

POO (MiEI/LCC)

2018/2019

Ficha Prática #06

Map<K,V>

**Conteúdo**

<b>1</b>	<b>Objetivos</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>API essencial de Map</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Exercícios</b>	<b>3</b>

## 1 Objectivos

- Aprender a trabalhar com Set.
- Aprender a trabalhar com Map.

## 2 API essencial de Map

A API do tipo `Map<K, V>`, comum a ambas as implementações, é apresentada de seguida.

Categoria de Métodos	API de <code>Map&lt;K, V&gt;</code>
Inserção de elementos	<code>put(K k, V v);</code> <code>putAll(Map&lt;?extends K, ?extends V&gt; m);</code>
Remoção de elementos	<code>remove(Object k);</code>
Consulta e comparação de conteúdos	<code>V get(Object k);</code> <code>boolean containsKey(Object k);</code> <code>boolean isEmpty();</code> <code>boolean containsValue(Object v);</code> <code>int size();</code>
Criação de Iteradores	<code>Set&lt;K&gt; keySet();</code> <code>Collection&lt;V&gt; values();</code> <code>Set&lt;Map.Entry&lt;K,V&gt;&gt; entrySet();</code>
Outros	<code>boolean equals(Object o);</code> <code>Object clone();</code>

Para mais informações sobre as APIs consulte os apontamentos e a API do Java.

## 3 Exercícios

1. Desenvolva uma classe `Lugar` que represente a informação básica de um lugar de estacionamento, existente num dado parque. Sobre cada lugar pretende ter-se a seguinte informação:

```

1  /** Matricula do veiculo estacionado */
2  private String matricula;
3  /** Nome do proprietario */
4  private String nome;
5  /** Tempo atribuido ao lugar, em minutos */
6  private int minutos;
7  /** Indica se lugar é permanente, ou de aluguer
   |     */
8  private boolean permanente;
```

Crie em seguida uma classe `Parque` contendo o nome do parque em questão e uma representação dos lugares do parque, associando a cada matrícula, a informação do lugar associado.

Para além dos construtores e métodos usuais, a classe `Parque` deverá definir ainda os seguintes métodos de instância:

- Método que devolve todas as matrículas dos lugares ocupados;
- Método que regista uma nova ocupação de lugar;
- Método que remove o lugar de dada matrícula;
- Método que altera o tempo disponível de um lugar, para uma dada matrícula;
- Método que devolve a quantidade total de minutos atribuídos. Implemente com **iterador interno** e **iterador externo**;
- Método que verifica existe lugar atribuído a uma dada matrícula;
- Método que cria uma lista com as matrículas com tempo atribuído  $> x$ , em que o lugar seja permanente. Implemente com **iterador interno** e **iterador externo**;
- Método que devolve uma cópia dos lugares;
- Método que devolve a informação de um lugar para uma dada matrícula;

2. Considere a classe `Aluno` definida nos slides das aulas teóricas. Crie agora a classe `TurmaAlunos` que associa a cada número de aluno a informação da instância relacionada (assume-se que o número de aluno é do tipo `String`). A classe `TurmaAlunos` tem, além dos alunos registados, informação sobre o nome da turma e o código da UC.

Codifique os seguintes métodos:

- métodos usuais da classe `TurmaAlunos`, nomeadamente construtores, *getters* e *setters*, *equals*, *toString*, *clone* e *compareTo*
- adicionar um novo aluno à turma, `public void insereAluno(Aluno a)`
- dado um código de aluno devolver a instância de `Aluno` associada, `public Aluno getAluno(String codAluno)`
- remover um aluno dado o seu código, `public void removeAluno(String codAluno)`
- devolver a informação de todos os números de aluno existentes, `public Set<String> todosOsCodigos()`
- devolver a informação de quantos alunos existem na turma, `public int qtsAlunos()`

- (g) devolver os alunos ordenados por ordem alfabética do seu nome, `public Set<Aluno> alunosOrdemAlfabetica()`
  - (h) devolver os alunos ordenados por ordem decrescente do seu número, `public Set<Aluno> alunosOrdemDescrescenteNumero()`
3. Considere a classe `VideoYouTube` que realizou na Ficha 3. Pretende-se agora desenvolver uma classe, `SistemaVideos`, que permita guardar vários videos associando a cada código de video a informação respectiva. Codifique os métodos:
- (a) métodos usuais da classe `SistemaVideos`, nomeadamente construtores, *getters* e *setters*, *equals*, *toString*, *clone* e *compareTo*
  - (b) adicionar um novo video ao sistema, `public void addVideo(Video v)`
  - (c) dado um código de video devolver a instância associada, `public Video getVideo(String codVideo)`
  - (d) remover um video dado um código, `public void removeVideo(String codVideo)`
  - (e) dado um código de video adicionar mais um *like* ao mesmo, `public void addLike(String codVideo)`
  - (f) devolver o código do video com mais *likes*, `public String topLikes()`
  - (g) devolver o código do video com mais *likes* num intervalo de tempo, `public String topLikes(LocalDate dinicial, LocalDate dfinal)`
  - (h) devolve o video mais longo, `public Video videoMaisLongo()`
4. Considere a class `Encomenda` que desenvolveu na Ficha 4 (implementação com `ArrayList`). Considere agora que se pretende desenvolver uma classe `GestãoEncomendas`, que associa a cada encomenda (identificada pelo seu código) a informação respectiva. Desenvolva esta classe codificando os métodos habituais e ainda os métodos seguintes:
- (a) método que determina os códigos de encomenda existentes, `public Set<String> todosCodigosEnc()`
  - (b) método que adiciona mais uma encomenda ao sistema, `public void addEncomenda(Encomenda enc)`
  - (c) método que dado um código de encomenda devolve a informação respectiva, `public Encomenda getEncomenda(String codEnc)`
  - (d) método que remove uma encomenda dado o seu código, `public void removeEncomenda(String codEnc)`

- (e) método que determina a encomenda (identificada pelo código) com mais produtos encomendados, `public String encomendaComMaisProdutos()`
  - (f) método que determina todas as encomendas em que um determinado produto, identificado pelo código, está presente, `public Set<String> encomendasComProduto(String codProd)`
  - (g) método que determina todas as encomendas com data posterior a uma data fornecida como parâmetro, `public Set<String> encomendasAposData(LocalDate d)`
  - (h) método que devolve uma ordenação, por ordem decrescente de valor de encomenda, de todas as encomendas do sistema, `public Set<Encomenda> encomendasValorDecrescente()`
  - (i) método que calcula um map em que associa cada código de produto à lista das encomendas em que foi referida, `public Map<String, List<String>> encomendasDeProduto()`
5. Pretende-se criar uma classe para representar grafos dirigidos. Para tal, foi decidido utilizar uma lista de adjacência que associa, a cada vértice, os vértices que podem ser visitados a partir dele. Foi já definida a seguinte estrutura base:

```
1 import java.util.Set;
2 import java.util.Map;
3 import java.util.HashMap;
4
5 public class Grafo {
6     // variáveis de instância
7     private Map<Integer, Set<Integer>> adj;
8     // "lista" de adjacência
9 }
```

Complete a classe definindo:

- (a) Os construtores `Grafo()` e `Grafo(Map<Integer, Set<Integer>> adj)`.
- (b) `void addArco(Integer vOrig, Integer vDest)` – método que adiciona um arco ao grafo. Note que todos os vértices do grafo devem ter uma entrada na lista de adjacência; que eventualmente poderá ser vazia.
- (c) `boolean isSink(Integer v)` – método que determina se um vértice é um *sink* (não existem arcos a sair dele – ou seja, está-lhe associado um conjunto vazio de vértices na “lista” de adjacência).
- (d) `boolean isSource(Integer v)` – método que determina se um vértice é um *source* (não existem arcos a entrar nele).

- (e) `int size()` – método que calcula o tamanho do grafo (o tamanho de um grafo com  $n$  vértices e  $m$  arcos é  $n + m$ ).
  - (f) `boolean haCaminho(Integer vOrig, Integer vDest)` – método que determina se existe um caminho entre os dois vértices passados como parâmetro. Tenha em consideração que poderão existir ciclos no grafo.
  - (g) `List<String> getCaminho(Integer vOrig, Integer vDest)` – método que calcula o caminho entre dois vértices. O método deverá devolver `null` caso não exista caminho.
  - (h) `Set<Map.Entry<Integer, Integer>> fanOut (Integer v)` – método que calcula o conjunto de todos os arcos que saem de um vértice.
  - (i) `Set<Map.Entry<Integer, Integer>> fanIn(Integer v)` – método que calcula o conjunto de todos os arcos que entram num vértice.
  - (j) `boolean subGrafo(Grafo g)` – método que determina se o grafo é subgrafo de  $g$  (todos os seus vértices e arcos são vértices/arcos de  $g$ ).
6. Considere a classe `FBPost` que codificou na Ficha 3. Pretende-se agora que reescreva o sistema de gestão de posts utilizando como variável de instância um `Map`. A classe `FBFeedMap` tem como variável de instância um `Map<String, List<FBPost>>` em que associa um nome de utilizador aos posts por ele criados.
- Desenvolva esta classe codificando os métodos habituais e ainda os métodos seguintes:
- (a) método que permite adicionar um post de um utilizador, `public void addPost(String user, FBPost post)`
  - (b) método que remove os posts de um utilizador entre duas datas, `public void removePosts(String user, LocalDateTime di, LocalDateTime df)`
  - (c) método que determina quantos posts foram publicados durante um período de tempo, `public int postsNumPeriodo(LocalDateTime di, LocalDateTime df)`
  - (d) método que determina o utilizador mais activo num determinado período de tempo, `public String utilizadorMaisActivo(LocalDateTime di, LocalDateTime df)`
  - (e) método que determina a timeline do sistema ordenando cronologicamente todos os posts, `public List<FBPost> timelineGlobal()`

- (f) método que valida que não existe nenhum utilizador que tenham feito mais que um post num determinado instante, `public boolean validaPostsSimultaneos()`