

Laboratorio de Programación - Labo03

Parte 1: Vectores en C++

Algoritmos y Estructuras de Datos I

Departamento de Computación, FCEyN, Universidad de
Buenos Aires.

Estructura de datos

En computación **estructura de datos** refiere a la organizados de los datos en memoria.

- ▶ La organización de los datos en memoria puede facilitar ciertas operaciones sobre ellos:
 - a) Agregar elementos
 - b) Buscar elementos
 - c) Encontrar el valor mínimo
 - d) ∞

Vectores en C++

La clase **vector** de C++ es una implementación de las secuencias del lenguaje de especificación, $seq\langle T \rangle$.

- ▶ Un **vector** en C++ es una **estructura de datos** con las siguientes propiedades:
 1. Todos los elementos son del mismo tipo.
 2. Cada elemento está identificado por un índice.
 3. Es posible agregar o eliminar elementos, que hace variar el tamaño del vector.

Declarar vectores

Para usar vectores hay que incluir la biblioteca,

```
1 #include <vector>
```

Para declaración vectores,

```
1 vector<int> secuenciaDeEnteros;  
2 vector<float> secuenciaDeReales;  
3 vector<vector<int>> matrizDeEnteros;
```

Inicialmente, el vector no contiene ningún elemento.

Declarar vectores

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main(){
5      vector<int> vector_A; // vector de enteros vacio
6      vector<int> vector_B(4); // <0, 0, 0, 0>
7      vector<float> vector_C(4); // <0.0, 0.0, 0.0, 0.0>
8      vector<bool> vector_D(4,true); // <true, true, true, true>
9      return 0;
10 }
```

Longitud de vectores

La función `size()` implementa la longitud de secuencias, `|.|`, del lenguaje de especificación.

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main(){
5      vector<int> vector_A; // vector de enteros vacio
6      vector<int> vector_B(4); // <0, 0, 0, 0>
7      int longitud_A = vector_A.size(); // longitud_A == 0
8      int longitud_B = vector_B.size(); // longitud_B == 4
9      return 0;
10 }
```

Modificar longitud (agregar)

La función `push_back()` permite agregar elementos al final de un vector ya declarado

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      vector<int> cuenta; // crea el vector vacio
6      cuenta.push_back(1); // <1>
7      cuenta.push_back(2); // <1,2>
8      cuenta.push_back(3); // <1,2,3>
9      cuenta.push_back(4); // <1,2,3,4>
10     return 0;
11 }
```

Modificar longitud (eliminar)

La función `pop_back()` permite eliminar elementos al final de un vector ya declarado

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      vector<int> cuenta; // <>
6      for(int i = 1; i <= 4; i = i + 1){
7          cuenta.push_back(i);
8      } // <1, 2, 3, 4>
9      cuenta.pop_back(); // <1, 2, 3>
10     cuenta.pop_back(); // <1, 2>
11     return 0;
12 }
```


Acceder a los elementos

La función `v[i]` lee el *i*-ésimo elemento del vector `v`

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      vector<int> v; // <>
6      v.push_back(1); // <1>
7      v.push_back(2); // <1, 2>
8      int valor0 = v[0]; // valor0 == 1
9      int valor1 = v[1]; // valor1 == 2
10     return 0;
11 }
```

Modificar un elemento

Para modificar el valor de un elemento ya declarado se usa la misma sintaxis, pero el elementos `v[i]` se escribe de lado izquierdo de la asignación

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      vector<int> v; // <>
6      v.push_back(1); // <1>
7      v.push_back(2); // <1, 2>
8      v[0] = 10; // <10, 2>
9      v[1] = 20; // <10, 20>
10     return 0;
11 }
```

Elementos como variables

Los elementos de un vector pueden ser utilizados como si fueran una variable:

```
1  #include <vector>
2  using namespace std;
3
4  int main() {
5      vector<int> v(4); // <0,0,0,0>
6      v[0] = 7; // <7,0,0,0>
7      v[1] = v[0] * 2; // <7,14,0,0>
8      v[2] = v[2] + 1; // <7,14,1,0>
9      v[3] = -60; // <7,14,1,-60>
10     return 0;
11 }
```
