# Laboratorio de Computación I

**Vectores** 

#### Estructura de datos

Así como podemos clasificar a las variables por su tipo de dato. También podemos clasificarlas por su dimensión. Un ejemplo de esta clasificación podría ser:



Variables que aceptan un valor a la vez. También conocidas como escalares.



Instancias de clases. Pueden almacenar varios atributos y además poseen comportamiento.



Variables que aceptan varios valores a la vez. Se conocen como vectores a los arrays unidimensionales y matrices a los arrays multidimensionales

#### **Vectores**

Una estructura de datos que admite varios valores a la vez dentro de una misma variable. Las reglas a seguir para utilizar vectores son las siguientes:

- **Tamaño conocido:** Para poder crear un vector es necesario poder saber su tamaño de antemano.
- Indexación base-0: El primer elemento del vector se encuentra en la posición 0 del mismo. El índice debe ser un número natural (N₀).
- **Elementos homogéneos:** Todos los elementos del vector deben pertenecer al mismo tipo de dato. Es decir, podemos tener un vector de enteros, de flotantes, de booleanos, etc.

#### **Declaración**

Para **declarar un vector**, debemos indicar el tipo de dato al que pertenecerán los elementos del mismo, luego el nombre del vector y entre corchetes el tamaño del vector.

El **tamaño** del vector debe ser un número natural mayor a cero y constante. Es decir, no puede ser a partir de una variable.

#### Declaración

```
const int TAM = 40;
float mi_vector[TAM];
```

En esta declaración, el **vector** *mi\_vector* de tipo float tiene un tamaño de *TAM* elementos. Al compilar el programa, el vector se creará de 40 elementos que es el valor que contiene la **constante** *TAM*.

```
int pos = 6;
int vec[8];
cout << vec[2];
cin >> vec[4]
cout << vec[pos];</pre>
```

Código C/C++

Para acceder a un elemento del vector, basta con indicar la posición del elemento entre corchetes. Recordar que el primer elemento comienza en 0 y, por lo tanto, el último será la posición tamaño-1

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

```
int pos = 6;
int vec[8];

cout << vec[2];
cin >> vec[4]
vec[pos] = 100;
```

Código C/C++

	0	
	1	
<b></b>	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	

```
int pos = 6;
int vec[8];
cout << vec[2];
cin >> vec[4]
vec[pos] = 100;
```

Código C/C++

	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	

```
int pos = 6;
int vec[8];
cout << vec[2];
cin >> vec[4]

→ vec[pos] = 100;
```

Código C/C++

	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
<b>→</b>	6	100
	7	

```
int valor, valor 1, valor 2;
int vec[4] = \{10, 20, 30, 40\};
valor = vec[2];
valor_1 = vec[0] * vec[3];
if (vec[0] > 0){
 valor 2 = vec[0];
vec[1]++;
```

Código C/C++

0	10
1	21
2	30
3	40

vec[4]

valor	30
valor_1	400
valor_2	10

#### **Inicializar elementos**

Al declarar un vector, todos sus elementos contendrán basura. Si necesitamos que el mismo contenga algún valor en todos sus elementos. Se puede hacer de las siguientes maneras:

```
int i;
int vec[100];

for (i=0; i<100; i++){
  vec[i] = 0;
}</pre>
```

Código C/C++ que asigna cero a todos los elementos del vector vec.

```
int vec[100] = {};
```

Código C/C++ que inicializa el vector vec con todos sus elementos en cero.

### **Ejemplos**

- Cargar las notas del primer parcial de los 78 alumnos de cierta materia de programación y contar cuántos de ellos obtuvieron una calificación mayor al promedio general de calificaciones.
- Se dispone de las ventas de un negocio durante el mes pasado. Por cada venta se registró el número de venta, el número de día y el importe de la venta. El fin de la carga de datos se indica con número de venta igual a 0. Se pide calcular e informar:
  - Por cada día del mes, el total facturado.
  - Los días del mes que no tuvieron ventas.

## **Ejercicios**

https://bit.ly/LAB1-TP06