
EDA I

Práctica 03 Ejercicio 1

Juan Antonio Rodríguez Baeza

Supongamos que queremos implementar una solución con la estructura siguiente: `TreeMap<String,TreeSet<MaquinaContador>>`, lo primero que necesitamos es una clase `MaquinaContador` que se encargue de gestionar estos objetos, entre sus funciones debemos implementar el método `incrementarContador()`, el cual se encargará de llevar la cuenta de las incidencias.

```
public void incrementarContador() {  
    this.contador++;  
}
```

Aparte, como el `TreeSet` no dispone de un método `get` para conseguir el objeto concreto, tendremos que recorrer la estructura buscando dicho objeto, una vez encontrado, podremos, haciendo uso del método descrito anteriormente, contar las repeticiones del objeto.

```
/*  
 * maq será el nombre de la maquina que se  
 * va a crear, con contador a 1  
 */  
  
MaquinaContador mc = new MaquinaContador(maq, 1);  
if ( ! this.mapa.get(dir).contains(maqCont))  
    this.mapa.get(dir).add(mc);  
else {  
    for (MaquinaContador cadaMaquina : mapa.get(dir)) {  
        if (cadaMaquina.equals(mc)) {  
            cadaMaquina.incrementarContador();  
            break;  
        }  
    }  
}
```