9.D. Listas.

Sitio: VIRGEN DE LA PAZ
Curso: Programación
Libro: 9.D. Listas.

Imprimido por: Cristian Esteban Gómez
Día: miércoles, 31 de mayo de 2023, 11:21

Tabla de contenidos

1. Listas (I).

¿En qué se diferencia una lista de un conjunto? Las listas son elementos de programación un poco más avanzados que los conjuntos. Su ventaja es que amplían el conjunto de operaciones de las colecciones añadiendo operaciones extra, veamos algunas de ellas:

- Las listas sí pueden almacenar duplicados, si no queremos duplicados, hay que verificar manualmente que el elemento no esté en la lista antes de su inserción.

- Acceso posicional. Podemos acceder a un elemento indicando su posición en la lista.

- Búsqueda. Es posible buscar elementos en la lista y obtener su posición. En los conjuntos, al ser colecciones sin aportar nada nuevo, solo se podía comprobar si un conjunto contenía o no un elemento de la lista, retornando verdadero o falso. Las listas mejoran este aspecto.

- Extracción de sublistas. Es posible obtener una lista que contenga solo una parte de los elementos de forma muy sencilla.

En Java, para las listas se dispone de una interfaz llamada `java.util.List`, y dos implementaciones (`java.util.LinkedList` y `java.util.ArrayList`), con diferencias significativas entre ellas. Los métodos de la interfaz List, que obviamente estarán en todas las implementaciones, y que permiten las operaciones anteriores son:

- `E get(int index)`. El método `get` permite obtener un elemento partiendo de su posición (`index`).

- `E set(int index, E element)`. El método `set` permite cambiar el elemento almacenado en una posición de la lista (`index`), por otro (`element`).

- `void add(int index, E element)`. Se añade otra versión del método add, en la cual se puede insertar un elemento (`element`) en la lista en una posición concreta (`index`), desplazando los existentes.

- `E remove(int index)`. Se añade otra versión del método `remove`, esta versión permite eliminar un elemento indicando su posición en la lista.

- `boolean addAll(int index, Collection<? extends E> c)`. Se añade otra versión del método `addAll`, que permite insertar una colección pasada por parámetro en una posición de la lista, desplazando el resto de elementos.

- `int indexOf(Object o)`. El método `indexOf` permite conocer la posición (índice) de un elemento, si dicho elemento no está en la lista retornará -1.

- `int lastIndexOf(Object o)`. El método `lastIndexOf` nos permite obtener la última ocurrencia del objeto en la lista (dado que la lista si puede almacenar duplicados).

- `List<E> subList(int from, int to)`. El método `subList` genera una sublista (una vista parcial de la lista) con los elementos comprendidos entre la posición inicial (incluida) y la posición final (no incluida).

Ten en cuenta que los elementos de una lista empiezan a numerarse por 0. Es decir, que el primer elemento de la lista es el 0. Ten en cuenta también que `List` es una interfaz genérica, por lo que `<E>` corresponde con el tipo base usado como parámetro genérico al crear la lista.

Autoevaluación

Si M es una lista de números enteros, se puede poner "`M.add(M.size(),3);`".

- ○ Verdadero.
- ○ Falso.

2. Listas (II).

Y, ¿cómo se usan las listas? Pues para usar una lista haremos uso de sus implementaciones `LinkedList` y `ArrayList`. Veamos un ejemplo de su uso y después obtendrás respuesta a esta pregunta.

Supongo que intuirás como se usan, pero nunca viene mal un ejemplo sencillo, que nos aclare las ideas. El siguiente ejemplo muestra cómo usar un `LinkedList` pero valdría también para `ArrayList` (no olvides importar las clases `java.util.LinkedList` y `java.util.ArrayList` según sea necesario). En este ejemplo se usan los métodos de acceso posicional a la lista:

```
LinkedList<Integer> t=new LinkedList<Integer>(); // Declaración y creación del LinkedList de enteros.
```

```
t.add(1); // Añade un elemento al final de la lista.
```

```
t.add(3); // Añade otro elemento al final de la lista.
```

```
t.add(1,2); // Añade en la posición 1 el elemento 2.
```

```
t.add(t.get(1)+t.get(2)); // Suma los valores contenidos en la posición 1 y 2, y lo agrega al final.
```

```
t.remove(0); // Elimina el primer elementos de la lista.
```

```
for (Integer i: t) System.out.println("Elemento:" + i); // Muestra la lista.
```

En el ejemplo anterior, se realizan muchas operaciones, ¿cuál será el contenido de la lista al final? Pues será 2, 3 y 5. En el ejemplo cabe destacar el uso del bucle for-each, recuerda que se puede usar en cualquier colección.

Veamos otro ejemplo, esta vez con `ArrayList`, de cómo obtener la posición de un elemento en la lista:

```
ArrayList<Integer> al=new ArrayList<Integer>(); // Declaración y creación del ArrayList de enteros.
```

```
al.add(10); al.add(11); // Añadimos dos elementos a la lista.
```

```
al.set(al.indexOf(11), 12); // Sustituimos el 11 por el 12, primero lo buscamos y luego lo reemplazamos.
```

En el ejemplo anterior, se emplea tanto el método `indexOf` para obtener la posición de un elemento, como el método `set` para reemplazar el valor en una posición, una combinación muy habitual. El ejemplo anterior generará un `ArrayList` que contendrá dos números, el 10 y el 12. Veamos ahora un ejemplo algo más difícil:

```
al.addAll(0, t.subList(1, t.size()));
```

Este ejemplo es especial porque usa sublistas. Se usa el método `size` para obtener el tamaño de la lista. Después el método `subList` para extraer una sublista de la lista (que incluía en origen los números 2, 3 y 5), desde la posición 1 hasta el final de la lista (lo cual dejaría fuera al primer elemento). Y por último, se usa el método `addAll` para añadir todos los elementos de la sublista al `ArrayList` anterior.

Debes saber que las operaciones aplicadas a una sublista repercuten sobre la lista original. Por ejemplo, si ejecutamos el método `clear` sobre una sublista, se borrarán todos los elementos de la sublista, pero también se borrarán dichos elementos de la lista original:

```
al.subList(0, 2).clear();
```

Lo mismo ocurre al añadir un elemento, se añade en la sublista y en la lista original.

Debes conocer

Las listas enlazadas son un elemento muy recurrido y su funcionamiento interno es complejo. Te recomendamos el siguiente artículo de la wikipedia para profundizar un poco más en las listas enlazadas y los diferentes tipos que hay.

Listas enlazadas.

Autoevaluación

Completa con el número que falta.

Dado el siguiente código:

```
LinkedList<Integer> t=new LinkedList<Integer>();
```

```
        t.add(t.size()+1); t.add(t.size()+1);  Integer suma = t.get(0) + t.get(1);
```

El valor de la variable suma después de ejecutarlo es Resolver

3. Listas (III).

¿Y en qué se diferencia un `LinkedList` de un `ArrayList`? Los `LinkedList` utilizan listas doblemente enlazadas, que son listas enlazadas (como se vio en un apartado anterior), pero que permiten ir hacia atrás en la lista de elementos. Los elementos de la lista se encapsulan en los llamados nodos. Los nodos van enlazados unos a otros para no perder el orden y no limitar el tamaño de almacenamiento. Tener un doble enlace significa que en cada nodo se almacena la información de cuál es el siguiente nodo y además, de cuál es el nodo anterior. Si un nodo no tiene nodo siguiente o nodo anterior, se almacena null o nulo para ambos casos.

```
public class Nodo
{
  public Nodo sig;
  public Nodo ant;
  public Object v;
}
```

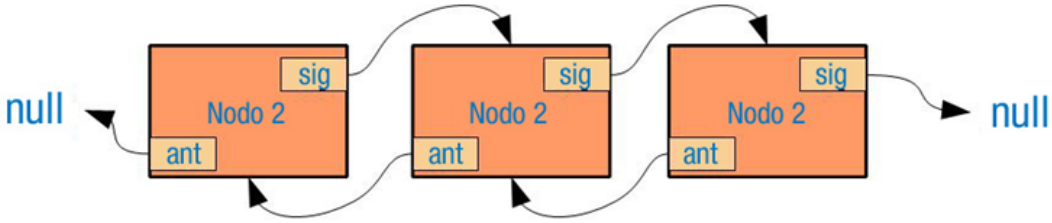

Imagen procedente de curso de Programación del MECD.

No es el caso de los `ArrayList`. Estos se implementan utilizando arrays que se van redimensionando conforme se necesita más espacio o menos. La redimensión es transparente a nosotros, no nos enteramos cuando se produce, pero eso redunda en una diferencia de rendimiento notable dependiendo del uso. Los `ArrayList` son más rápidos en cuanto a acceso a los elementos, acceder a un elemento según su posición es más rápido en un array que en una lista doblemente enlazada (hay que recorrer la lista). En cambio, eliminar un elemento implica muchas más operaciones en un array que en una lista enlazada de cualquier tipo.

¿Y esto que quiere decir? **Que si se van a realizar muchas operaciones de eliminación de elementos sobre la lista, conviene usar una lista enlazada (`LinkedList`), pero si no se van a realizar muchas eliminaciones, sino que solamente se van a insertar y consultar elementos por posición, conviene usar una lista basada en arrays redimensionados (`ArrayList`).**

`LinkedList` tiene otras ventajas que nos puede llevar a su uso. Implementa las interfaces `java.util.Queue` y `java.util.Deque`. Dichas interfaces permiten hacer uso de las listas como si fueran una cola de prioridad o una pila, respectivamente.

Las colas, también conocidas como colas de prioridad, son una lista pero que aportan métodos para trabajar de forma diferente. ¿Tú sabes lo que es hacer cola para que te atiendan en una ventanilla? Pues igual. Se trata de que el que primero llega es el primero en ser atendido (FIFO). Simplemente se aportan tres métodos nuevos: meter en el final de la lista (`add` y `offer`), sacar y eliminar el elemento más antiguo (`poll`), y examinar el elemento al principio de la lista sin eliminarlo (`peek`). Dichos métodos están disponibles en las listas enlazadas `LinkedList`:

- `boolean add(E e)` y `boolean offer(E e)`, retornarán true si se ha podido insertar el elemento al final de la `LinkedList`.
- `E poll()` retornará el primer elemento de la `LinkedList` y lo eliminará de la misma. Al insertar al final, los elementos más antiguos siempre están al principio. Retornará `null` si la lista está vacía.
- `E peek()` retornará el primer elemento de la `LinkedList` pero no lo eliminará, permite examinarlo. Retornará `null` si la lista está vacía.

Las pilas, mucho menos usadas, son todo lo contrario a las listas. Una pila es igual que una montaña de hojas en blanco, para añadir hojas nuevas se ponen encima del resto, y para retirar una se coge la primera que hay, encima de todas. En las pilas el último en llegar es el primero en ser atendido. Para ello se proveen de tres métodos: meter al principio de la pila (`push`), sacar y eliminar del principio de la pila (`pop`), y examinar el primer elemento de la pila (`peek`, igual que si usara la lista como una cola).

Las pilas se usan menos y haremos menos hincapié en ellas. Simplemente ten en mente que, tanto las colas como las pilas, son una lista enlazada sobre la que se hacen operaciones especiales.

Autoevaluación

Dada la siguiente lista, usada como si fuera una cola de prioridad, ¿cuál es la letra que se mostraría por la pantalla tras su ejecución?

```
LinkedList<String> tt=new LinkedList<String>();
```

```
tt.offer("A"); tt.offer("B"); tt.offer("C");
```

```
System.out.println(tt.poll());
```

- A.
- C.
- D.

4. Listas (IV).

A la hora de usar las listas, hay que tener en cuenta un par de detalles, ¿sabes cuáles? Es sencillo, pero importante.

No es lo mismo usar las colecciones (listas y conjuntos) con objetos inmutables (`Strings`, `Integer`, etc.) que con objetos mutables. Los objetos inmutables no pueden ser modificados después de su creación, por lo que cuando se incorporan a la lista, a través de los métodos `add`, se pasan por copia (es decir, se realiza una copia de los mismos). En cambio los objetos mutables (como las clases que tú puedes crear), no se copian, y eso puede producir efectos no deseados.

Imaginate la siguiente clase, que contiene un número:

```
class Test
{
    public Integer num;
    Test (int num) { this.num=new Integer(num); }
}
```

La clase de antes es mutable, por lo que no se pasa por copia a la lista. Ahora imagina el siguiente código en el que se crea una lista que usa este tipo de objeto, y en el que se insertan dos objetos:

```
Test p1=new Test(11); // Se crea un objeto Test donde el entero que contiene vale 11.
Test p2=new Test(12); // Se crea otro objeto Test donde el entero que contiene vale 12.
LinkedList<Test> lista=new LinkedList<Test>(); // Creamos una lista enlazada para objetos tipo Test.
lista.add(p1); // Añadimos el primero objeto test.
lista.add(p2); // Añadimos el segundo objeto test.
for (Test p:lista) System.out.println(p.num); // Mostramos la lista de objetos.
```

¿Qué mostraría por pantalla el código anterior? Simplemente mostraría los números 11 y 12. Ahora bien, ¿qué pasa si modificamos el valor de uno de los números de los objetos test? ¿Qué se mostrará al ejecutar el siguiente código?

```
p1.num=44;
for (Test p:lista) System.out.println(p.num);
```

El resultado de ejecutar el código anterior es que se muestran los números 44 y 12. El número ha sido modificado y no hemos tenido que volver a insertar el elemento en la lista para que en la lista se cambie también. Esto es porque en la lista no se almacena una copia del objeto `Test`, sino un apuntador a dicho objeto (solo hay una copia del objeto a la que se hace referencia desde distintos lugares).

Autoevaluación

Los elementos de un `ArrayList` de objetos `Short` se copian al insertarse al ser objetos mutables. ¿Verdadero o falso?

- ○ Verdadero.
- ○ Falso.