

## Unitat 6.

### Arrays

Autors:

Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisat per: Lionel Tarazon - [lionel.tarazon@ceedcv.es](mailto:lionel.tarazon@ceedcv.es)

Fco. Javier Valero – [franciscojavier.valero@ceedcv.es](mailto:franciscojavier.valero@ceedcv.es)

José Manuel Martí - [josemanuel.marti@ceedcv.es](mailto:josemanuel.marti@ceedcv.es)

Jose Cantó Alonso – [j.cantoalonso@edu.gva.es](mailto:j.cantoalonso@edu.gva.es)

Guillermo Garrido Portes - [g.garridoportes@edu.gva.es](mailto:g.garridoportes@edu.gva.es)

2023/2024

## Llicència



[CC BY-NC-SA 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/) **Reconeixement – No Comercial – Compartir**  
igual (**by- nc-sa**) No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les  
possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb  
una llicència igual a la que regula l'obra original. NOTA: Aquesta és una obra  
derivada de l'obra original realitzada per Carlos Cacho i Raquel Torres.

## Nomenclatura

Al llarg d'aquest tema s'utilitzaran diferents símbols per a distingir elements importants  
dins del contingut. Aquests símbols són:



Important



Atenció



Interessant

## Continguts

<b>1. Introducció .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Propietats.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Vectors (arrays unidimensionals) .....</b>	<b>6</b>
3.1. Declaració .....	6
3.2. Instància .....	6
3.3. Emmagatzematge.....	6
3.4. Longitud d'un vector.....	7
3.5. Recorregut d'un vector .....	7
3.6. Còpia de vectors.....	7
3.6.1. Copiar els elements un a un .....	8
3.6.2. Utilitzar la funció arraycopy .....	8
<b>4. Matrius (arrays multidimensionals) .....</b>	<b>9</b>
<b>5. La classe Arrays .....</b>	<b>10</b>
<b>6. La classe String .....</b>	<b>11</b>
6.1. Comparació.....	11
6.2. Mètodes més utilitzats .....	11
6.3. Lectura amb Scanner .....	14
<b>7. Cercar amb vectors .....</b>	<b>15</b>
7.1. Cerca seqüencial.....	15
7.2. Cerca dicotòmica o binària.....	15
<b>8. Ordenació de vectors .....</b>	<b>16</b>
<b>9. Exemple d'ompliment i recorregut d'un vector .....</b>	<b>17</b>
<b>10. La classe HashMap (Arrays associatius).....</b>	<b>18</b>
<b>11. La classe ArrayList (Arrays redimensionables) .....</b>	<b>19</b>
<b>12. Agraïments.....</b>	<b>21</b>

## 1. Introducció



Un **array** o **vector** és una col·lecció de valors d'un **mateix tipus** dins d'una mateixa variable. De manera que es pot accedir a cada valor independentment.

Per a Java, a més, un array és un objecte que té propietats que es poden manipular.

Els arrays solucionen problemes concernents al maneig de moltes variables que es refereixen a dades similars.

Per exemple si tinguérem la necessitat d'emmagatzemar les notes d'una classe amb 18 alumnes, necessitaríem 18 variables, amb la tremenda lentitud de maneig que suposa això. Solament calcular la nota mitjana requeriria una tremenda línia de codi. Emmagatzemar les notes suposaria almenys 18 línies de codi.

En lloc de crear 18 variables seria molt millor crear un array de grandària 18 (és com si tinguérem una sola variable que pot emmagatzemar diversos valors).

Gràcies als arrays es pot crear un conjunt de variables amb el mateix nom. La diferència serà que un número (índex del array) distingirà a cada variable.

## 2. Propietats

Algunes propietats dels arrays són:

- Els arrays s'utilitzen com a contenidors per a emmagatzemar dades relacionades (en lloc de declarar variables per separat per a cadascun dels elements del array).
- **Totes les dades incloses en el array són del mateix tipus.** Es poden crear arrays d'enters de tipus *int* o de reals de tipus *float*, però **en un mateix array no es poden mesclar tipus de dades**, per ex. *int* i *float*.
- La grandària del array s'estableix quan es crea el array (amb l'operador *new*, igual que qualsevol altre objecte).
- Als elements del array s'accedirà a través de la posició que ocupen dins del conjunt d'elements del array.
- Els arrays unidimensionals es coneixen amb el nom de vectors .
- Els arrays bidimensionals es coneixen amb el nom de matrius .

### 3. Vectors (arrays unidimensionals)

#### 3.1. Declaració

Un array es declara de manera similar a una variable simple però afegint claudàtors per a indicar que es tracta d'un array i no d'una variable simple del tipus especificat.

Un Vector (array unidimensional) es pot declarar de dues formes:

```
tipus identificador[]; tipus[] identificador;
```

On **tipus** és el tipus de dada dels elements del vector i **identificador** és el nom de la variable.

Exemples:

```
int notes[]; double comptes[];
```

Declara un array de tipus int i un altre de tipus double. Aquesta declaració indica per a què servirà l'array, però no reserva espai en la memòria RAM al no saber-se encara la grandària d'aquest. Encara no pot utilitzar-se el array, falta instanciarlo.

#### 3.2. Instància

**Després de la declaració del array, es té que instanciar**, per a això s'utilitza l'operador **new**, que és el que realment crea el array indicant una grandària. Quan s'usa **new**, és quan es reserva l'espai necessari en memòria. Un array no inicialitzat és un array **null** (sense valor).

*Exemple:*

```
int notes[]; // Declarem 'notes' com array de tipus int
notes = new int[5]; // Instanciem 'notes' a grandària 5

// És habitual declarar i instanciar en una sola línia
int notes[] = new int[5];
```

En l'exemple anterior es crea un array de cinc enters (amb els tipus bàsics es crea en memòria l'array i s'inicialitzen els valors, els números s'inicialitzen a 0).

#### 3.3. Emmagatzematge

Els valors del array s'assignen (emmagatzemen) utilitzant l'índex del mateix entre claudàtors.



**El primer element del vector sempre estarà en la posició o índex 0**

Índexs →	0	1	2	3	4
Valors →	8	10	2	3	5

Per exemple, per a emmagatzemar el valor 2 en la tercera posició del array escriuríem:

```
notes[2] = 2;
```

També es poden assignar valors al array en la pròpia declaració i instanciació:

```
int notes[] = {8, 10, 2, 3, 5};
int notes[] = new int[] {8, 10, 2, 3, 5}; //Equivalent a l'anterior
```

Això declara i inicialitza un array de cinc elements. L'exemple seria equivalent a:

```
notes[0] = 8;
notes[1] = 10;
notes[2] = 2;
```

```
notes[3] = 3;
notes[4] = 5;
```

A Java (com en altres llenguatges) el primer element d'un array está en la posició **zero**. El primer element del array notes, és notes[0].



Es poden declarar arrays a qualsevol mena de dades (enters, booleans, doubles, ... i fins i tot objectes).

### 3.4. Longitud d'un vector

Els arrays posseeixen una propietat anomenada **length** que indica la seua grandària.

*Exemple:*

```
int notes[] = new int[5]; // Declara i instància vector tipus int de grandària 5
System.out.println( notes.length ); // Mostrará un 5
```

Si el vector té com en l'exemple 5 elements, la propietat *length* ens retornarà el valor sencer 5, però el primer element es troba en notes[0] i l'últim en notes[4].

### 3.5. Recorregut d'un vector

Per a recórrer un vector (accedir a tots els seus elements) sempre serà necessari un bucle.

En el següent exemple declarem i instanciem un vector tipus int amb les notes d'un alumne i després utilitzem un bucle for per a recórrer el vector i mostrar tots els elements.

```
// Declarem i instanciem vector tipus int
int notas[] = new int[] {7, 3, 9, 6, 5};
// Com all vector és de grandària 5 els seus elements estaran en les posicions de 0 a 4
// Recorrem el vector des d'i=0 fins a i<5 (és a dir, des de 0 fins a 4)
for (int i = 0; i < notas.length; i++) {
    System.out.println(notas[i]);
}
```

Ara calculem la nota mitjana (sumar totes i després dividir entre el nombre de notes):

```
// Declarem suma i mitja int suma = 0;
int mitjana;

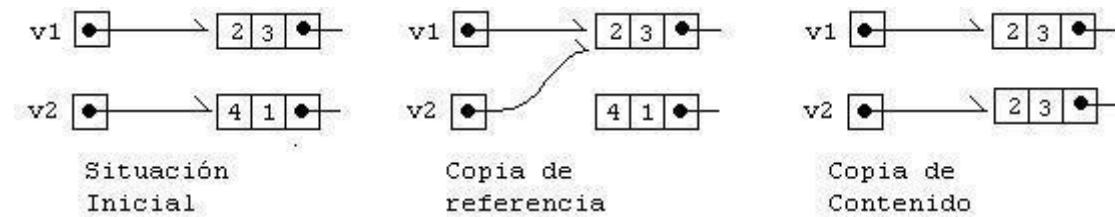
// Recorrem el vector des de 0 fins a 4, acumulant les notes en suma
for (int i = 0; i < notas.length; i++) {
    summa += notas[i]; // Equival a: suma = summa + notas[i]
}

// Calculem la mitjana i la vam mostrar per pantalla
mitjana = summa / notas.length;
System.out.println("La nota mitjana és: " + mitjana);
```

### 3.6. Còpia de vectors

Per a copiar vectors no n'hi ha prou amb igualar un vector a un altre com si fora una variable simple.

Si partim de dos vectors v1, v2 i férem v2=v1, el que ocorreria seria que v2 apuntaria a la posició de memòria de v1. Això és el que es denomina un copia de referència:



Si per exemple volem copiar tots els elements del vector v2 en el vector v1, existeixen dues formes per a fer-ho.

### 3.6.1. Copiar els elements un a un

```
for (i = 0; i < v1.length; i++){
    v2[i] = v1[i];
}
```

### 3.6.2. Utilitzar la funció arraycopy

```
System.arraycopy(v_origen, i_origen, v_destí, i_destí, length);
v_origen: Vector origen
i_origen: Posició inicial de la còpia v_destí: Vector destí
i_destí: Posició final de la còpia length: Quantitat d'elements a copiar

// Copiem tots els elements de v1 en v2
System.arraycopy(v1, 0, v2, 0, v1.length);
```



## 4. Matrius (arrays multidimensionals)

Els arrays poden tindre més d'una dimensió. Els més utilitzats són els **arrays de 2 dimensions**, coneguts com a matrius.



Les matrius es defineixen de les següents formes:

```
tipus identificador[][];
```

```
tipus[][] identificador;
```

Per exemple, declarem i instanciem un array de 3 x 3 (3 files x 3 columnes).

		Columnes		
		0	1	2
Files	0	(0,0)	(0,1)	(0,2)
	1	(1,0)	(1,1)	(1,2)
	2	(2,0)	(2,1)	(2,2)

```
double preus[][] = new int[3][3];
```

Accedim als seus valors utilitzant dobles claudàtors.

```
preus[0][0] = 7.5;
preus[0][1] = 12;
preus[0][2] = 0.99;
preus[1][0] = 4.75;
// etc.
```

Vegem un altre exemple en el qual declarem i instanciem un array de 3 files x 6 columnes per emmagatzemar les notes de 3 alumnes (la fila correspon a un alumne, i cada columna a les notes d'aquest alumne):

```
int notes[][] = new int[3][6]; // És equivalent a 3 vectors de grandària 6
```

Suposant que les notes ja estan emmagatzemades, recorrerem la matriu (array bidimensional) pera mostrar les notes per pantalla. Cal tindre en compte que com té dues dimensions necessitarem un bucle niat (un per a les files i un altre per a les columnes de cada fila):

```
// Per a cada fila (alumne)
for (int i = 0; i < notes.length; i++) {
    System.out.print("Notes de l'alumne " + i + ": ");
    // Per a cada columna (nota)
    for (int j = 0; j < notes[i].length; j++) {
        System.out.print(notes[i][j] + " ");
    }
}
```

## 5. La classe Arrays

En el paquet *java.util* es troba una classe estàtica anomenada **Arrays**. Aquesta classe estàtica permet ser utilitzada com si fora un objecte (com ocorre amb *Math*). Aquesta classe posseeix **mètodes** molt interessants per a utilitzar sobre arrays.

El seu ús és:

```
Arrays.mètode(arguments);
```

Alguns mètodes són:

- **fill**: permet emplenar tot un array unidimensional amb un determinat valor. Els seus arguments són el array a emplenar i el valor desitjat:

Per exemple , omplir un array de 23 elements sencers amb el valor -1

```
int valors[] = new int[23];
Arrays.fill(valors,-1); // Emmagatzema -1 en tot el array 'valors'
```

També permet decidir des que índex fins a quin índex emplenem:

```
Arrays.fill(valors,5,8,-1); // Emmagatzema -1 des del 5é a la 7é element
```

- **equals**: Compara dos arrays i retorna true si són iguals (false en cas contrari). Es consideren iguals si són del mateix tipus, grandària i contenen els mateixos valors.

```
Arrays.equals(valorsA, valorsB); // retorna true si els arrays són iguals
```

- **sort**: Permet ordenar un array en ordre ascendent. Es poden ordenar només una sèrie d'elements des d'un determinat punt fins a un determinat punt.

```
int x[]={4,5,2,3,7,8,2,3,9,5};
Arrays.sort(x); // Ordena x de menor a major
Arrays.sort(x,2,5); // Ordena x només des de 2n al 4t element
```

- **binarySearch**: Permet buscar un element de manera ultraràpida en un array ordenat. Retorna l'índex en el qual està col·locat l'element buscat. Exemple:

```
int x[]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12};
Arrays.sort(x);
System.out.println(Arrays.binarySearch(x,8)); //Ens tornaria 7
```

## 6. La classe String

Les cadenes de text són objectes especials. Els textos han de manejar-se creant objectes de tipus *String*.

*Exemple:*

```
String text1 = "Prova de text!";
```

Les cadenes poden ocupar diverses línies utilitzant l'operador de concatenació "+".

```
String text2 ="Aquest és un text que ocupa " +  
"diverses línies, no obstant això es pot "+"perfectament encadenar";
```

També es poden crear objectes *String* sense utilitzar constants entrecomillades, usant altres constructors:

```
char[] paraula = {'P', 'a', 'r', 'a', 'u', 'l', 'a'}; // Array de char  
String cadena = new String(paraula);
```

### 6.1. Comparació

⚡ Els objectes *String* NO poden comparar-se directament amb els operadors de comparació == com les variables simples

En el seu lloc s'han d'utilitzar aquests mètodes:

- ***cadena1.equals(cadena2)***. El resultat és true si la cadena1 és igual a la cadena2. Totes dues cadenes són variables de tipus *String*.
- ***cadena1.equalsIgnoreCase(cadena2)***. Com l'anterior, però en aquest cas no es tenen en compte majúscules i minúscules.
- ***s1.compareTo(s2)***. Compara totes dues cadenes, considerant l'ordre alfabètic. Si la primera cadena és major en ordre alfabètic que la segona, retorna la diferència positiva entre una cadena i una altra, si són iguals retorna 0 i si és la segona la major, retorna la diferència negativa entre una cadena i una altra. Cal tindre en compte que l'ordre no és el de l'alfabet espanyol, sinó que usa la taula [ASCII](#), en aqueixa taula la lletra ñ és molt major que l'o.
- ***s1.compareToIgnoreCase(s2)***. Igual que l'anterior, només que a més ignora les majúscules.

### 6.2. Mètodes més utilitzats

Són funcions que posseeixen los propis objectes de tipus *String*. Per a utilitzar-los n'hi ha prou amb posar el nom del mètode i els seus paràmetres després del nom de l'objecte *String*.

```
objetoString.mètode(arguments);
```

Alguns dels mètodes més utilitzats són:

- **valueOf**: Convertix valors que no són de cadena a forma de cadena.

```
String numero = String.valueOf(1234); // Converteix el número int 1234 en l'String  
"1234"
```

- **length**: Retorna la longitud d'una cadena (el nombre de caràcters de la cadena):

```
String text1="Prova"; System.out.println(text1.length()); // Escriu un 5
```

- **Concatenar cadenes**: Es pot fer de dues formes, utilitzant el mètode *concat* o amb l'operador +.

```
String s1= "Bon ", s2= " dia", s3, s4; s3 = s1 + s2;
s4 = s1.concat(s2);
```

En tots dos casos el contingut de s3 i s4 seria el mateix: "Bon dia".

- **charAt** : Retorna un caràcter concret de la cadena. El caràcter a retornar s'indica per la seua posició (el primer caràcter és la posició 0). Si la posició és negativa o sobrepassa la grandària de la cadena, ocorre un error d'execució, una excepció tipus ***IndexOutOfBoundsException*** (recorda aquest tipus d'error, es repetirà moltes vegades).

```
String s1="Prova";
char c1 = s1.charAt(2); // c1 valdrà 'o'
```

- **substring** : Dona com a resultat una porció del text de la cadena. La porció es pren des d'una posició inicial fins a una posició final (sense incloure aqueixa posició final) o des d'una posició final fins a la cadena. Si les posicions indicades no són vàlides ocorre una excepció de tipus ***IndexOutOfBoundsException***. Es comença a comptar des de la posició 0.

```
String s1="Bon dia";
String s2=s1.substring(0,3); // s2 = "Bon"
String s3=s1.substring(3); // s3=" dia"
```

- **indexOf** : Retorna la primera posició en la qual apareix un determinat text en la cadena. En el cas que la cadena buscada no es trobe, retorna -1.

El text a buscar pot ser *char* o *String*.

```
String s1="Volia dir-te que vull que et vages"; System.out.println(s1.indexOf("que"));
// Retorna 13
```

També es pot buscar des d'una determinada posició:

```
String s1="Volia dir-te que vull que et vages";
System.out.println(s1.indexOf("que",14)); // Ara retornaria 22
```

- **lastIndexOf** : Retorna l'última posició en la qual apareix un determinat text en la cadena. És quasi idèntica a l'anterior, només que cerca des del final.

```
String s1="Volia dir-te que vull que et vages";
System.out.println(s1.lastIndexOf("que")); // Retornaria 22
```

També permet començar a buscar des d'una determinada posició.

- **endsWith** : Retorna *true* si la cadena acaba amb un determinat text.

```
String s1="Volia dir-te que vull que et vages";
System.out.println(s1.endsWith("vages")); // Retornaria true
```

- **startsWith** : Retorna *true* si la cadena comença amb un determinat text.

```
String s1="Volia dir-te que vull que et vages";
System.out.println(s1.startsWith("vages")); // Retornaria false
```

- **replace** : Canvia totes les aparicions d'un caràcter (o caràcters) per un altre/s en el text que s'indique i l'emmagatzema com a resultat. El text original no es canvia, pel que cal assignar el resultat de replace a un *String* per a emmagatzemar el text canviat.

### Exemple 1

```
String s1="Papallona";
System.out.println(s1.replace('a', 'e')); // Retorna "Pepellone"
System.out.println(s1); // Continua valent "Papallona"
```

Per a guardar el valor hauríem de fer:

```
String s2 = s1.replace('a','e');
```

### Exemple 2

```
String s1="Buscar armadillos";
System.out.println(s1.replace("ar","er")); // Retorna "Buscer ermadillos"
System.out.println(s1); //Continua valent "Buscar armadillos"
```

- **toUpperCase** : Obté la versió en majúscules de la cadena. És capaç de transformar tots els caràcters nacionals:

```
String s1 = "Batalló de cigonyes";
System.out.println(s1.toUpperCase()); //Escriu: BATALLÓ DE CIGONYES
```

- **toLowerCase** : Obté la versió en minúscules de la cadena.
- **toCharArray** : Aconsegueix un array de caràcters a partir d'una cadena. D'aqueixa forma podem utilitzar les característiques dels arrays per a manipular el text, la qual cosa pot ser interessant per a manipulacions complicades.

```
String s="text de prova"; char c[]=s.toCharArray();
System.out.println(c[3]); //retorna la lletra t
System.out.println(s); //retorna el text sencer text de prova
```

- **format** : Modifica el format de la cadena a mostrar. Molt útil per a mostrar només els decimals que necessitem d'un nombre decimal. Indicarem "%" per a indicar la part sencera més el nombre dedecimals a mostrar seguit d'una "f" :

```
System.out.println(String.format("%.2f", number)); // Mostra el número amb dos decimals.
```

- **matches** : Examina l'expressió regular que rep com a paràmetre (en forma de String ) i retornavertader si el text que examina compleix l'expressió regular. Una expressió regular és una expressiótextual que utilitza símbols especials per a fer cerques avançades.

Les expressions regulars poden contindre:

- Caràcters. Com a, s, ñ,... i els interpreta tal qual. Si una expressió regular continguera només un caràcter, *matches* retornaria vertader si el text conté només aqueix caràcter. Si conté més d'un, obliga a que el text tinga exactament aqueixos caràcters.
- Caràcters de control (\n,\t,...)
- Opcions de caràcters. Es posen entre claudàtors. Per exemple [abc] significa a, b o c.
- Negació de caràcters. Funciona a l'inrevés, impedeix que apareguen els caràcters indicats. Es posa amb claudàtors dins dels quals es posa el caràcter circumflex (^). [^abc] significa ni a ni b ni c.
- Rangs. Es posen amb guions. Per exemple [a-z] significa: qualsevol caràcter de la a a la z.
- Intersecció. Usa &&. Per exemple [a-x&&r-z] significa de la r a la x (intersecció de totes dues expressions).
- Sostracció. Exemple [a-x&&[^cde]] significa de la a a la x excepte la c, d o e.
- Qualsevol caràcter. Es fa amb el símbol punt (.)
- Opcional. El símbol ? serveix per a indicar que l'expressió que li antecedeix pot aparéixeruna o cap vegades. Per exemple a? indica que pot aparéixer la lletra a o no.
- Repetició. S'usa amb l'asterisc (\*). Indica que l'expressió pot repetir-se diverses vegades o fins i tot no aparéixer.
- Repetició obligada. Ho fa el signe +. L'expressió es repeteix una o més vegades (però almenys una).

- Repetició un nombre exacte de vegades. Un número entre claus indica les vegades que es repeteix l'expressió. Per exemple `\d{7}` significa que el text ha de portar set números (setxifres del 0 al 9). Amb una coma significa almenys, és a dir `\d{7,}` significa almenys set vegades (podria repetir-se més vegades). Si apareix un segon número indica un màxim nombre de vegades `\d{7,10}` significa de set a deu vegades.

Vegem alguns exemples:

```

28 public static void pruebas_matches(String[] args) {
29
30     String cadena="Solo se que no se nada";
31
32     // ejemplo1: devolvera false, ya que la cadena tiene mas caracteres
33     System.out.println("ejemplo1: "+cadena.matches("Solo"));
34
35     // ejemplo2: devolvera true, siempre y cuando no cambiamos la cadena Solo
36     System.out.println("ejemplo2: "+cadena.matches("Solo.*"));
37
38     // ejemplo3: devolvera true, siempre que uno de los caracteres se cumpla
39     System.out.println("ejemplo3: "+cadena.matches(".*[qnd].*"));
40
41     // ejemplo3: devolvera false, ya que ninguno de esos caracteres estan
42     System.out.println("ejemplo4: "+cadena.matches(".*[xyz].*"));
43
44     // ejemplo4: devolvera true, ya que le indicamos que no incluya esos caracteres
45     System.out.println("ejemplo4: "+cadena.matches(".*[^xyz].*"));
46
47     // ejemplo5: devolvera true, si quitamos los caracteres delante de ? del String original seguira devolviendo true
48     System.out.println("ejemplo5: "+cadena.matches("So?lo se qu?e no se na?da"));
49
50     // ejemplo6: devolvera false, ya que tenemos una S mayuscula empieza en el String
51     System.out.println("ejemplo6: "+cadena.matches("[a-z].*"));
52
53     // ejemplo7: devolvera true, ya que tenemos una S mayuscula empieza en el String
54     System.out.println("ejemplo7: "+cadena.matches("[A-Z].*"));
55
56     String cadena2="abc1234";
57
58     // ejemplo8: devolvera true, ya que minimo debe repetirse alguno de los caracteres al menos una vez
59     System.out.println("ejemplo8: "+cadena2.matches("[abc]+.*"));
60
61     // ejemplo9: devolvera true, ya que, ademas del ejemplo anterior, indicamos que debe repetirse un valor numerico 4 veces
62     System.out.println("ejemplo9: "+cadena2.matches("[abc]+\\d{4}*"));
63
64     // ejemplo10: devolvera true, ya que, ademas del ejemplo anterior, indicamos que debe repetirse un valor numerico entre 1 y 10 veces
65     System.out.println("ejemplo10: "+cadena2.matches("[abc]+\\d{1,10}*"));
66

```

## 6.3. Lectura amb Scanner

Com ja sabem, la lectura d'un *String* utilitzant la classe *Scanner* es realitza amb el mètode:

```

nextLine():
Scanner in = new Scanner(System.in); String s = in.nextLine();

```

Si llegim un tipus de dada numèrica, sencer per exemple, abans de llegir un *String* haurem de netejar el buffer d'entrada, en cas contrari llegirà el valor `'\n'` (salt de línia) introduït després del número i li ho assignarà a la variable *String*, amb el que no es llegirà bé l'entrada.

Haurem de fer el següent:

```

Scanner in = new Scanner(System.in);
System.out.print("Introdueix un número: ");
int n = in.nextInt();
in.nextLine(); // Netegem el buffer d'entrada
System.out.print("Introdueix un String: ");
String s = in.nextLine();

```

## 7. Cercar amb vectors

Existeixen dues maneres de buscar un element dins d'un vector: la cerca seqüencial i la cercadicotòmica o binària.

### 7.1. Cerca seqüencial

La cerca seqüencial és la més fàcil de les dues ja que consisteix a comparar els elements del vector amb l'element a buscar.

Un exemple és el següent, on es retorna la posició de l'element en el vector i si no el troba, retorna el valor -1:

```

56 public static int busquedaSecuencial(int[] v, int elemento)
57 {
58     int i, posicion = -1;
59
60     for(i = 0; i < v.length && posicion == -1; i++)
61         if(v[i] == elemento)
62             posicion = i;
63
64     return posicion;
65 }
```

### 7.2. Cerca dicotòmica o binària

En aquest cas el vector ha d'estar ordenat. Es dividirà en dos per a buscar l'element en una part del vector o en una altra i així successivament fins a trobar, o no, l'element.

Un exemple és el següent:

```

66 public static int busquedaDicotomica(int[] v, int elemento)
67 {
68     int izq = 0; // El índice 'izq' se establece en la posición 0
69     int der = v.length-1; // El índice 'der' se establece en la última posición
70     int centro = (izq + der)/2; // El índice 'centro' se establece en la posición central
71     int posicion;
72
73     while(izq <= der && v[centro] != elemento)
74     {
75         if(elemento < v[centro])
76             der = centro - 1; // Si el elemento es menor que el centro cambiamos el índice 'der'
77         else
78             izq = centro + 1; // Sino cambiamos el índice 'izq'
79
80         centro = (izq + der)/2; // Actualizamos el centro
81     }
82
83     if(izq > der)
84         posicion = -1;
85     else
86         posicion = centro;
87
88     return posicion;
89 }
```

En aquest cas, igual que en l'anterior, la funció retorna la posició de l'element o -1 si no el troba. És important veure que el vector ha d'estar ordenat per a quedar-nos amb la part des de l'esquerra al centre del vector o des del centre del vector a la dreta, depenent si l'element a buscar és major o menor a l'element del centre del vector.

Aquesta cerca és més òptima que la seqüencial ja que no ha de recórrer el vector sencer.

## 8. Ordenació de vectors

Existeixen diferents algorismes per a ordenar un vector. Alguns exemples són:

- Bubble sort
- Insertion sort
- Selection sort
- Quicksort (el més ràpid dels quatre)

No és necessari saber com funcionen aquests algorismes ja que Java ja els té implementats i podem utilitzar mètodes d'ordenació molt fàcilment (per exemple amb `Arrays.sort()`).

De totes maneres és un tema fascinant. Qui tinga interès pot trobar l'explicació i el codi en diferents llenguatges en la següent pàgina web:  
[https://en.wikibooks.org/wiki/algorithm\\_implementation/sorting](https://en.wikibooks.org/wiki/algorithm_implementation/sorting).



## 9. Exemple d'ompliment i recorregut d'un vector

Veurem un exemple de com omplir i mostrar un vector d'enters:

```

19 public static void main(String[] args) {
20     Scanner in = new Scanner(System.in);
21
22     int[] vector = new int[5]; // Creación de un vector de enteros de tamaño 5
23     int i;
24
25     System.out.print("Introduce los valores del vector: ");
26
27     // Llenado del vector con valores desde teclado
28     for(i = 0; i < vector.length; i++)
29         vector[i] = in.nextInt();
30
31     System.out.print("El vector introducido es: ");
32
33     // Mostrar el vector
34     for(i = 0; i < vector.length; i++)
35         System.out.print(vector[i] + " ");
36
37     System.out.println();
38 }
39

```

Fem ús de la propietat **length**. També podríem haver posat un 5 (grandària del vector). L'eixida és:

```

run:
Introduce los valores del vector: 1 2 3 4 5
El vector introducido es: 1 2 3 4 5
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 seconds)

```

Podem introduir els valors amb espais i una vegada introduït el cinqué número donar-li al 'intro'. O introduir un valor per línia.

## 10. La classe HashMap (Arrays associatius)

Un HashMap és un tipus de col·lecció en Java que ens permet emmagatzemar dades en forma de clau-valor. És a dir, podem guardar un valor i després accedir a este valor fent servir una clau.

Els HashMaps són molt útils quan volem associar dades, i són molt eficients a l'hora de fer cerques per clau.

Per exemple, podem crear un HashMap per a emmagatzemar el nom i edat d'una persona:

```
HashMap<String, Integer> persona = new HashMap<>();
```

Ací declarem un HashMap que tindrà cadenes (String) com a claus i enters (Integer) com a valors.

Per a afegir dades al HashMap fem servir el mètode "put":

```
persona.put("Josep", 30);
persona.put("Maria", 25);
```

Ara hem afegit les dades de Josep (30 anys) i Maria (25 anys) al HashMap, fent servir els seus noms com a clau.

Per a obtenir un valor donada una clau utilitzem el mètode "get":

```
int edatMaria = persona.get("Maria"); //edatMaria = 25
```

Vorem que és molt ràpid i fàcil accedir als valors a partir de la clau.

El exemple complet podria ser el següent:

```
//Importem la llibreria per a poder-la utilitzar
import java.util.HashMap;

public class ExempleHashMap {

    public static void main(String[] args) {

        Creem el HashMap
        HashMap<String, Integer> persona = new HashMap<>();

        // Afegir parella clau-valor
        persona.put("Josep", 30);
        persona.put("Maria", 25);

        // Obtindre valor per clau
        int edatMaria = persona.get("Maria"); //edatMaria = 25

        // Recórrer el hashMap persona amb un "foreach"
        for (String clau: persona.keySet()) {
            Int valor = persona.get(clau);
            System.out.println(clau + " - " + valor);
        }
    }
}
```

## 11. La classe ArrayList (Arrays redimensionables)

Els ArrayList són una classe de la llibreria de col·leccions de Java que implementen la interfície List. Permeten emmagatzemar elements dins d'una llista dinàmica on la mida pot augmentar i disminuir segons es vagin afegint o eliminant elements.

La principal diferència entre arrays i ArrayList en Java és:

### Arrays:

- Tenen mida fixa que s'ha d'especificar en crear-los.
- Emmagatzemen dades de tipus primitiu o objectes.
- No es poden modificar dinàmicament, la mida no canvia.

### ArrayList:

- Mida dinàmica, creix i decreix automàticament.
- Només poden emmagatzemar objectes (no tipus primitius).
- Es poden modificar, afegint o eliminant elements.

Alguns detalls importants dels ArrayList:

- Es declaren especificant el tipus de dades dels elements que emmagatzemaran entre < >. Per exemple: **ArrayList<String> llista = new ArrayList<>();**
- Permeten accedir a elements específics mitjançant un **índex** que **comença en 0**.
- Poden inserir, eliminar, buscar elements de manera eficient.
- L'accés i recorregut és molt ràpid, ja que estan basats en **arrays redimensionables**.

1. Declarar i inicialitzar un ArrayList:

```
ArrayList<String> noms = new ArrayList<>();
```

2. Afegir elements amb add():

```
noms.add("Pau");
noms.add("Marta");
```

3. Accedir a un element per la posició:

```
String primerNom = noms.get(0); // retorna "Pau"
```

4. Recórrer la llista i imprimir els elements:

```
for(String nom : noms) {
    System.out.println(nom);
}
```

5. Eliminar un element per la posició:

```
noms.remove(0); // elimina "Pau"
```

Exemple complets d'un Array:

```
// Declarar array de 3 elements
int[] edats = new int[3];

// Omplir
edats[0] = 20;
edats[1] = 25;
edats[2] = 30;

// Accedir a un element
int primeraEdat = edats[0];

/* Per eliminar el element, edats[1] hem de assignar-li un valor null */
edats[1] = null;

// Ara conté [20, null, 30] però la mida segueix sent 3, encara que hi haga
un element menys
```



Per a eliminar un element d'un array i que canvie el seu tamany cal:

- Crea un nou array amb una longitud 1 menor que l'original.
- Copia tots els elements de l'array original excepte el que vols eliminar al nou array.
- Assigna el nou array a l'array original.

Exemple complets d'un ArrayList:

```
// Declarar ArrayList
ArrayList<Integer> edats = new ArrayList<>();

// Afegir elements
edats.add(20);
edats.add(25);

// Accedir a un element
int primeraEdat = edats.get(0);

// Eliminar un element
edats.remove(0);

// La mida canvia dinàmicament
```

La diferència principal amb un ArrayList és:

- En un ArrayList si eliminem un element, la mida es redueix automàticament.
- En canvi en un Array, encara que eliminem un element, la mida total continua sent la mateixa.
- Hem de desplaçar manualment els elements per "emplenar" la posició eliminada.
- L'Array sempre ocupa el mateix espai en memòria, encara que estigui parcialment buit.

## 12. Agraïments

Anotacions actualitzades i adaptats al CEEDCV a partir de la següent documentació:

- [1] Anotacions Programació de José Antonio Díaz-Alejo. IES Camp de Morvedre.