## Multiestructuras

El todo es mayor que la suma de las partes

### Intro

Muchas veces el uso exclusivo de una sola estructura no nos permite llegar a órdenes deseados.

Recurrir a más de una estructura puede solucionar dichas situaciones siempre y cuando se elijan y analisen correctamente.

Recurrentemente se plantean problemas para ser resueltos por una "Estructura" padre, que contiene estructuras "atómicas" que ya hemos visto antes (listas, árboles, tablas de hash, etc).



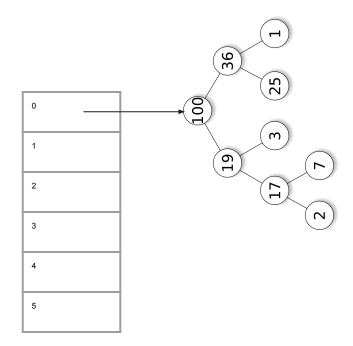
Se intenta usar dos o más estructuras para resolver los problemas

	insertar	eliminar	obtener min/max	eliminar min/max
Lista	O(1)	O(N)	O(N)	O(N)
Lista Ord	O(N)	O(N)	O(1)	O(1)
ABB	O(Ln) cp / O(N) pc			
AVL	O(Ln)	O(Ln)	O(Ln)	O(Ln)
Неар	O(1) cp / O(Ln) pc	O(N)	O(1)	O(Ln)
Tabla de hash	O(1) cp / O(N) pc	O(1) cp / O(N) pc	-	-

A tener siempre en cuenta cuando resolvemos estos ejercicios

## Y no debemos limitarnos sólo a lo que hemos visto

Por ejemplo, las tablas de hash abiertas no tienen porque ser usadas con listas. ¿Qué tal si usamos un AVL? ¿Cómo afectan los órdenes?





## **Ejemplo: Ranking FIFA**

## **Ejemplo Ranking FIFA**

Se desea implementar un sistema donde se almacene y manipule el ranking FIFA, es decir, el ranking de fútbol a nivel de país.

Cada vez que se ingresa un nuevo país, este debe ir último en el ranking.

La única forma de subir en el ranking es retando quien está por encima de la posición actual. Por ejemplo, el 4to puesto puede retar al 3ero, el 9no al 8vo, etc. De ganar el reto, intercambian posiciones.

## **Ejemplo Ranking FIFA: funciones**

- // pre: no existe el país dentro del ranking
  // pos: se agrega el país en la la última posición del ranking
  void agregarPais(string nombrePais)
- // pre: el país existe dentro del ranking
  // pos: retorna la posición actual del país dentro del ranking int posicionRanking(string nombrePais)
- // pre: que existe esa posición dentro del ranking
  // pos: retorna el país en dicha posición
  string posicionPais(int unaPosicion)
- // pre: el país existe dentro del ranking y no está en el primer puesto
  // pos: de ganar el país retador intercambia posiciones con el país retado void retar(string paisRetador, bool ganoRetador)



# Discutamos

void agregarPais(string nombrePais)

int posicionRanking(string nombrePais)

string posicionPais(int unaPosicion)

void retar(string paisRetador, bool ganoRetador)



# Solución 1: usar un array

void agregarPais(string nombrePais)

int posicionRanking(string nombrePais)

string posicionPais(int unaPosicion)

void retar(string paisRetador, bool ganoRetador)

0	-	
1	Bélgica	
2	Francia	
3	Brasil	
4	Inglaterra	24
5	Uruguay	

# Solución 1: usar un array

void agregarPais(string nombrePais) O(1)

int posicionRanking(string nombrePais) O(N)

string posicionPais(int unaPosicion) O(1)

void retar(string paisRetador, bool ganoRetador) O(N)

0	-
1	Bélgica
2	Francia
3	Brasil
4	Inglaterra
5	Uruguay

# T <-> int

### T <-> int

Consiste en usar una tabla de hash<T, int> y un array de T (T[]).

La tabla de hash hace la función de T -> int, mientras que el array int -> T.

Nota: Puede ser útil en otros contextos del curso, por ejemplo en Heap o Grafos.

# Solución 2: array + tabla de hash

void agregarPais(string nombrePais)

int posicionRanking(string nombrePais)

string posicionPais(int unaPosicion)

void retar(string paisRetador, bool ganoRetador)

string (país)	int (posicion
Francia Uruguay Bélgica Croacia	2 5 1 6
••••	••••

0	-	
1	Bélgica	
2	Francia	
3	Brasil	
4	Inglaterra	
5	Uruguay	

# Solución 2: array + tabla de hash

void agregarPais(string nombrePais) O(1) cp

int posicionRanking(string nombrePais) O(1) cp

string posicionPais(int unaPosicion) O(1) pc

void retar(string paisRetador, bool ganoRetador) O(1) cp

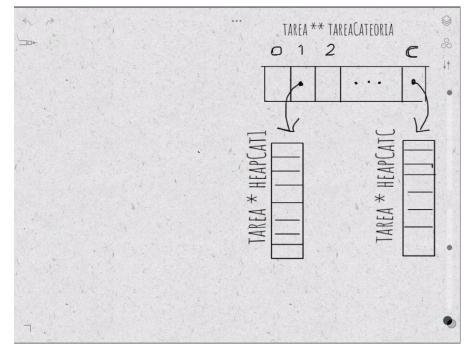
string (país)	int (posicion
Francia Uruguay Bélgica Croacia	2 5 1 6

		_
0	-	
1	Bélgica	
2	Francia	
3	Brasil	
4	Inglaterra	VI AZI
5	Uruguay	

Para guardar las tareas se decide tener C heaps. Cada heap representa las tareas de una categoría X.

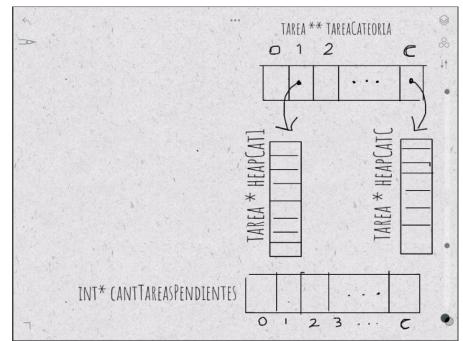
#### De ese modo:

- 1) *Agregar una tarea*: consiste en agregar la tarea al heap correspondiente (depende de la cat.)
- 2) Ver la tarea más prioritaria de una categoría: se utiliza la función **top** la cual retorna el elemento con mayor prioridad pero n o lo elimina.
- 3) Resolver tarea más prioritaria de una categoría: utiliza la función **pop** del heap correspondiente



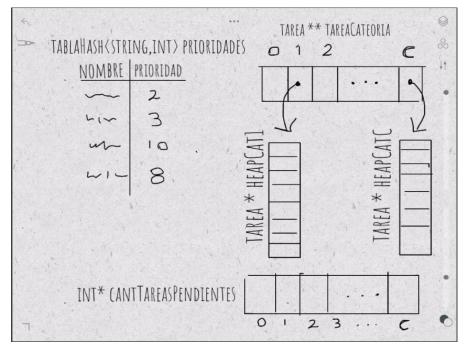
Para contar las tareas pendientes de categorías se tiene un array de int de tamaño C+1.

- 1) Agregar una tarea: suma 1 al casillero correspondiente.
- 3) Resolver tarea más prioritaria de una categoría: resta en 1 al casillero correspondiente.
- 4) Cantidad de tareas: consulta el array de cantidades en la posición que corresponde a la categoría.

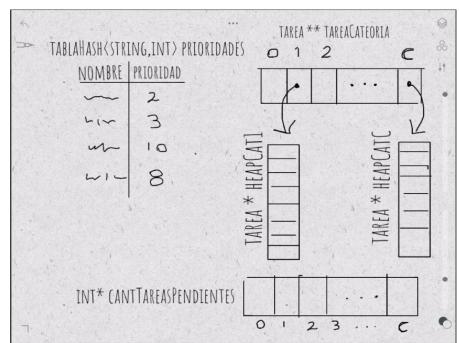


Por último, tenemos una tabla de hash, con clave string (nombre de la tarea) y valor int (prioridad de la tarea).

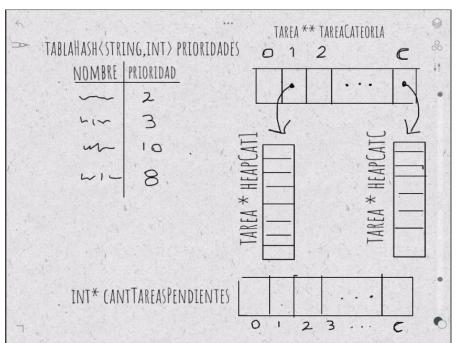
- 1) Agregar una tarea: ahora también agregamos el nombre de la tarea con su prioridad la tabla de hash.
- 5) Obtener prioridad de una tarea: esto simplemente consiste en recuperar el valor a partir del nombre de la tarea en la tabla de hash.



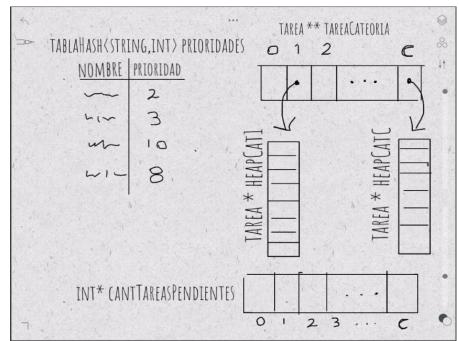
Agregar una tarea	O(LgN) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



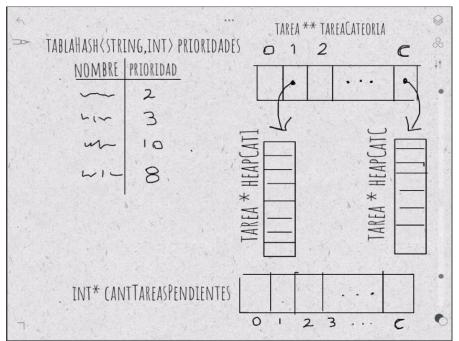
Agregar una tarea	O(LgN) + O(1) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



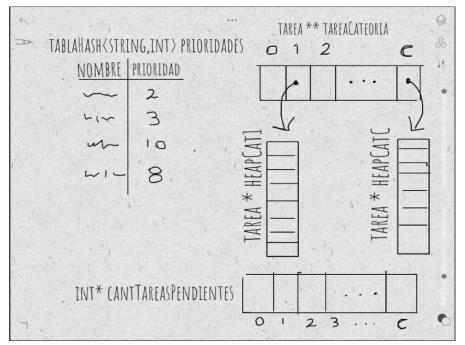
Agregar una tarea	O(LgN) + O(1) + <b>O(N)</b> pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



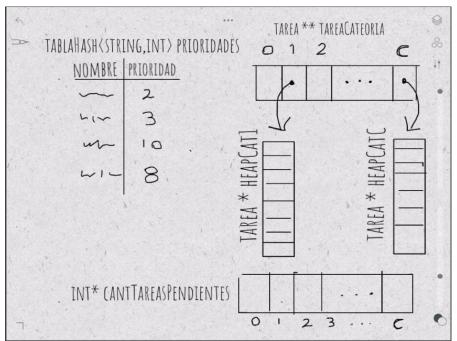
Agregar una tarea	O(LgN) + O(1) + O(1) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



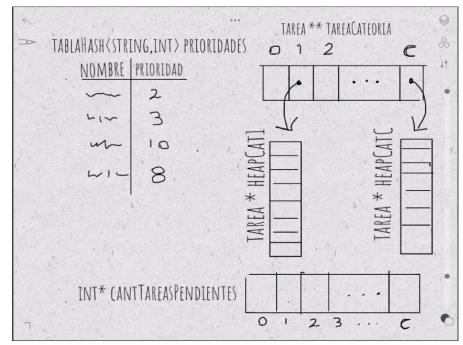
Agregar una tarea	O(LgN) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	O(1) pc
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



Agregar una tarea	O(LgN) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	O(1) pc
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	O(LgN) + O(1) pc
Cantidad de tareas	
Obtener prioridad de una tarea	



Agregar una tarea	O(LgN) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	O(1) pc
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	O(LgN) pc
Cantidad de tareas	O(1) pc
Obtener prioridad de una tarea	



Agregar una tarea	O(LgN) pc
Ver la tarea más prioritaria de una categoría	O(1) pc
Resolver tarea más prioritaria de una categoría	O(LgN) pc
Cantidad de tareas	O(1) pc
Obtener prioridad de una tarea	O(1) cp

