



Algoritmos

Estructuras de Datos

MSc Edson Ticona Zegarra

Campamento de Programación

Contenido

Estructuras de Datos

Estructuras de Datos Elementales

Estructuras de Datos Avanzadas



Contenido

Estructuras de Datos

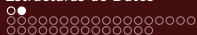
Estructuras de Datos Elementales

Estructuras de Datos Avanzadas



Estructuras de Datos

- Una estructura de datos es una forma de organizar data para facilitar su posterior uso



Estructuras de Datos

- ▶ Una estructura de datos es una forma de organizar data para facilitar su posterior uso
- ▶ Toda estructura de datos define operaciones como inserción, remoción, búsqueda, etc



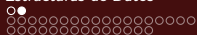
Estructuras de Datos

- ▶ Una estructura de datos es una forma de organizar data para facilitar su posterior uso
- ▶ Toda estructura de datos define operaciones como inserción, remoción, búsqueda, etc
- ▶ Las estructuras de datos más básicas son los arreglos y las matrices (arreglos bidimensionales)



Estructuras de Datos

- ▶ Una estructura de datos es una forma de organizar data para facilitar su posterior uso
- ▶ Toda estructura de datos define operaciones como inserción, remoción, búsqueda, etc
- ▶ Las estructuras de datos más básicas son los arreglos y las matrices (arreglos bidimensionales)
- ▶ El objetivo es que sean un soporte para el diseño de algoritmos eficientes



Estructuras de Datos

- ▶ Una estructura de datos es una forma de organizar data para facilitar su posterior uso
- ▶ Toda estructura de datos define operaciones como inserción, remoción, búsqueda, etc
- ▶ Las estructuras de datos más básicas son los arreglos y las matrices (arreglos bidimensionales)
- ▶ El objetivo es que sean un soporte para el diseño de algoritmos eficientes
- ▶ C++ provee los llamados *contenedores* que implementan varias estructuras de datos, hay una buena cantidad de estructuras de datos implementadas, las más especializadas pueden ser construidas tomando estas de base.

Vectores

- Consideramos como vectores a arreglos con memoria dinámica

Vectores

- ▶ Consideramos como vectores a arreglos con memoria dinámica
- ▶ Memoria estática: se conoce el tamaño del arreglo en tiempo de compilación (al momento de compilar el programa)

Vectores

- ▶ Consideramos como vectores a arreglos con memoria dinámica
- ▶ Memoria estática: se conoce el tamaño del arreglo en tiempo de compilación (al momento de compilar el programa)
- ▶ Memoria dinámica: **no** se conoce el tamaño del arreglo en tiempo de compilación, sino solo en tiempo de ejecución (al momento de correr el programa)



Vectores

```
#include<iostream>
#include<vector>

using namespace std;

int main(){
    vector<int> V; // no hay necesidad de indicar el tamaño inicial
    V.push_back(2);
    V.push_back(1);
    V.push_back(4);
    for ( int i=0; i<V.size(); i++ ) {
        cout << V[i] << endl;
    }
}
```

Pilas

- Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo LIFO (Last-In First-Out)

Pilas

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo LIFO (Last-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al último elemento agregado

Pilas

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo LIFO (Last-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al último elemento agregado
- ▶ Se puede pensar como una forma de apilar platos, uno encima de otro, de esta manera solo se puede retirar el último que fue agregado

+

Colas

- Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)

Colas

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al primer elemento agregado

Colas

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al primer elemento agregado
- ▶ Se puede pensar como una cola del banco, donde cada usuario que llega tiene que esperar que los que llegaron antes son atendidos primero salir de la cola

Colas

```
#include <queue>
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    queue<int> Q;
    Q.push(5);
    Q.push(2);
    Q.push(9);
    while ( ! Q.empty() ) {
        cout << Q.front() << endl;
        Q.pop();
    }
}
```

Colas de prioridad

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos cada uno con cierta prioridad, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)



Colas de prioridad

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos cada uno con cierta prioridad, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al elemento con mayor prioridad

Colas de prioridad

- ▶ Es un contenedor que almacena un conjunto de elementos cada uno con cierta prioridad, siendo una memoria tipo FIFO (First-In First-Out)
- ▶ Solo permite acceso al elemento con mayor prioridad
- ▶ Se puede pensar como una cola del banco con diferentes tipos de usuarios (clientes regulares, clientes vip, no clientes, ec), donde cada usuario es atendido según su prioridad

Colas de prioridad

```
#include <queue>
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    priority_queue<int> Q; // la prioridad esta definida por el mismo
    Q.push(6);
    Q.push(2);
    Q.push(9);
    while ( ! Q.empty() ){
        cout << Q.top() << endl;
        Q.pop();
    }
}
```

Sets

- Sets o conjuntos representan un conjunto de elementos sin repetición



Sets

- ▶ Sets o conjuntos representan un conjunto de elementos sin repetición
- ▶ Adicionalmente, los sets preservan el orden de los elementos

Sets

- ▶ Sets o conjuntos representan un conjunto de elementos sin repetición
- ▶ Adicionalmente, los sets preservan el orden de los elementos
- ▶ Mantener el orden implica más esfuerzo computacional, por tanto se pierde un poco de eficiencia

Sets

- ▶ Sets o conjuntos representan un conjunto de elementos sin repetición
- ▶ Adicionalmente, los sets preservan el orden de los elementos
- ▶ Mantener el orden implica más esfuerzo computacional, por tanto se pierde un poco de eficiencia
- ▶ Si no se desea mantener el orden y solo se requiere unicidad de los elementos se puede usar `unordered_set`

Sets

```
#include <set>
#include <iostream>

using namespace std;

int main(){
    set<int> S;
    S.insert(7);
    S.insert(3);
    S.insert(7);
    for (auto it : S){
        cout << it << endl;
    }
}
```

Listas enlazadas

- ▶ Las listas proveen acceso solo al primer elemento y al último, se debe iterar para acceder al resto

Listas enlazadas

- ▶ Las listas proveen acceso solo al primer elemento y al último, se debe iterar para acceder al resto
- ▶ Es decir, a diferencia de los vectores, no provee acceso aleatorio (Random Access)

Listas enlazadas

- ▶ Las listas proveen acceso solo al primer elemento y al último, se debe iterar para acceder al resto
- ▶ Es decir, a diferencia de los vectores, no provee acceso aleatorio (Random Access)
- ▶ Para acceder a los elementos hay que iterar la lista

Listas enlazadas

```
#include<list>
#include<iostream>

using namespace std;

int main() {
    list<int> L;
    auto it = L.begin();
    L.insert(it, 4);
    L.insert(it, 2);
    L.insert(it, 9);
    for ( auto itr : L ){
        cout << itr << endl;
    }
}
```

Listas enlazadas vs vectores

- Los vectores son almacenados en espacios de memoria contigua, las listas no



Listas enlazadas vs vectores

- ▶ Los vectores son almacenados en espacios de memoria contigua, las listas no
- ▶ Por ello, la inserción en una posición cualquiera es lenta para un vector, pero rápida para una lista

Listas enlazadas vs vectores

- ▶ Los vectores son almacenados en espacios de memoria contigua, las listas no
- ▶ Por ello, la inserción en una posición cualquiera es lenta para un vector, pero rápida para una lista
- ▶ Análogamente, la remoción en una posición cualquiera es lenta para un vector, pero rápida para una lista



Listas enlazadas vs vectores

- ▶ Los vectores son almacenados en espacios de memoria contigua, las listas no
- ▶ Por ello, la inserción en una posición cualquiera es lenta para un vector, pero rápida para una lista
- ▶ Análogamente, la remoción en una posición cualquiera es lenta para un vector, pero rápida para una lista
- ▶ El uso de uno u otro depende de lo que se necesite

Hash tables

- También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores

Hash tables

- ▶ También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores
- ▶ Se pueden pensar como una generalización de los arreglos

Hash tables

- ▶ También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores
- ▶ Se pueden pensar como una generalización de los arreglos
- ▶ En un arreglo, cada elemento tiene un índice que es un número entero

Hash tables

- ▶ También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores
- ▶ Se pueden pensar como una generalización de los arreglos
- ▶ En un arreglo, cada elemento tiene un índice que es un número entero
- ▶ En un map, cada elemento tiene un índice que puede ser cualquier tipo de dato

Hash tables

- ▶ También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores
- ▶ Se pueden pensar como una generalización de los arreglos
- ▶ En un arreglo, cada elemento tiene un índice que es un número entero
- ▶ En un map, cada elemento tiene un índice que puede ser cualquier tipo de dato
- ▶ Se puede pensar como una agenda telefónica, en la que se indexa (o busca) por nombres y apellidos y no por índices enteros

Hash tables

- ▶ También llamados diccionarios o maps, son contenedores que asocian dos valores
- ▶ Se pueden pensar como una generalización de los arreglos
- ▶ En un arreglo, cada elemento tiene un índice que es un número entero
- ▶ En un map, cada elemento tiene un índice que puede ser cualquier tipo de dato
- ▶ Se puede pensar como una agenda telefónica, en la que se indexa (o busca) por nombres y apellidos y no por índices enteros

Hash tables

```
#include <map>
#include <string>
#include <iostream>

using namespace std;

int main() {
    map<string, int> M;
    M["uno"] = 1;
    M["dos"] = 2;
    M["diez"] = 10;
    for ( auto it : M ){
        cout << it.first << " -" << it.second << endl;
    }
}
```

Hash tables

- ▶ De manera análoga a los sets, los maps preservan el orden de los elementos en base al índice



Hash tables

- ▶ De manera análoga a los sets, los maps preservan el orden de los elementos en base al índice
- ▶ Mantener el orden implica más esfuerzo computacional, por tanto se pierde un poco de eficiencia

Hash tables

- ▶ De manera análoga a los sets, los maps preservan el orden de los elementos en base al índice
- ▶ Mantener el orden implica más esfuerzo computacional, por tanto se pierde un poco de eficiencia
- ▶ Si no se desea mantener el orden se puede usar `unordered_map`



Documentación adicional

- ▶ Documentación oficial:
<https://en.cppreference.com/w/cpp/container>
- ▶ Geek for geeks:
<https://www.geeksforgeeks.org/containers-cpp-stl/>
- ▶ Curso de geek for geeks:
<https://www.geeksforgeeks.org/courses/cpp-programming-basic-to-advanced>

Estructuras de Datos Avanzadas

- ▶ Para efectos de este curso, entendemos como estructuras de datos avanzadas a aquellas que no son implementadas por la librería estandar de C++ (STL), sino que deben ser implementadas

Estructuras de Datos Avanzadas

- ▶ Para efectos de este curso, entendemos como estructuras de datos avanzadas a aquellas que no son implementadas por la librería estandar de C++ (STL), sino que deben ser implementadas
- ▶ Al implementar una estructura de datos debemos pensar en sus diversas operaciones: inicialización, inserción, remoción, búsqueda, etc. Las operaciones que soporte cada estructura de datos depende de su diseño

Estructuras de Datos Avanzadas

- ▶ Para efectos de este curso, entendemos como estructuras de datos avanzadas a aquellas que no son implementadas por la librería estandar de C++ (STL), sino que deben ser implementadas
- ▶ Al implementar una estructura de datos debemos pensar en sus diversas operaciones: inicialización, inserción, remoción, búsqueda, etc. Las operaciones que soporte cada estructura de datos depende de su diseño
- ▶ Para tener una estructura de datos eficiente, sus operaciones deben ser eficientes

Estructuras de Datos Avanzadas

- Una situación usual es tener alguna operación computacionalmente costosa (lenta), pero el resto de operaciones eficientes.

Estructuras de Datos Avanzadas

- ▶ Una situación usual es tener alguna operación computacionalmente costosa (lenta), pero el resto de operaciones eficientes.
- ▶ Si la operación costosa es utilizada pocas veces y las operaciones eficientes muchas veces, en general se tendrá una buena base para un algoritmo

Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos

Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos
- ▶ Cada nodo tiene un nodo *padre* y guarda un valor

Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos
- ▶ Cada nodo tiene un nodo *padre* y guarda un valor
- ▶ El nodo *raíz* es aquel que no tiene ningún padre.

Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos
- ▶ Cada nodo tiene un nodo *padre* y guarda un valor
- ▶ El nodo *raíz* es aquel que no tiene ningún padre.
- ▶ Usualmente se tiene solo una referencia al nodo padre y se puede explorar el árbol a partir de este

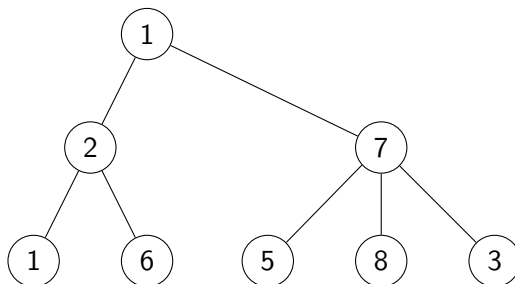
Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos
- ▶ Cada nodo tiene un nodo *padre* y guarda un valor
- ▶ El nodo *raíz* es aquel que no tiene ningún padre.
- ▶ Usualmente se tiene solo una referencia al nodo padre y se puede explorar el árbol a partir de este
- ▶ Existen varias formas de implementar un árbol, cada una con sus ventajas y desventajas, tanto en términos de memoria como de tiempo

Árboles

- ▶ Es una estructura de datos jerárquica, conformado por varios nodos
- ▶ Cada nodo tiene un nodo *padre* y guarda un valor
- ▶ El nodo *raíz* es aquel que no tiene ningún padre.
- ▶ Usualmente se tiene solo una referencia al nodo padre y se puede explorar el árbol a partir de este
- ▶ Existen varias formas de implementar un árbol, cada una con sus ventajas y desventajas, tanto en términos de memoria como de tiempo
- ▶ Se conoce como *altura* del árbol al número de niveles que tiene el árbol

Árboles



Árboles

```
#include <stdlib.h>

typedef struct tnode{
    struct tnode *parent;
    int data;
}node;

node *NewNode(int d, node *parent) {
    node t;
    t.data = d;
    t.parent = parent;
    return &t;
}

int main() {
    node *root = NewNode(1, NULL);
    node *left = NewNode(2, root);
    NewNode(1, left);
    NewNode(6, left);

    node *right = NewNode(7, root);
    NewNode(5, right);
}
```

Árboles

```
#include <cstdlib>
#include <stdio>

using namespace std;

typedef struct tnode{
    struct tnode *leafs[50];
    int n_leafs; // cantidad de hijos
    int data;
}node;

node *NewNode(int d) {
    node *leaf = (node *)malloc(sizeof(node));
    leaf->data = d;
    leaf->n_leafs = 0;

    return leaf;
}

void AppendNode(node *tree, node *leaf) {
    tree->leafs[tree->n_leafs] = leaf;
```


-

Árboles binarios

- ▶ Son árboles en los que cada nodo tiene a lo mucho dos hijos
- ▶ Se dice que un árbol está completo cuando todos los niveles están llenos, excepto el último

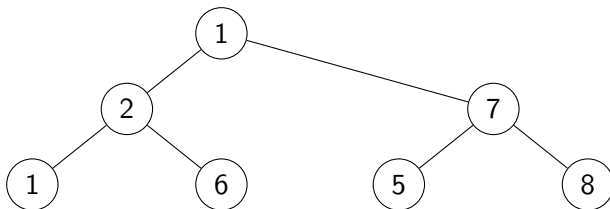
Árboles binarios

- ▶ Son árboles en los que cada nodo tiene a lo mucho dos hijos
- ▶ Se dice que un árbol está completo cuando todos los niveles están llenos, excepto el último
- ▶ Cuando el árbol está completo se cumple la siguiente relación entre la altura y el número de nodos del árbol $h = \lceil \log n \rceil$

Árboles binarios

- ▶ Son árboles en los que cada nodo tiene a lo mucho dos hijos
- ▶ Se dice que un árbol está completo cuando todos los niveles están llenos, excepto el último
- ▶ Cuando el árbol está completo se cumple la siguiente relación entre la altura y el número de nodos del árbol $h = \lceil \log n \rceil$
- ▶ Árboles completos pueden ser fácilmente representados con un arreglo; si el árbol no está completo es mejor usar un map

Árboles binarios



Árboles binarios

```
#include <vector>

using namespace std;

int ParentIndex(int n) {
    return (n-1)/2;
}

int main(){
    vector<int> T;

    T.push_back(1);
    T.push_back(2);
    T.push_back(7);
    T.push_back(1);
    T.push_back(6);
    T.push_back(5);
    T.push_back(8);
}
```

```
#include <map>

using namespace std;

int ParentIndex(int n) {
    return (n-1)/2;
}

int main(){
    map<int , int> T;

    T[0] = 1;
    T[1] = 1;
    T[2] = 7;
    T[3] = 1;
    T[4] = 6;
    T[5] = 5;
    T[6] = 8;
}
```

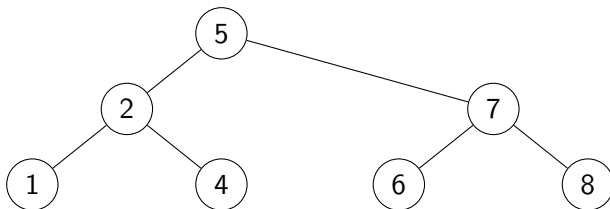
Árboles de búsqueda binarios

- ▶ Son árboles binarios tal que para cualquier nodo, el hijo de la izquierda es menor que el nodo padre, y el hijo de la derecha es mayor que el nodo padre

Árboles de búsqueda binarios

- ▶ Son árboles binarios tal que para cualquier nodo, el hijo de la izquierda es menor que el nodo padre, y el hijo de la derecha es mayor que el nodo padre
- ▶ Se puede generalizar la noción al integrar una relación de orden entre el nodo padre y los nodos hijos

Árboles binarios



Árboles binarios

```
#include<cstdlib>
#include<stdio>
```

```
typedef struct tbst{
    struct tbst *left;
    struct tbst *right;
    int data;
} bst;
```

```
bst *NewNode(int n) {
    bst *t = (bst *)malloc(sizeof(bst));
    t->data = n;
    t->left = NULL;
    t->right = NULL;
    return t;
}
```

```
// retorna -1 si fue agregado a la izquierda, +1 si fue agregado a la derecha
int AppendNode(bst *root, bst *child) {
    if( child->data < root->data ){
        root->left = child;
```