



# Estructuras de datos

*Arle Morales Ortiz*

*Docente*

*Ingeniería de software*



PROGRAMA DE  
**INGENIERÍA  
DE SOFTWARE**  
CUE AVH *Dual*

# Tablas hash

Una *tabla hash*, *matriz asociativa*, *mapa hash*, *tabla de dispersión* o *tabla fragmentada* es una estructura de datos que *asocia llaves o claves con valores*. La operación principal que soporta de manera eficiente es la *búsqueda*: permite el acceso a los elementos (teléfono y dirección, por ejemplo) almacenados a partir de una clave generada (usando el nombre o número de cuenta, por ejemplo). Funciona transformando la clave con una función hash en un *hash*, un número que identifica la posición (casilla o espacio) donde la tabla hash localiza el valor deseado.

# Ejemplo básico :

Necesitamos obtener, insertar y eliminar palabras del diccionario rápidamente.



Por lo tanto, Hashtable (o HashMap ) tiene sentido. Las palabras serán las claves en Hashtable , ya que se supone que son únicas. Las definiciones, en cambio, serán los valores.

***hashCode()** utilizado como clave en una Hashtable , el objeto no debe violar el contrato **hashCode()** para ser de(). los objetos iguales deben devolver el mismo código.*

- La posición del depósito se identifica llamando al método `hashCode()`. Una tabla hash contiene valores basados en la clave.
- La clase Java Hashtable contiene elementos únicos.
- La clase Java Hashtable no permite una clave o valor nulo.
- La clase Java Hashtable está sincronizada.

# Ejemplo 1 código:

```
1 package co.edu.cue.clases;
2
3 public class Word {
4     private String name;
5
6     public Word(String name) {
7         this.name = name;
8     }
9
10 }
```

```
Word.java x PrincipalWord.java x
1 package co.edu.cue.principal;
2
3 import co.edu.cue.clases.Word;
4
5 import java.util.Hashtable;
6
7 public class PrincipalWord {
8     public static void main(String[] args) {
9         Hashtable<Word, String> table = new Hashtable<>();
10
11         Word word = new Word( name: "cat");
12         table.put(word, "an animal");
13
14         System.out.println(table.get(word));
15
16         System.out.println("remove an entry :" + table.remove(word));
17
18     }
19 }
```

Ahora podemos crear un Hashtable

agreguemos una entrada

obtener una entrada

## Ejemplo 2 código:

```
1 package co.edu.cue.clases;
2
3 import java.util.Hashtable;
4 import java.util.Map;
5
6 public class Hashtable1 {
7     public static void main(String args[]) {
8         Hashtable<Integer, String> hm = new Hashtable<Integer, String>();
9
10        hm.put(100, "Ana");
11        hm.put(102, "Luis");
12        hm.put(101, "Santiago");
13        hm.put(103, "Mafe");
14
15        for (Map.Entry m : hm.entrySet()) {
16            System.out.println(m.getKey() + " " + m.getValue());
17        }
18    }
19 }
```

Si solo necesitamos las claves en un mapa, keySet es una buena opción.  
Sin embargo, existe una forma más rápida de obtener tanto las claves  
como los valores.

El método entrySet() retorna un objeto de la interfaz interna Entry,  
que representa una pareja clave-valor.

## Ejemplo 2B código

```
1 package co.edu.cue.clases;
2
3 import java.util.Hashtable;
4 import java.util.Map;
5
6 public class Hashtable1 {
7     public static void main(String args[]) {
8         Hashtable<Integer, String> hm = new Hashtable<Integer, String>();
9
10        hm.put(100, "Ana");
11        hm.put(102, "Luis");
12        hm.put(101, "Santiago");
13        hm.put(103, "Mafe");
14
15        System.out.println(hm.getDefault(key: 101, defaultValue: "Not Found"));
16        System.out.println(hm.getDefault(key: 105, defaultValue: "Not Found"));
17    }
18 }
```

El método `getOrDefault (Object key, V defaultValue)` de la interfaz `Map`, se utiliza para obtener el valor asignado con la clave especificada. Si no se asigna ningún valor con la clave proporcionada, se devuelve el valor predeterminado.



## Ejemplo 2C código

```
1 package co.edu.cue.clases;
2
3 import java.util.Hashtable;
4 import java.util.Map;
5
6 public class Hashtable1 {
7     public static void main(String args[]) {
8         Hashtable<Integer, String> hm = new Hashtable<Integer, String>();
9
10        hm.put(100, "Ana");
11        hm.put(102, "Luis");
12        hm.put(101, "Santiago");
13        hm.put(103, "Mafe");
14
15        System.out.println("Initial Map: "+ hm);
16        //Inserts, as the specified pair is unique
17        hm.putIfAbsent(104, "Arle");
18        System.out.println("Updated Map: "+ hm);
19        //Returns the current value, as the specified pair already exist
20        hm.putIfAbsent(101, "pepe");
21        System.out.println("Updated Map: "+ hm);
22
23    }
24 }
```

El método `putIfAbsent` (clave K, valor V) de la clase `HashMap` se usa para mapear la clave especificada con el valor especificado, solo si dicha clave no existe (o está mapeada como nula) en esta instancia de `HashMap`.

## Ejemplo 3 código

```
1 package co.edu.cue.principal;
2
3 import co.edu.cue.clases.Book;
4 import java.util.Hashtable;
5 import java.util.Map;
6
7 public class Principalbook {
8     public static void main(String[] args) {
9         //Creating map of Books
10        Map<Integer, Book> map = new Hashtable<Integer,Book>();
11        //Creating Books
12        Book b1=new Book( id: 101, name: "Let us C", author: "Yashwant Kanetkar", publisher: "BPB", quantity: 8);
13        Book b2=new Book( id: 102, name: "Data Communications & Networking", author: "Forouzan", publisher: "Mc Graw Hill", quantity: 4);
14        Book b3=new Book( id: 103, name: "Operating System", author: "Galvin", publisher: "Wiley", quantity: 6);
15        //Adding Books to map
16        map.put(1,b1);
17        map.put(2,b2);
18        map.put(3,b3);
19        //Traversing map
20        for(Map.Entry<Integer, Book> entry:map.entrySet()){
21            int key=entry.getKey();
22            Book b=entry.getValue();
23            System.out.println(key+" Details:");
24            System.out.println(b.id+" "+b.name+" "+b.author+" "+b.publisher+" "+b.quantity);
25        }
26    }
27 }
```



# Ejercicios 2

1. visite el siguiente enlace, dado el ejemplo implemente una aplicación parecida apóyese en el código.

<https://www.scientecheasy.com/2020/12/hashtable-in-java.html/>

2. Investigue 5 métodos de Hashtab y desarrolle en java un ejercicio básico aplicando 2 de ellos.

3. Seguir las instrucciones dadas por su profesor e implementar el archivo “código.java”.

# ¡Gracias!

*Arle Morales Ortiz*  
2022

