

1. Arrays y Listas

1.1. Ordenamiento

Cuando necesite ordenar un vector o una lista, utilice los métodos `.sort()` que tiene Java. El algoritmo que utilizan es QuickSort y su tiempo de ejecución es de $O(n \log n)$.

```
1 public static void main(String[] args) {
2     String v[] = {"hola", "z", "mundo", "0", "aaaa", "
    ↪ quick", "sort", "1a"};
3
4     ArrayList<Integer> a = new ArrayList<Integer>();
5     a.add(9); a.add(0); a.add(-1); a.add(25); a.add(7); a
    ↪ .add(1);
6
7     //Ambos utilizan QuickSort
8     //Collections.sort() tambien ordena LinkedList
9     Arrays.sort(v);
10    Collections.sort(a);
11
12    for(int i=0; i<v.length; i++){
13        System.out.print(v[i] + " ");
14    }
15
16    //Esto llama la funcion .size() y .get() cada vez
17    //En ArrayList .get() es O(1) pero en LinkedList es O
    ↪ (n),
18    //por lo cual hacer esto es fatal
19    for(int i=0; i<a.size(); i++){
20        System.out.print(a.get(i) + " ");
21    }
22
23    //Otra forma de hacerlo, pero no se tiene acceso a
    ↪ los indices de cada elemento
24    for(int k : a){
25        System.out.print(k + " ");
26    }
27 }
```

2. Mapas

Guardan pares (clave, valor). El HashMap no pone las claves en ningún orden en particular. TreeMap ordena las claves de acuerdo a su orden natural. LinkedHashMap pone las claves en el orden en que se ingresen.

Las operaciones `.put()`, `.get()` y `.containsKey()` son $O(1)$ en HashMap y LinkedHashMap, y $O(\log n)$ en TreeMap.

```
1 public static void main(String args[]) {
2     HashMap<String, Integer> map = new HashMap<String,
    ↪ Integer>();
3     //TreeMap<String, Integer> map = new TreeMap<String,
    ↪ Integer>();
4     //LinkedHashMap<String, Integer> map = new
    ↪ LinkedHashMap<String, Integer>();
5
6     String s = "tres_tristes_tigres_tragaban_trigo_en_un_
    ↪ trigal_en_tres_tristes_trastos";
7     String palabras[] = s.split(" ");
8
9     for(int i=0; i<palabras.length; i++){
10        if(!hash.containsKey(palabras[i])){
11            hash.put(palabras[i], 1);
12        }else{
13            hash.put(palabras[i], hash.get(palabras[i])+1);
14        }
15    }
16
17    //Obtener un elemento
18    System.out.println(hash.get("tres"));
19
20    //Recorrer el mapa
21    for(Entry<String, Integer> e : hash.entrySet()){
22        System.out.println(e.getKey() + " : " + e.getValue
    ↪ ());
23    }
24 }
```

3. Grafos

3.1. BFS y DFS

Recorren un grafo a partir de un nodo origen y visitan todos los nodos alcanzables desde éste. El siguiente ejemplo está con DFS pero funciona igual con BFS.

Ambos algoritmos tienen un tiempo de ejecución de $O(n + m)$ donde n es el número de nodos y m es el número de aristas del grafo.

```
1  static ArrayList<Integer> g[];
2  static boolean seen[];
3
4  public static void main(String[] args) {
5      int nodes = 10;
6
7      seen = new boolean[nodes];
8
9      g = new ArrayList[nodes];
10     for(int i = 0; i < nodes; i++){
11         g[i] = new ArrayList<Integer>();
12     }
13
14     int s = 0;
15
16     //Visita SOLO los nodos que son alcanzables desde el
17     //    ↪ nodo 's'
18     dfs(s);
19
20     //Con el vector 'seen' vemos cuales son estos nodos
21     for(int i=0; i<nodes; i++){
22         if(seen[i]){
23             // 'i' es alcanzable desde 's'
24         }
25     }
26
27     //Si queremos visitar todos los nodos
28     for(int u=0; u<nodes; u++){
29         if(!seen[u]){
30             //Si no hemos visitado 'u', hacer DFS en 'u'
31             //Esto visitara todos los nodos alcanzables desde
32             //    ↪ 'u'
33             dfs(u);
34         }
35     }
```

```
33     }
34 }
35
36 private static void dfs(int source){
37     seen[source] = true;
38     int adyLen = g[source].size();
39     for(int i=0; i<adyLen; i++){
40         int v = g[source].get(i);
41         if(!seen[v]){
42             dfs(v);
43         }
44     }
45 }
46
47 private static void bfs(int source){
48     Queue<Integer> queue = new LinkedList<Integer>();
49
50     seen[source] = true;
51     queue.add(source);
52
53     while(!queue.isEmpty()){
54         source = queue.poll();
55         int adyLen = g[source].size();
56         for(int i=0; i<adyLen; i++){
57             int v = g[source].get(i);
58             if(!seen[v]){
59                 seen[v] = true;
60                 queue.add(v);
61             }
62         }
63     }
64 }
```

3.2. Shortest Hop

Modificación de BFS que calcula el camino más corto desde un nodo origen 'S' a todos los demás. Sólo funciona cuando el peso de todas las aristas es 1. Su tiempo de ejecución es el mismo de BFS: $O(n + m)$.

```
1  static ArrayList<Integer> g[];
2  static boolean seen[];
3  static int dist[];
4
```

```

5  public static void main(String[] args) {
6      int nodes = 10;
7
8      seen = new boolean[nodes];
9      dist = new int[nodes];
10
11     g = new ArrayList[nodes];
12     for(int i = 0; i < nodes; i++){
13         g[i] = new ArrayList<Integer>();
14     }
15
16     int s = 0;
17     shortestHop(s);
18     //Despues de llamar este metodo, en
19     //dist[i] esta la distancia mas corta (s,i)
20 }
21
22 public static void shortestHop(int s){
23     int n = g.length;
24
25     //Distancia "infinita" hacia todos los nodos
26     //Distancia 0 hacia el nodo de origen
27     for(int i=0; i<n; i++){
28         dist[i] = Integer.MAX_VALUE;
29     }
30     dist[s] = 0;
31
32     //BFS "modificado"
33     LinkedList<Integer> queue = new LinkedList<Integer>()
        ↪ ;

```

```

34
35     seen[s] = true;
36     queue.add(s);
37
38     while(!queue.isEmpty()){
39         s = queue.poll();
40         int adyLen = g[s].size();
41         for(int i=0; i<adyLen; i++){
42             int w = g[s].get(i);
43             if(!seen[w]){
44                 seen[w] = true;
45                 queue.add(w);
46                 //Lo unico que cambia es que se calcula el dist
47                 ↪ [w]
48                 dist[w] = dist[s] + 1;
49             }
50         }
51     }
52 }

```

3.3. Ordenamiento Topológico

Todo grafo dirigido acíclico (DAG) tiene un ordenamiento topológico. Esto significa que para todas las aristas (u,v), 'u' aparece en el ordenamiento antes que 'v'. Visualmente es como si se pusieran todos los nodos en línea recta y todas las aristas fueran de izquierda a derecha, ninguna de derecha a izquierda. En realidad es una modificación de DFS y su tiempo de ejecución es el mismo: $O(n + m)$.