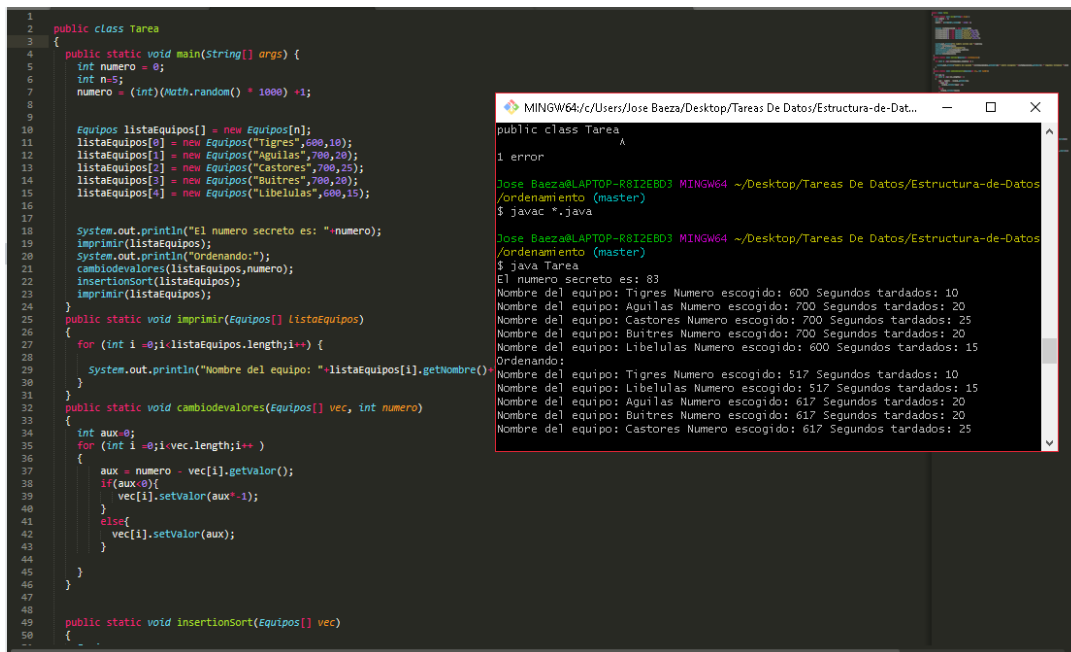


Tarea de ordenamiento

Para empezar, la tarea constituía en ordenar a equipos, a partir de ingresar un numero y el equipo con el número más cerca se pondrá en primer lugar, si dos equipos tienen el mismo número, se pondrá en primer lugar el equipo que lo eligió un numero en el menor tiempo y si tienen el mismo numero y el mismo tiempo se ordenara su nombre.



```
1 public class Tarea
2 {
3     public static void main(String[] args) {
4         int numero = 0;
5         int n=5;
6         numero = (int)(Math.random() * 1000) +1;
7
8
9
10        Equipos listaEquipos[] = new Equipos[n];
11        listaEquipos[0] = new Equipos("Tigres",600,10);
12        listaEquipos[1] = new Equipos("Aguilas",700,20);
13        listaEquipos[2] = new Equipos("Castores",700,25);
14        listaEquipos[3] = new Equipos("Buitres",700,20);
15        listaEquipos[4] = new Equipos("Libelulas",600,15);
16
17
18        System.out.println("El numero secreto es: "+numero);
19        imprimir(listaEquipos);
20        System.out.println("ordenando:");
21        cambiodevalores(listaEquipos,numero);
22        insertionSort(listaEquipos);
23        imprimir(listaEquipos);
24    }
25    public static void imprimir(Equipos[] listaEquipos)
26    {
27        for (int i =0;i<listaEquipos.length;i++) {
28
29            System.out.println("Nombre del equipo: "+listaEquipos[i].getNombre()+
30
31        )
32    }
33    public static void cambiodevalores(Equipos[] vec, int numero)
34    {
35        int aux=0;
36        for (int i =0;i<vec.length;i++)
37        {
38            aux = numero - vec[i].getValor();
39            if(aux<0){
40                vec[i].setValor(aux*-1);
41            }
42            else{
43                vec[i].setValor(aux);
44            }
45        }
46    }
47
48
49    public static void insertionSort(Equipos[] vec)
50    {
51        .
52    }
```

```
public class Tarea
A
1 error
Jose Baeza@LAPTOP-R812EBD3 MINGW64 ~/Desktop/Tareas De Datos/Estructura-de-Datos /ordenamiento (master)
$ javac *.java
Jose Baeza@LAPTOP-R812EBD3 MINGW64 ~/Desktop/Tareas De Datos/Estructura-de-Datos /ordenamiento (master)
$ java Tarea
El numero secreto es: 83
Nombre del equipo: Tigres Numero escogido: 600 Segundos tardados: 10
Nombre del equipo: Aguilas Numero escogido: 700 Segundos tardados: 20
Nombre del equipo: Castores Numero escogido: 700 Segundos tardados: 25
Nombre del equipo: Buitres Numero escogido: 700 Segundos tardados: 20
Nombre del equipo: Libelulas Numero escogido: 600 Segundos tardados: 15
Ordenando:
Nombre del equipo: Tigres Numero escogido: 517 Segundos tardados: 10
Nombre del equipo: Libelulas Numero escogido: 517 Segundos tardados: 15
Nombre del equipo: Aguilas Numero escogido: 617 Segundos tardados: 20
Nombre del equipo: Buitres Numero escogido: 617 Segundos tardados: 20
Nombre del equipo: Castores Numero escogido: 617 Segundos tardados: 25
```

Para este caso hay equipos que eligieron el mismo número, entonces al momento de ordenar se ordenan primero esos dos, con a partir de quien lo hizo en el menor tiempo y si tiene el mismo tiempo pues el programa empieza a ordenar por el nombre.