

Escrito por **Adrián Quiroga Linares**.

3.1 Conjuntos de Datos

- Una buena parte de la programación consiste en **manejar conjuntos de datos** sobre los que se realizan operaciones CRUD (creación, lectura, actualización y eliminación).
- Típicamente la mayoría de los lenguajes de programación soportan la representación de conjuntos de datos a través del concepto de **array**. Sin embargo tienen muchas **limitaciones**.
- Se han propuesto una buena cantidad de formas de representar conjunto de datos que intentan dar respuesta a esas limitaciones: arrays, colecciones, iteradores, listas, conjuntos... **Todos los tipos de conjuntos de datos son mapas, colecciones o iteradores**, el resto particulariza el tipo del cual hereda.

3.2 Arrays

Un **array** en Java es conceptualmente igual al resto de lenguajes, un conjunto de elementos del **mismo tipo** que ocupan posiciones de **memoria consecutivas** para facilitar su acceso de forma sencilla a través de un **índice**.

En Java, un array es en realidad un **objeto**. Esto significa que al crear un array, se debe reservar memoria explícitamente usando `new`, a menos que se inicialice directamente con valores como en el ejemplo anterior (su clase es `tipodedatos[]`). Además, hereda métodos de la clase `Object` y tiene un atributo público `length` que almacena su longitud.

```
int[] edades = new int[5];    // Crea un array de enteros con 5 elementos, inicializados en 0
edades[0] = 10;                // Asigna valores a los elementos
edades[1] = 15;
System.out.println(edades.length); // Imprime la longitud del array: 5
```

Es la única estructura que permite almacenar **tipos primitivos**. Pero presenta varias **limitaciones**: - Los **arrays** tienen un tamaño **fijo**, una vez se llega al límite no se pueden añadir más elementos. - **No** se pueden **borrar** elementos cuando el array maneja un **tipo primitivo**. Cuando maneja objetos, se pueden eliminar elementos escribiendo `null` en su posición. Como consecuencia, en todos los posteriores recorridos se deberá tener cuidado con estos valores nulos para evitar un error de ejecución.

[!Buenas Prácticas] - Sólo se deben usar array cuando se sabe que el **número de elementos es fijo** y **no** se va a **eliminar** ninguno. - Sólo se deben usar cuando se invocan **métodos** de otras clases que **devuelvan un array** y convertirlos a otras estructuras sea ineficiente.

3.3 Colecciones

Colecciones: grupos de datos **desordenados** sobre los que se definen operaciones de inserción, borrado y actualización.



Figure 1: archivos/imagenes/Pasted image 20250618185012.png

3.3.1 Collection

`Collection<E>`: es una interfaz que define las operaciones que debe tener una colección que almacena datos de tipo E. **No se puede reservar memoria** (instanciar) para un objeto de tipo Collection porque es una interfaz.

Los elementos de las colecciones están **desordenados**, así que sus elementos **no** se pueden identificar mediante un **índice**.

Métodos de Collection más frecuentes:

- `boolean add(E ele)`: añade el elemento ele a la colección
- `boolean contains(Object ob)`: comprueba si el objeto ob se encuentra en la colección
- `boolean isEmpty()`: indica si la colección está vacía
- `void remove(Object obj)`: elimina el objeto obj de la colección
- `Iterator<E> iterator()`: genera un iterador que se puede usar para recorrer la colección.

[!Nota] `contains` y `remove` usan `equals` para comprobar si el objeto está en la colección

Algunas implementaciones referenciadas de la interfaz Collection **no soportan todas sus métodos**. Como de todas formas es necesario que los implementen, generan una excepción del tipo `UnsupportedOperationException`. Por ejemplo, la implementación del método `values()` de la clase `HashMap` devuelve una Collection para la cual el método `add()` no está soportado. Esta operación en concreto no se puede hacer, porque estaríamos metiendo un elemento sin clave en el `HashMap`, lo que rompe su estructura.

Una de las formas de recorrer todos los elementos de una Collection es a través de un **bucle for-each**. No se puede hacer un `for` normal porque la colección no tiene índices que recorrer. Sin embargo surge un **problema**, las colecciones **no se pueden modificar** mientras se están recorriendo porque esto puede hacer que el iterador que la está recorriendo pierda la pista del estado de la colección. Si se intenta, se genera una excepción del tipo `ConcurrentModificationException`

```
Collection<String> nombres = new ArrayList<>();
nombres.add("Ana"); // Añadir un elemento
nombres.add("Juan");

System.out.println(nombres.contains("Ana")); // true
System.out.println(nombres.isEmpty()); // false
```

```

nombres.remove("Ana"); // Eliminar un elemento
System.out.println(nombres.contains("Ana")); // false

```

3.3.2 Iterator

Iterator<E>: interfaz que define las operaciones que se pueden usar para recorrer los elementos de una colección de datos de tipo E. **No** se puede **reservar memoria** (instanciar) para un objeto de tipo Iterator, porque es una interfaz.

Métodos de Iterator: - boolean hasNext(): indica si existe un elemento en la siguiente posición en la que se encuentra el puntero - E next(): actualiza el puntero a la posición siguiente y obtiene el elemento que se encuentra ahí. - remove(): elimina el elemento que se encuentra en la posición actual

Como los punteros sólo se mueven hacia adelante, un iterador **sólo se puede usar una vez** para recorrer los elementos de la colección, ya que después el puntero del iterador estará en el final de la colección y hasNext() devolverá siempre falso.

```

Iterator<String> iterador = nombres.iterator();
while (iterador.hasNext()) {
    String nombre = iterador.next();
    System.out.println(nombre);
    if (nombre.equals("Juan")) {
        iterador.remove(); // Elimina el elemento actual
    }
}

```



Figure 2: archivos/imagenes/Pasted image 20250619174446.png

Un iterador es una forma alternativa al bucle for-each para **recorrer los elementos de una colección**. - A diferencia de **for-each**, un **iterador permite la eliminación de los elementos mientras se recorre la colección**, eliminando tanto los elementos de la colección como del iterador. - El **rendimiento de un iterador y de un for each es el mismo**, ya que en realidad el compilador interpreta el for-each como si fuese un

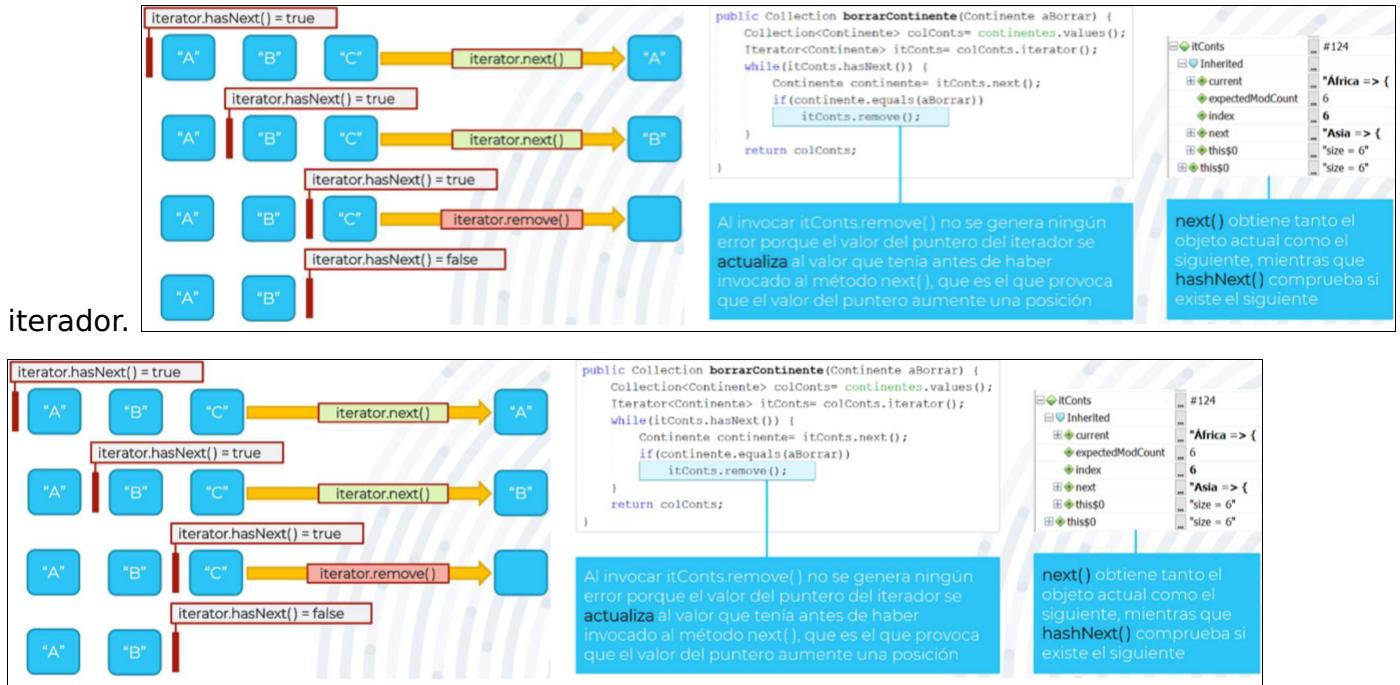
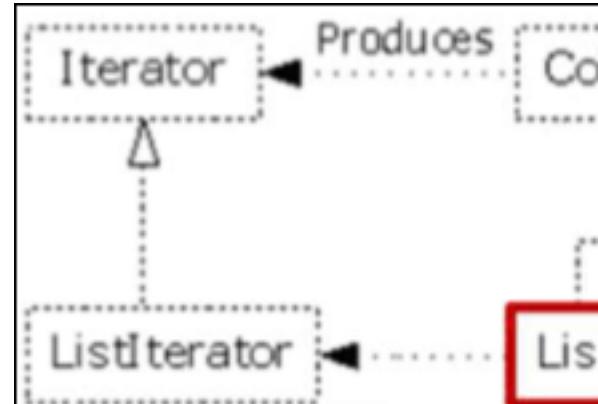


Figure 3: archivos/imagenes/Pasted image 20250619174742.png

3.4 Listas

3.4.1 Listas

List <E>: subinterfaz de Collection. Además de soportar las operaciones de Collection, soporta las que debe tener una lista. **No** se puede **reservar memoria** (in-



stanciar) para un objeto de tipo List porque es una interfaz.

Los elementos de las List tienen un **orden** que está relacionado con la secuencia en que dichos elementos han sido introducidos durante la ejecución. Este orden permite identificar cada elemento con un **índice** que indica su posición en la List. Pueden contener **elementos duplicados**.

Métodos de List: - E get(int i): obtiene el elemento de índice i. (get(null) no da fallo, devuelve null) - void set(int i, E ele): actualiza el objeto de índice i con valor ele - E remove(int i): Elimina el objeto de índice i

Las List se pueden **recorrer** tanto usando sus **índices**, ya que son ordenadas, como usando un **bucle for-each**, ya que son Collections.

```
List<String> frutas = new ArrayList<>();
frutas.add("Manzana");
frutas.add("Pera");
frutas.add("Manzana"); // Las listas permiten duplicados

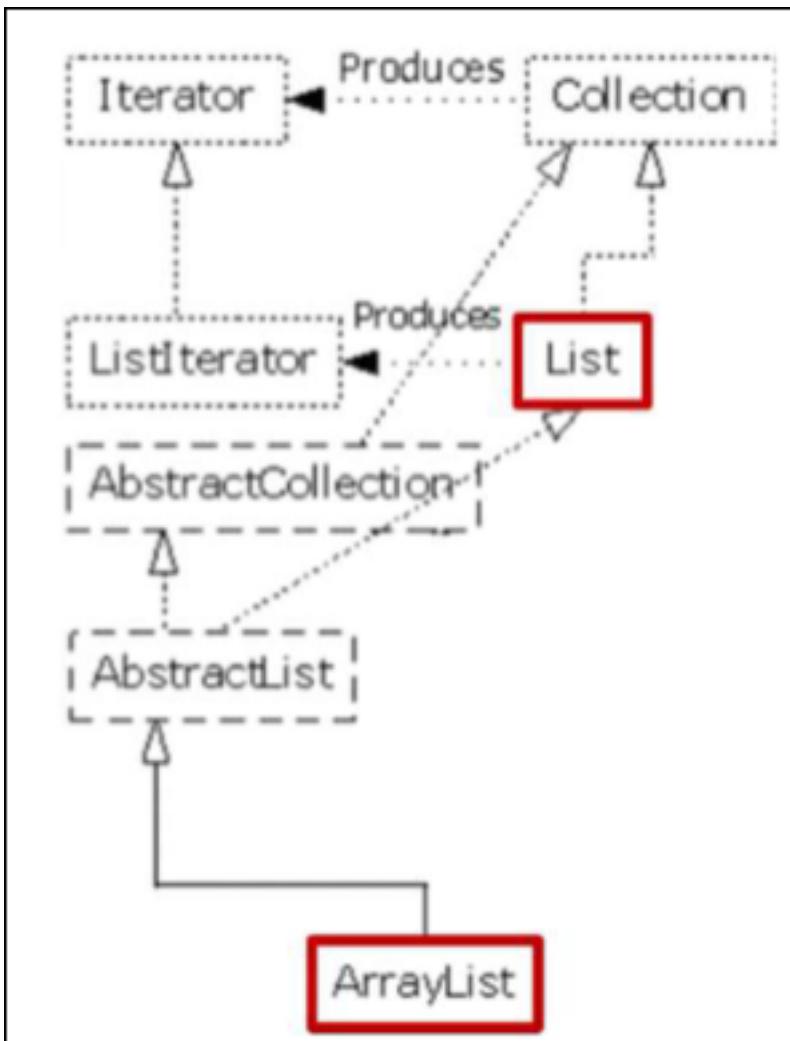
System.out.println(frutas.get(1)); // Pera

frutas.set(1, "Banana"); // Cambia el elemento en la posición 1
System.out.println(frutas.get(1)); // Banana

frutas.remove(0); // Elimina el primer elemento (Manzana)
System.out.println(frutas); // [Banana, Manzana]
```

3.4.2 ArrayList

`ArrayList<E>`: clase que implementa la interfaz List. **Sí** se puede **reservar memoria** (instanciar) para un objeto de tipo `ArrayList`, pues es una clase.



Tiene un **atributo público**, `size`. Las **operaciones de acceso** a sus elementos tienen complejidad **lineal**. Además permite introducir **valores nulos**.

El **constructor sin argumentos** de `ArrayList` reserva espacio para 10 elementos. `ArrayList` realiza una **redimensión dinámica** cuando el número de datos que se almacena es **mayor que la capacidad** de almacenamiento de la lista. Por defecto, se aumentará la capacidad en 10. Si la redimensión se realiza **frecuentemente** se penalizará el **rendimiento** de la lista, ya que internamente la redimensión supone incrementar el tamaño de un array normal.

```

ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<>();
ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<Tipo>();
ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<>(capacidad);
ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<>(colección);
ArrayList nombre = new ArrayList();
ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<>();
ArrayList<Tipo> nombre = new ArrayList<>{{ add(...); }};
  
```

Los `ArrayList` se **recorren** usando un bucle `for` normal. Al **eliminar** elementos durante el recorrido habrá que tener cuidado con que el **índice no supere el nuevo tamaño**.

Durante el recorrido hay que comprobar que el elemento actual es **distinto** de **null**

antes de operar sobre él.

En realidad, la clase `ArrayList` encapsula un **array normal** de objetos al que se accede a través de los métodos de la interfaz `List`. - La **pila** almacena la **referencia al array de objetos** - El **montón** almacena el **array de objetos** y los **demás atributos** de `ArrayList` (`size`)

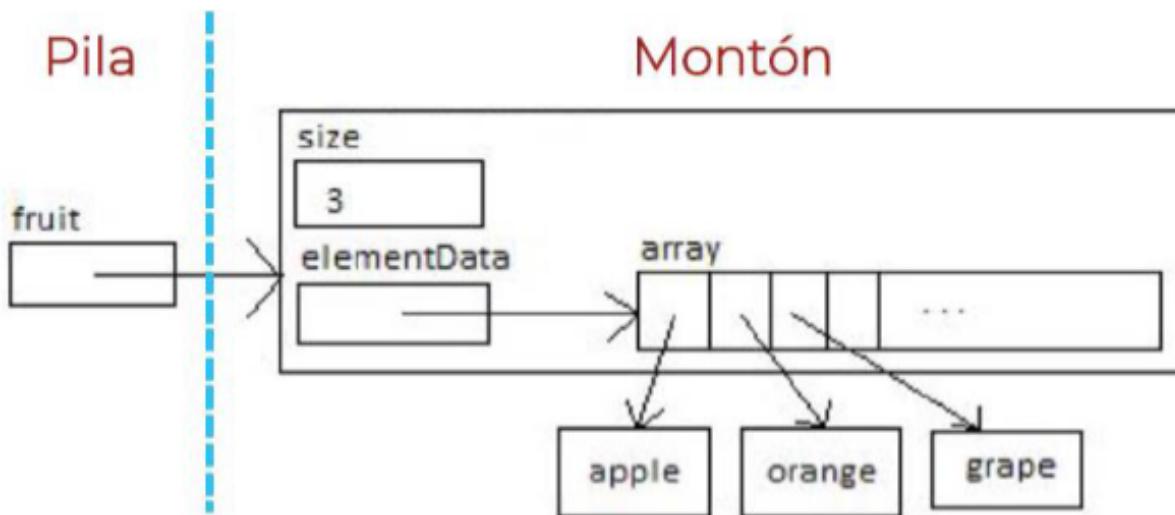


Figure 4: archivos/imagenes/Pasted image 2024110170215.png

```
ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList<>(); // Crea un ArrayList con capacidad para 10 elementos
for (int i = 1; i <= 15; i++) {
    numeros.add(i); // Al llegar a 11 elementos, el ArrayList se redimensionará automáticamente
}

System.out.println("Tamaño: " + numeros.size()); // 15
System.out.println("Elemento en la posición 10: " + numeros.get(10)); // 11

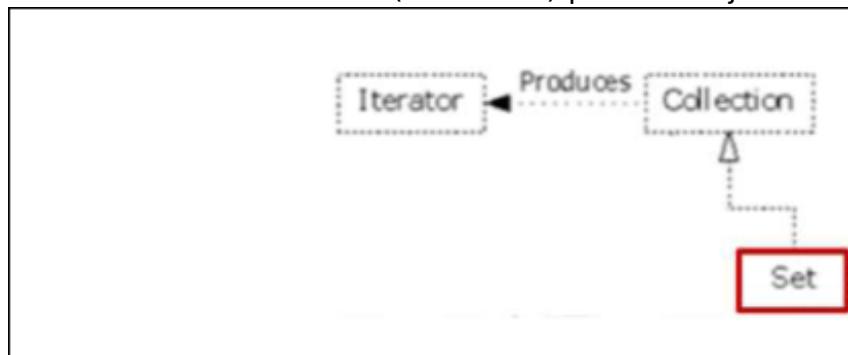
numeros.set(5, 100); // Actualiza el elemento en la posición 5
System.out.println(numeros); // Muestra todos los elementos
```

3.5 Conjuntos

Conjuntos: colecciones en las que **no se repiten los datos**. Eso significa que los datos serán diferentes de acuerdo al criterio de igualdad definido por ellos (método `equals`).

3.5.1 Set

Set<E>: subinterfaz de Collection que soporta exactamente las mismas operaciones que una Collection. **No** se puede **reservar memoria** (instanciar) para un objeto de



tipo Set, pues es una interfaz.

Los elementos del conjunto **son únicos**. Para asegurarse de esto, **se debe sobreescribir el método equals de la clase E**. Se debe controlar que la **modificación** de los objetos no se dé como resultado que dicho objeto sea igual a otro de los almacenados, porque se generarían inconsistencias cuando las modificaciones **no se realizan con los métodos de Set**, si no que se realizan por aliasing. Como consecuencia, **permiten sólo un valor nulo**.

Como es una colección, se **recorre** con un **bucle for-each** o un **iterador**, no con un índice.

- El objeto `conjuntoPaises` contiene países, donde el nombre del país país es el criterio de identidad, es decir, dos objetos del conjunto son iguales si sus nombres son los mismos
- El nombre del objeto cuyo nombre es "Siberia" se cambia por "Rusia", en cuyo caso **hay dos países que son iguales y no se generan errores**

```
32 System.out.println("Países antes de modificación");
33 for(Pais pais : conjuntoPaises)
34     System.out.println(pais.getNombre());
35
36 System.out.println("Países después de modificación");
37 for(Pais pais : conjuntoPaises) {
38     if(pais.getNombre().equals("Siberia"))
39         pais.setNombre("Rusia");
40     System.out.println(pais.getNombre());
41 }
```

Países antes de modificación	Siberia	GReatAña	Rusia
Países después de modificación	Rusia	GReatAña	Rusia

3.5.2 HashSet

HashSet<E>: clase que implementa la interfaz Set. **Sí** se puede **reservar memoria**



para un objeto de tipo HashSet, porque es una clase.

Internamente, sus datos se almacenan como las **claves de un objeto** HashMap(se

insertan en base al hashCode). - Sus valores están **desordenados**, pues se almacenan en una **tabla hash** de acuerdo a una **función hash**. - Las operaciones de **acceso** a sus elementos se realizan en tiempo constante $O(1)$

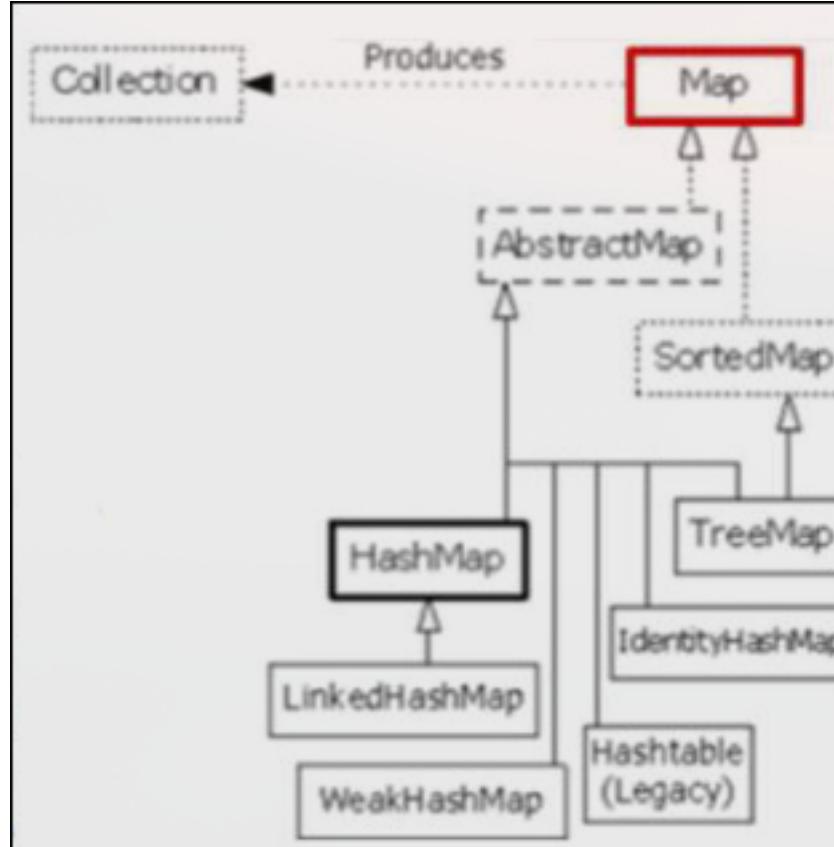
```
Set<Integer> numeros = new HashSet<>();  
numeros.add(10);  
numeros.add(20);  
numeros.add(10); // Este 10 no se añadirá porque ya existe en el conjunto  
  
System.out.println(numeros); // Muestra los elementos en un orden basado en su hash code  
  
numeros.add(null); // Se permite añadir un único elemento null  
System.out.println(numeros.contains(null)); // true  
  
// Recorrido del HashSet  
for (Integer numero : numeros) {  
    System.out.println(numero);  
}
```

3.6 Mapas

3.6.1 Map

Map <K,V>: interfaz que relaciona una clave con un valor de manera que **a partir de la clave se obtiene el valor asociado a ella**. **No** se puede **reservar memoria** para un

objeto de tipo Map, porque es una interfaz.



Las **claves no pueden estar repetidas**, pero los **objetos sí** (por tanto varias claves pueden tener asociado un mismo valor). Tanto las claves como los valores tienen que ser **objetos**, no pueden ser **tipos primitivos**. Algunas implementaciones permiten almacenar **claves y valores nulos**.

La **clave** puede ser **cualquier objeto**, siempre que su clase siga las siguientes **reglas**: - El `equals()` **debe estar sobrescrito**, pues se usará para localizar y obtener la clave con las que recupera un valor. - El objeto clave debe ser **inmutable** (es decir, no cambiará nunca una vez se realiza la reserva de memoria) pues si se cambiara, perderíamos el acceso al valor asociado a la clave, pues el identificador de la entrada (`hashCode`) se calculó en base al valor de la clave. Si la clave no es inmutable, entonces es necesario controlar que **no se modifiquen aquellos atributos usados en `equals()`** para comprobar la igualdad entre objetos.

Métodos de Map: - `V get(Object key)`: Devuelve el valor asociado a la clave `key`
- `V put(K key, V value)`: Asocia un valor `value` al que se le asocia una clave `key`
- `V remove(Object key)`: Elimina el par clave-valor basado en la clave. - `boolean containsValue(Object value)`: indica si el valor `value` está almacenado en el mapa, es decir, si tiene asociada una clave. - `boolean containsKey(Object key)`: indica si existe algún dato asociado a la clave `key` - `size()`

`containsKey()` **es más eficiente** que `containsValue()` porque aprovecha la estructura de hashing de la implementación del Map para realizar la búsqueda de claves.

Algunas implementaciones de la interfaz Map **no soportan todos sus métodos**. Como

de todas formas es necesario que los implementen, generan una excepción del tipo `UnsupportedOperationException`

Los objetos almacenados en un Map **no se pueden recorrer directamente**, ya que su objetivo es acceder a los valores a partir de las claves, no realiza una búsqueda de datos usando un criterio diferente de las claves. Map define métodos para convertir las claves y **valores en estructuras de datos que se pueden recorrer**, lo cual facilita el acceso a cada componente del mapa:

- `Collection<V> values():` Devuelve una **colección** con todos los **valores** del mapa, porque no se conoce el orden en el que se insertaron

```
private void generarPaises() {  
    Set<String> setContinentes= continentes.keySet();  
    for(String claveCon : setContinentes) {  
        Continente continente= continentes.get(claveCon);  
        System.out.println("Añadir países de continente " + continente);  
        for(Pais paisContinente : continente.getPaises())  
            paises.put(paisContinente.getAbreviatura(), paisContinente);  
    }  
}
```

- `Set<K> keySet():` Devuelve un **conjunto** con todas las claves, porque no puede haber

```
continentes.put("África", new Continente("África", Valor.PAIS_VERDE));  
continentes.put("Asia", new Continente("Asia", Valor.PAIS_CYAN));  
continentes.put("Australia", new Continente("Australia", Valor.PAIS_ROJO));  
continentes.put("Europa", new Continente("Europa", Valor.PAIS_AZUL));
```

claves duplicadas

- `Set<Map.Entry<K, V>> entrySet():` Devuelve un conjunto con todas las entradas `<clave, valor>`. Devuelve un **conjuntos** porque no puede haber duplas duplicadas.

```
private void generarPaises() {  
    Set<Map.Entry<String,Continente>> meContinentes= continentes.entrySet();  
    for(Map.Entry entrada : meContinentes) {  
        Continente continente= (Continente) entrada.getValue();  
        System.out.println("Añadir países de continente " + continente);  
        for(Pais paisContinente : continente.getPaises())  
            paises.put(paisContinente.getAbreviatura(), paisContinente);  
    }  
}
```

También se puede usar `Iterator<Map.Entry<String,Continente>> entrySet()`

Map Entry

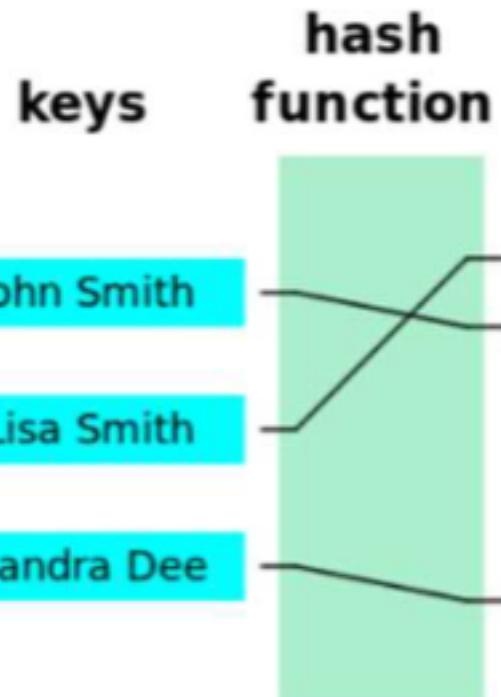
`Map.Entry<K,V>:` Interfaz que define métodos para acceder a una entrada de un mapa

- `K getKey():` permite acceder a la clave de la entrada en el mapa
- `V getValue():` permite acceder al valor de la entrada en el mapa

3.6.2 HashMap

HashMap<K,V>: clase que implementa la interfaz Map. **Sí** se puede **reservar memoria** para un objeto de tipo HashMap, pues es una clase.

Los valores del HashMap están **desordenados**, pues se almacenan en una **tabla hash** de acuerdo con una **función hash**. Sin embargo, las operaciones de **acceso** a las en-



tradas del HashMap se realizan en tiempo constante $O(1)$

Cada clave del mapa está asociada a un **código hash (hashCode)**, que es un entero generado aleatoriamente a partir de una semilla. Se supone que los hashCode son **únicos** para cada objeto, pero como son generados aleatoriamente es **imposible asegurar esto**. Por tanto, **cuando se comparan dos entradas** de un HashMap - Se comparan sus hashCode: si son distintos, se entiende que los objetos son distintos, si son iguales se pasa al paso 2 - Se invoca a equals() para aplicar el criterio de igualdad.

El uso de los hashCode simplifica y hace más **eficiente el acceso** a los datos en un HashMap pues en primer lugar comprueba enteros y sólo ejecutará equals() (que puede tener una implementación con comparaciones muy complejas) cuando coincidan.

Para **generar** el hashCode, es necesario **sobreescribir** el método hashCode() heredado de Object usando el valor de los **atributos inmutables de la clave** como semillas. La implementación de hashCode() en Object es un método nativo escrito en C. Se generan hashCode parciales usando estas semillas en el método hashCode() de la clase Objects (el de Object no funciona con valores nulos).

```
HashMap<K,V> m = new HashMap<>();  
HashMap<K,V> m = new HashMap<K,V>();  
HashMap<K,V> m = new HashMap<>(capacidad);
```

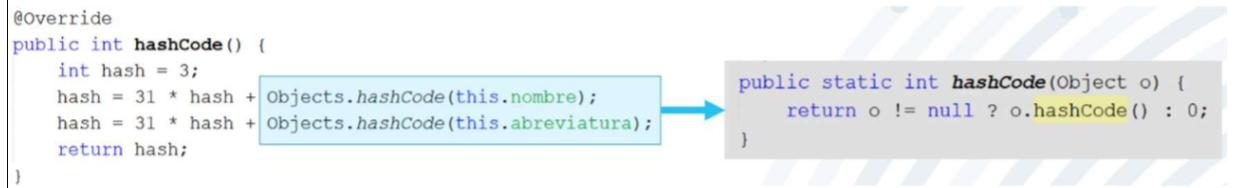


Figure 5: archivos/imagenes/Pasted image 20250619192216.png

```

HashMap<K,V> m = new HashMap<>(capacidad, factorDeCarga);
HashMap<K,V> m = new HashMap<>(otroMapa);
HashMap m = new HashMap();
HashMap<K,V> m = new HashMap<>();
HashMap<K,V> m = new HashMap<>(){ put(..., ...); };

```

3.7 Comparativa

Según las **características** de los conjuntos de datos escogeremos uno y otro en función de para qué lo necesitamos:

Collection	Ordering	Random Access	Key-Value	Duplicate Elements	Null Element
ArrayList	✓	✓	✗	✓	✓
LinkedList	✓	✗	✗	✓	✓
HashSet	✗	✗	✗	✗	✓
TreeSet	✓	✗	✗	✗	✗
HashMap	✗	✓	✓	✗	✓
TreeMap	✓	✓	✓	✗	✗

Figure 6: archivos/imagenes/Pasted image 20241110171852.png

Las **listas ocupan menos memoria** que los mapas, y los **mapas son más rápidos** que las listas. Por lo general: - Si hay **restricciones de memoria** respecto a la cantidad de datos a almacenar y la **eficiencia no es la prioridad**: ArrayList - Si **se necesita acceder en el orden de llegada:**ArrayList- Si **no se necesita acceder** a los datos **en el orden en el que se almacenaron** y **se dispone de un identificador

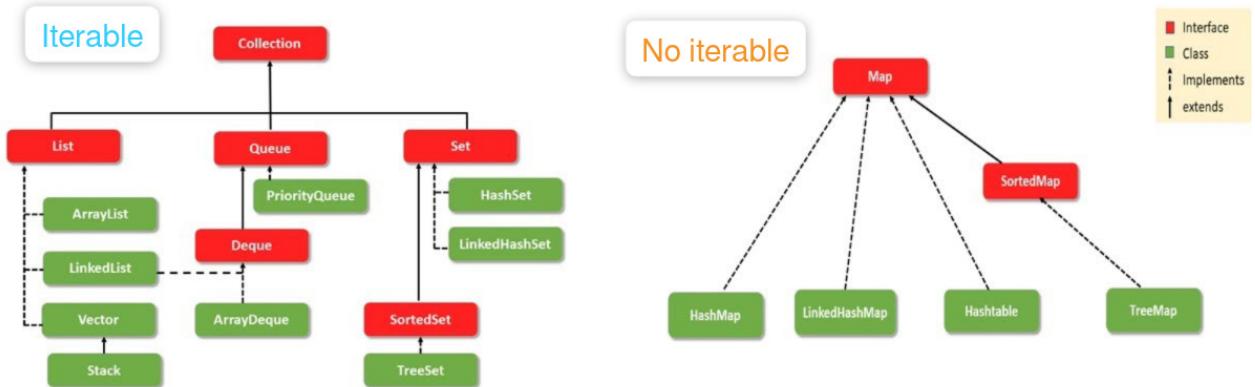


Figure 7: archivos/imagenes/Pasted image 20241214225539.png

único:**HashMap- Si **no se necesita acceder** a los datos **en el orden en el que se almacenaron** y los datos **no se pueden repetir:****HashSet'