

## UNITAT 6.

### ARRAYS

Programació  
CFGS DAW

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)

2021/2022

## Llicència



### **CC 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. Aquesta és una obra derivada de l'obra original de 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

# **ÍNDEX DE CONTINGUT**

<b>INTRODUCCIÓ</b>	<b>4</b>
<b>PROPIETATS</b>	<b>4</b>
<b>VECTORS (Arrays Unidimensionals)</b>	<b>5</b>
Declaració	5
Instància	5
Emmagatzematge	6
Longitud d'un vector	6
Recorregut d'un vector	7
Còpia de vectors	8
<b>MATRIUS (Arrays Multidimensionals)</b>	<b>9</b>
<b>LA CLASSE ARRAYS</b>	<b>10</b>
<b>LA CLASSE STRING</b>	<b>11</b>
Comparació	11
Mètodes més utilitzats	12
Lectura amb Scanner	16
<b>CERCAR AMB VECTORS</b>	<b>17</b>
Cerca seqüencial	17
Cerca dicotòmica o binària	17
<b>ORDENACIÓ DE VECTORS</b>	<b>18</b>
<b>EXEMPLE D'OMPLIMENT I RECORREGUT D'UN VECTOR</b>	<b>19</b>
<b>AGRAÏMENTS</b>	<b>19</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 el 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 el 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 ); // Mostrarà 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 calcularem la nota mitjana (sumar totes i després dividir entre el nombre de notes):

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

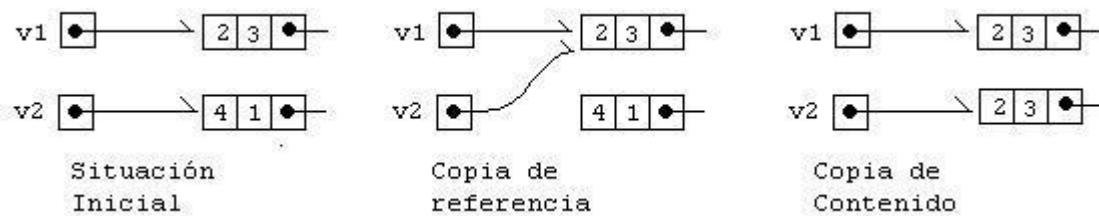
// Recorrem el vector des de 0 fins a 4, acumulant les notes en suma
for (int i = 0; i < notas.length; i++) {
    suma += notas[i]; // Equival a: suma = suma + notas[i]
}

// Calculem la mitjana i la vam mostrar per pantalla
mitjana = suma / 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 **còpia de referència**:



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

#### Copiar els elements un a un

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

#### 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).

```
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.
```

	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)

Vegem un altre exemple en el qual declarem i instanciem un array de 3 files x 6 columnes per a 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) per a **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 fins al final de 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.

#### Exemple1

```
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');
```

#### Exemple2

```
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** : Aconseguir un array de caràcters a partir d'una cadena. D'aquesta 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 de decimals 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 retorna vertader si el text que examina compleix l'expressió regular. Una expressió regular és una expressió textual 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,\r,...)
- **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 aparèixer una o cap vegades. Per exemple `a?` indica que pot aparèixer 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 aparèixer.
- **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 (set xifres 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:

```
public static void pruebas_matches(String[] args) {
    String cadena="Solo se que no se nada";

    // ejemplo1: devolvera false, ya que la cadena tiene mas caracteres
    System.out.println("ejemplo1: "+cadena.matches("Solo"));

    // ejemplo2: devolvera true, siempre y cuando no cambiemos la cadena Solo
    System.out.println("ejemplo2: "+cadena.matches("Solo.*"));

    // ejemplo3: devolvera true, siempre que uno de los caracteres se cumpla
    System.out.println("ejemplo3: "+cadena.matches(".*[qnd].*"));

    // ejemplo3: devolvera false, ya que ninguno de esos caracteres estan
    System.out.println("ejemplo4: "+cadena.matches(".*[xyz].*"));

    // ejemplo4: devolvera true, ya que le indicamos que no incluya esos caracteres
    System.out.println("ejemplo4: "+cadena.matches(".*^[xyz].*"));

    // ejemplo5: devolvera true, si quitamos los caracteres delante de ? del String original seguira devolviendo true
    System.out.println("ejemplo5: "+cadena.matches("Solo se qu?e no se na?da"));

    // ejemplo6: devolvera false, ya que tenemos una S mayuscula empieza en el String
    System.out.println("ejemplo6: "+cadena.matches("[a-z].*"));

    // ejemplo7: devolvera true, ya que tenemos una S mayuscula empieza en el String
    System.out.println("ejemplo7: "+cadena.matches("[A-Z].*"));

    String cadena2="abc1234";

    // ejemplo8: devolvera true, ya que minimo debe repetirse alguno de los caracteres al menos una vez
    System.out.println("ejemplo8: "+cadena2.matches("[abc]+.*"));

    // ejemplo9: devolvera true, ya que, ademas del ejemplo anterior, indicamos que debe repetirse un valor numerico 4 veces
    System.out.println("ejemplo9: "+cadena2.matches("[abc]+\d{4}"));

    // ejemplo10: devolvera true, ya que, ademas del ejemplo anterior, indicamos que debe repetirse un valor numerico entre 1 y 10 veces
    System.out.println("ejemplo10: "+cadena2.matches("[abc]+\d{1,10}"));
}
```

### 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 **cerca dicotòmica** 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)

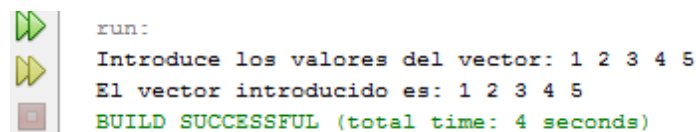
## 9. EXEMPLE D'OMPLIMENT I RECORREGUT D'UN VECTOR

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. 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.