

Esta unidad fue bastante fugaz comparada con la de árboles, y sentí que pasó muy rápido. Aun así, me gustó trabajar con HashMaps porque es una estructura que se usa mucho en la práctica y tenía ganas de entender cómo funciona por dentro. Implementamos la resolución de colisiones con direccionamiento abierto usando sondeo lineal, y me pareció interesante ver cómo influye la función de hash en el rendimiento.

Aunque hablamos también de sondeo cuadrático, no llegamos a programarlo, lo cual me hubiera gustado porque tengo curiosidad por ver cómo se comporta comparado con el lineal. Me dio la sensación de que esta parte quedó un poco incompleta, y quizás con un poco más de tiempo se podría haber explorado más a fondo.

Lo que no me gustó tanto fue que los TAs eran bastante acotados y no había muchas funciones para hacer, solo la de buscar insertar y predecir. Además, al ser una unidad tan corta, sentí que no llegamos a profundizar como sí lo hicimos con árboles, donde tuvimos más tiempo y ejercicios más variados.

En general, igual me pareció útil la unidad. Me ayudó a reforzar algunos conceptos clave sobre funciones de hash y colisiones.