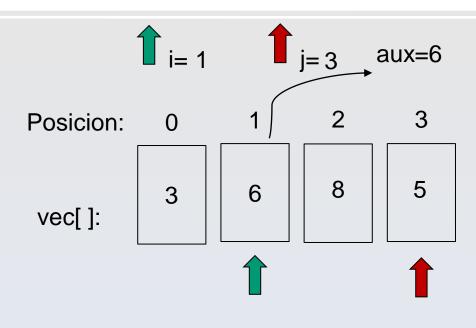
$$vec[1]=6 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])



$$vec[1]=6 > vec[3]=5$$



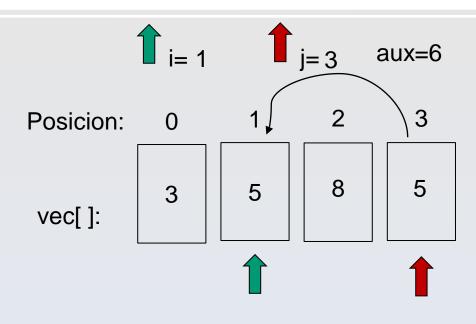
Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

_____ vec[i]=vec[j];
vec[i]=aux;}}



$$vec[1]=6 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

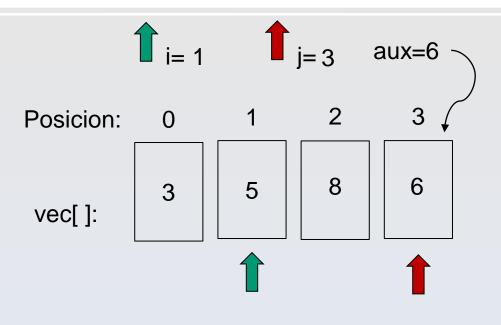
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}



$$vec[1]=6 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

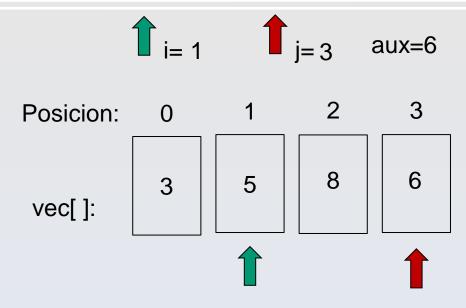
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$vec[1]=6 > vec[3]=5$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{ **for**(j=i+1;j<FIL;j++)

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[i];

vec[i]=aux;}}}



$$\mathbf{1}_{j=3}$$
 aux=6

Posicion:

0

-

2

3

vec[]:

3

5

8







Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}





Posicion:

0

-

2

3

vec[]:

3

5

8









Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[i])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[i];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

3

vec[]:

3

5

8



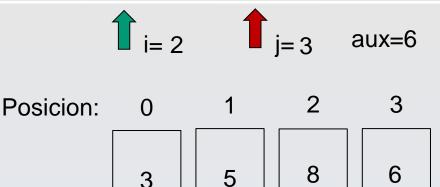




Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{aux=vec[i];



$$vec[2]=8 > vec[3]=6$$

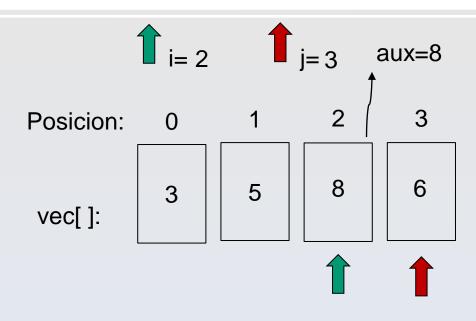
vec[]:



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])



$$vec[2]=8 > vec[3]=6$$



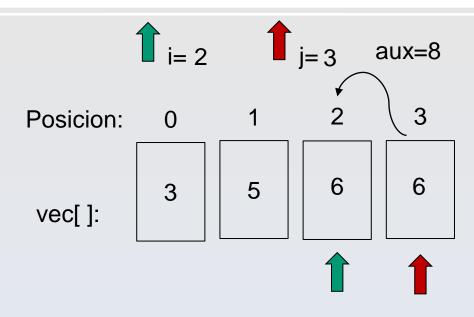
Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

_____ vec[i]=vec[j];
vec[i]=aux;}}



$$vec[2]=8 > vec[3]=6$$



Arrays: Búsqueda

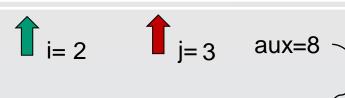
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}



Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

5

6





$$vec[2]=8 > vec[3]=6$$



Arrays: Búsqueda

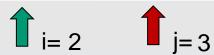
Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$\mathbf{1}_{j=3}$$
 aux=8

Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

5

6





$$vec[2]=8 > vec[3]=6$$



Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

$$\rightarrow$$
 for(i=0;i

{ **for**(j=i+1;j<FIL;j++)

{if(vec[i]>vec[i])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

3

vec[]:

3

5

6









Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{if(vec[i]>vec[i])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[i]=aux;}}}





Posicion:

3

vec[]:

3

5

6









Arrays: Búsqueda

Método de burbujeo

{**if**(vec[i]>vec[j])

{aux=vec[i];

vec[i]=vec[j];

vec[j]=aux;}}}



$$\mathbf{1}_{j=}$$
 aux=

Posicion:

0

1

2

3

vec[]:

3

5

6

8



Array Ordenado de manera ascendente



