



Lista 09 - Generics-Collections

Para entrega: código do projeto NetBeans em um arquivo zip → entregar via Tidia→Atividades

ENTREGAR os exercícios 2 e 3.

1) Escreva uma classe genérica que recebe um tipo, necessariamente, possuindo as funcionalidades da classe `java.lang.Number`. A classe terá como atributos dois valores que definirão um par, e possuirá os seguintes métodos:

- `getMax`
- `getMin`
- `toString`: retorna uma string com a concatenação dos dois valores

(ENTREGAR) 2)

a) Escreva o método de ordenação `insertion-sort*` de maneira genérica. Use o seguinte algoritmo em pseudo-código:

```
Insertion-sort(TIPO[] A)          /*Não use ArrayList, apenas array simples*/
    Laço j ← 1 até (A.tamanho-1)
        temp ← A[ j ]
        i ← j-1
        Enquanto i > -1 E A[i] > temp
            A[i+1] ← A[i]
            i ← i-1
        Fim Enquanto
        A[i+1] ← temp
    Fim Laço
Fim
```

→ Modifique o pseudo algoritmo para que ele use o método `compareTo` ao invés do operador `>`. Teste seu algoritmo com uma classe boxing, como `Integer` ou `Float`.

b) Escreva uma classe que implementa a interface `Comparable` implementando o método `compareTo`.

c) Escreva um método principal que usa a classe do item b) com o algoritmo do item a). Execute o método sobre um array com 10 dados, imprimindo os dados antes e depois da ordenação.

*O insertion-sort é um algoritmo de ordenação por comparação que tem péssimo desempenho esperado de $O(n^2)$; ele só deve ser usado em razão de sua simplicidade, e em operações de ordenação com poucos elementos.

→ Para os próximos exercícios, modifique a quantidade de dados (para menos ou para mais) sempre que julgar necessário, ou viável.

(ENTREGAR) 3) Escreva uma classe que define uma árvore binária de busca genérica recebendo um parâmetro `T`. Sua árvore deverá ter métodos de inserção, remoção, busca, e impressão ordenada de seus valores. **ATENÇÃO:** Não é necessário mantê-la balanceada, o que torna a implementação muito simplificada.

4) Usando a classe `Math.Random` para criar valores aleatórios do tipo `Double`.

a) Insira 10^8 dados em um `ArrayList`; em seguida, acesse 10^7 destes dados usando o método `get(i)` – use um índice `i` aleatório. Meça o tempo gasto usando:

```
long tempoInicial = System.currentTimeMillis();
...
long tempoFinal = System.currentTimeMillis();
System.out.println( tempoFinal - tempoInicial ); /*converta para minutos!*/
```



b) Agora delete 10^7 elementos cujos índices devem ser escolhidos aleatoriamente, e insira novos 10^7 valores aleatórios. Meça o tempo.

c) Repita o exercício os itens a) e b) usando um `LinkedList`.

d) Compare os tempos em uma tabela (um arquivo texto, ou excell), e discuta os resultados de acordo com o que foi visto em aula.

→ Enquanto estiver realizando o experimento, não realize outras operações que possam comprometer o processamento, e influenciar no tempo.

5) Usando a classe `Math.Random` para criar valores aleatórios do tipo `Double`.

a) Insira 10^8 dados em um `ArrayList`; dos dados inseridos, guarde referências a 10^7 destes elementos (escolhidos aleatoriamente) em um segundo array auxiliar (não um `ArrayList`).

b) Em seguida, execute o método `boolean contains(Object o)` passando como parâmetro os 10^7 elementos guardados no item a). Meça o tempo.

c) Agora insira os elementos do item a) em um `HashSet` e repita os itens a) e b) usando o mesmo array auxiliar.

d) Compare os tempos em uma tabela (um arquivo texto, ou excell), e discuta os resultados de acordo com o que foi visto em aula.

→ Enquanto estiver realizando o experimento, não realize outras operações que possam comprometer o processamento, e influenciar no tempo.

6) a) Crie uma `HashMap` cujas chaves são inteiros escolhidos aleatoriamente (`int inteiro = random.nextInt()`), e cujos valores são dados por:

`Math.hypot(inteiro*2/3, Math.sqrt(inteiro*2/3));`

Insira 10^7 pares e guarde 10^6 chaves em um array auxiliar.

b) Use o array auxiliar do item a) para executar o método `V get(Object key)` 10^6 vezes. Meça o tempo. Isto é, ao invés de fazer o cálculo, você recuperar o resultado a partir de um mapa.

c) Agora repita o cálculo do item a) para os 10^6 valores guardados no array auxiliar. Meça o tempo.

→ Caso os tempos colhidos sejam muito pequenos (abaixo de uma dezena de segundos), aumente a escala para 10^8 , 10^9 , e assim por diante.

d) Compare os tempos em uma tabela (um arquivo texto, ou excell), e discuta os resultados de acordo com o que foi visto em aula. Agora responda: se você tem memória, mas não tem tempo, o que você pode fazer?

e) Refaça os itens a) e b) usando o `TreeMap`. Compare os tempos em uma tabela (um arquivo texto, ou excell), e discuta os resultados de acordo com o que foi visto em aula.

→ Enquanto estiver realizando o experimento, não realize outras operações que possam comprometer o processamento, e influenciar no tempo.

7. Implemente uma classe chamada `ArraySet` utilizando um `ArrayList`. Compare o desempenho desta classe com qualquer uma das implementações `Set` da API Java.