PROGRAMACIÓN I

TEORÍA - CECILIA SANZ

✓ Estructura de datos arreglo

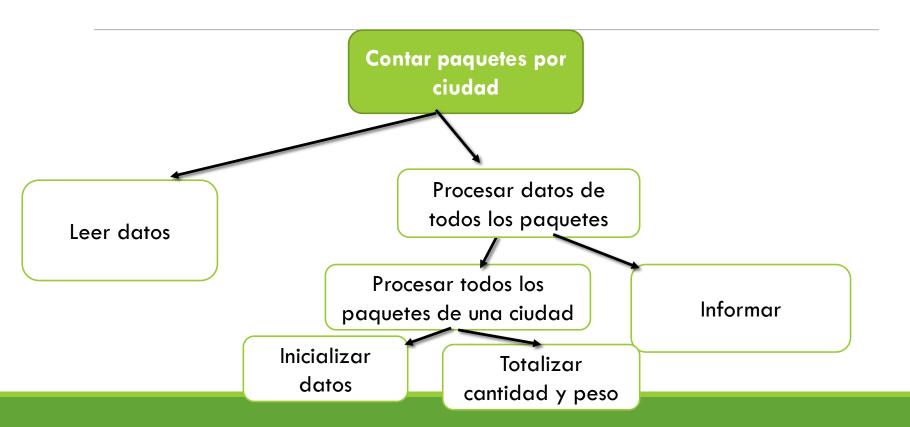
- ✓ Definición
- ✓ Operaciones
- ✓ Ejemplos

Temas

REPASO

Supongamos que en un despacho se están recibiendo paquetes de Mercado Libre para diferentes ciudades. Cada paquete indica a qué ciudad destino se está enviando entre 100 (códigos de 1 a 100) que se manejan en dicho despacho y por otra parte se tiene el peso del paquete. Los paquetes vienen ordenados por código de destino. Informar la cantidad de paquetes recibidos por ciudad y el peso promedio de los paquetes de cada una. ¿Cómo lo resolvemos?

EJERCICIO de REPASO



```
Program votación;
 Const maxCiudad= 100; fin=0;
 Type codigosCiudad= 0.. maxCiudad;
       paquete= record
                codCiudad: codigosCiudad;
                peso: real;
               end;
{Aquí va el proceso de Leer y el de ProcesarUnaCiudad}
 Var p: paquete; actual: codigosCiudad; totalxCiudad: integer; promPeso:real;
 Begin
    Leer(p);
    While (p.codCiudad <> fin) do
    begin
      procesarUnaCiudad (p, actual, totalxCiudad, promPeso);
      Writeln('Ciudad', actual, 'tiene: ', totalxCiudad, 'y peso promedio', promPeso);
    End;
 End.
```

```
Procedure Leer (VAR p:paquete);
Begin
  readIn(p.codCiudad);
  if (p.codCiudad <> fin)
  then readin(p.peso);
End;
Procedure procesarUnaCiudad (VAR p: paquete; VAR actual: codigosCiudad; VAR
cantPaquetes:integer; VAR promPeso:real);
Begin
  actual:= p.codCiudad;
  cantPaquetes:=0; promPeso:=0;
  While (actual = p.codCiudad) do
  Begin
     cantPaquetes:= cantPaquetes+1;
     promPeso:= promPeso + p.peso;
     Leer(p);
  end;
  promPeso:= promPeso/cantPaquetes;
End:
```







Supongamos que estamos recibiendo votaciones para diferentes concursantes de un programa de TV. Cada voto indica a qué participante se está votando a través de su código que va de 1 a 20. Debo informar el total de votos por cada participante.

¿Cómo lo resolvemos?



 Para resolver estos problemas podemos usar una estructura de datos tipo arreglo.

Un tipo de dato *Arreglo* es una colección de elementos a los que se accede mediante un índice.

SI TIENE UN SOLO INDICE SE DENOMINA VECTOR

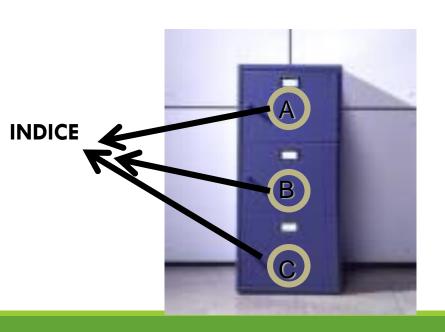
Un arreglo (ARRAY) es una estructura de datos que permite acceder a cada componente a través de una variable índice, que da la posición de la componente dentro de la estructura de datos.

Conceptos iniciales



Estructura de datos-ARREGLO-Concepto

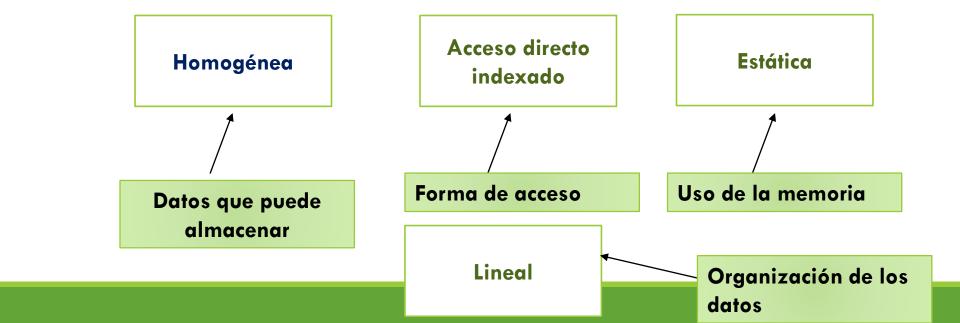
Un tipo de dato Arreglo es una colección indexada de elementos.





Estructura de datos-ARREGLO-Concepto

Un tipo de dato Arreglo es una colección indexada de elementos.



Estructura de datos-ARREGLO-Declaración

```
Program uno;
type concursantes= array[indice] of tipo;
```

Subrangos de tipos ordinales

integer

char

boolean

enumerativo

Los elementos de un arreglo pueden pertenecer a cualquier tipo de datos de alocación estática:

- **Enteros**
- ▶ Reales
- Caracteres
- Registros, Otro arreglo

Estructura de datos-ARREGLO-Concepto



¿Qué es el índice de un arreglo?

Es una variable de tipo ordinal.

Permite acceder a cualquier elemento de manera directa.

Representa un desplazamiento desde la posición inicial del arreglo

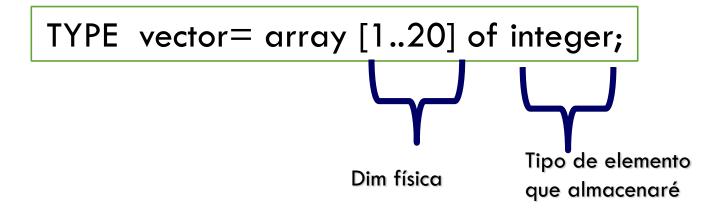
Estructura de datos-VECTOR-Concepto

¿Cómo declaramos un vector en Pascal?



Estructura de datos-VECTOR-Concepto

En el ejemplo



Declaraciones en Pascal - Ejemplos

```
Type

Sucursales = Array [1..100] of real;

Temperaturas = Array [1..30] of real;

AñosAutos = Array [2000..2012] of integer;

Categorias = Array ['A' .. 'D'] of real;

Frecuencia = Array [char] of integer;
```

```
Var
Autos: añosAutos; {este vector tiene 13 componentes de tipo entero}
```

Frec: frecuencia; {Este vector tendrá 255 componentes de tipo entero}

Sucursal: Sucursales; {Este vector tendrá 100 componentes de tipo real}

TotalCategorias: categorias;{ este vector tiene 4 componentes de tipo real}

TempMensual: Temperaturas; { este vector tiene 30 componentes de tipo real}

VECTORES

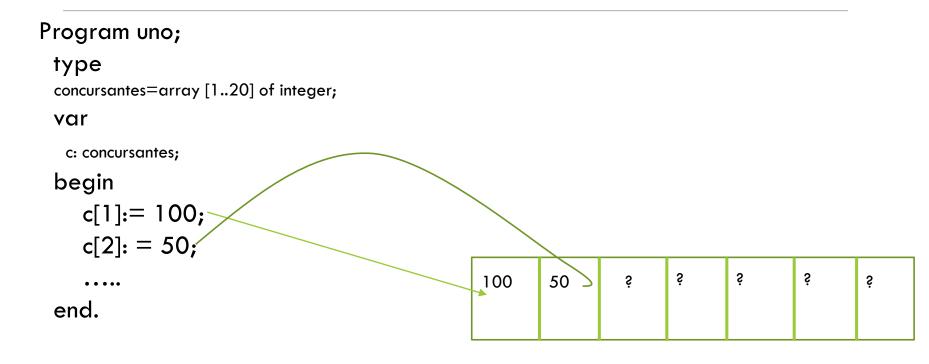


Estructura de datos-ARREGLO-Operaciones

- Asignar elementos.
- Lectura/escritura.
- Recorridos.
- Agregar elementos.
- Insertar elementos.
- Borrar elementos.
- Búsqueda de un elemento.
- Ordenación de un arreglo.

OPERACIÓN DE ASIGNACIÓN

Estructura de datos-VECTOR-Operaciones



OPERACIÓN DE CARGAR UN VECTOR (LECTURA DESDE TECLADO)

Estructura de datos-VECTOR-Operaciones

```
Program uno;
Const max=20;
                                                           Ś
                                                                                                Ś
 type
  concursantes = array [1..max] of integer;
 var
  c: concursantes;
   x,i:integer;
 begin
   for i = 1 to max do
   begin
                           for i = 1 to max do
       readln (x);
                                                                  200
                                                                          1000
                                                                                 90
                                                                                        900
                                                   100
                                                           500
                                                                                                1003
                            readln (c[i]);
       c[i]:=x;
   End;
```

Ejemplo

Suponga que se hay un concurso de poesía y se registran la cantidad de inscriptos por día durante el mes de septiembre. Informar los días que superan el promedio de inscriptos del mes.

Estructura de datos-VECTOR-Ejercicio

```
Program Ejemplo 1;
CONST max = 30;
type
     rango: 1..max;
     inscriptos = array [1..max] of integer;
 var insc: inscriptos; i: rango; prom: real;
begin
  CargarInscriptos (insc);
  prom: = promedio(insc);
  For i = 1 to max do
       If (insc [i] > prom) then writeln ('El día', i, 'supera el promedio del mes');
end.
```

Estructura de datos-ARREGLO-Ejercicio

```
Procedure Cargarlnscriptos (var insc: inscriptos);
Var i: rango;
Begin
   For i:=1 to max do
        readln(insc[i]);
end.
Function Promedio (insc:inscriptos): real;
Var i: rango; total: integer;
Begin
  total:=0;
   for i:=1 to max do
     total:=total+ insc[i];
  promedio:= total/max;
End;
```

```
1 2 3 4 .... 30 31

? ? ? ? ?
```