



Práctica 1

Estructuras de control y estructuras de datos básicas en Java. Recursión

Nota:

- Cree un proyecto llamado "AYED" para guardar todas las clases que implemente durante la cursada.
- Implemente cada ejercicio en un paquete que contenga los números del TP y del ejercicio. Ejemplo tp1.ejercicio3
- Para resolver esta práctica haremos uso de las estructuras de datos array y "listas" provistas por Java: [ArrayList](#) y [LinkedList](#).

1. Escriba tres **métodos de clase (static)** que reciban por parámetro dos números enteros (tipo **int**) a y b e impriman todos los números enteros comprendidos entre a; b (inclusive), uno por cada línea en la salida estándar. Para ello, dentro de una nueva clase escriba un método por cada uno de los siguientes incisos:
 - a. Que realice lo pedido con un **for**.
 - b. Que realice lo pedido con un **while**.
 - c. Que realice lo pedido **sin utilizar estructuras de control iterativas** (*for, while, do while*).

Por último, escriba en el método de clase **main** el llamado a cada uno de los métodos creados, con valores de ejemplo. En su computadora, **ejecute el programa** y verifique que se cumple con lo pedido.

2. Escriba un método de clase que dado un número **n** devuelva un nuevo arreglo de tamaño **n** con los **n** primeros múltiplos enteros de **n** mayores o iguales que 1.

Ejemplo: $f(5) = [5; 10; 15; 20; 25]$; $f(k) = \{n*k \text{ donde } k : 1..k\}$

Agregue al programa la posibilidad de probar con distintos valores de **n** ingresandolos por teclado, mediante el uso de *System.in*. La clase **Scanner** permite leer de forma sencilla valores de entrada.

Ayuda: Como ejemplo de uso, para contar la cantidad de números leídos hasta el primer 42 se puede hacer:

```
import java.util.Scanner;

public class Contador {

    public static int contar42 ( ) {
        Scanner s = new Scanner(System.in) ;
        int cantidad = 1 ;
        while (s.nextInt() != 42) {
            cantidad++;
        }
        return cantidad;
    }
}
```



Algoritmos y Estructuras de Datos

3. Creación de instancias mediante el uso del operador **new**

- a. Cree una clase llamada **Estudiante** con los atributos especificados abajo y sus correspondientes métodos *getters* y *setters* (*haga uso de las facilidades que brinda eclipse*)
 - nombre
 - apellido
 - comision
 - email
 - direccion
- b. Cree una clase llamada **Profesor** con los atributos especificados abajo y sus correspondientes métodos *getters* y *setters* (*haga uso de las facilidades que brinda eclipse*)
 - nombre
 - apellido
 - email
 - catedra
 - facultad
- c. Agregue un método de instancia llamado **tusDatos()** en la clase **Estudiante** y en la clase **Profesor**, que retorne un **String** con los datos de los atributos de las mismas. Para acceder a los valores de los atributos **utilice los getters previamente definidos**.
- d. Escriba una clase llamada **Test** con el método **main**, el cual cree un arreglo con **2** objetos **Estudiante**, otro arreglo con **3** objetos **Profesor**, y luego recorra ambos arreglos imprimiendo los valores obtenidos mediante el método **tusDatos()**. Recuerde asignar los valores de los atributos de los objetos **Estudiante** y **Profesor** invocando los respectivos métodos *setters*.
- e. Agregue dos breakpoints, uno en la línea donde itera sobre los estudiantes y otro en la línea donde itera sobre los profesores
- f. Ejecute la clase **Test** en modo debug y avance **paso a paso** visualizando si el estudiante o el profesor recuperado es lo esperado.

4. Pasaje de parámetros en Java

- a. Sin ejecutar el programa en su computadora, sólo analizándolo, indique qué imprime el siguiente código.

```
public class SwapValores {
    public static void swap1 (int x, int y) {
        if (x < y) {
            int tmp = x ;
            x = y ;
            y = tmp;
        }
    }

    public static void swap2 (Integer x, Integer y) {
        if (x < y) {
            int tmp = x ;
            x = y ;
            y = tmp;
        }
    }
}
```



Algoritmos y Estructuras de Datos

```
public static void main(String[] args) {  
    int a = 1, b = 2;  
    Integer c = 3, d = 4;  
    swap1(a,b);  
    swap2(c,d);  
    System.out.println("a=" + a + " b=" + b) ;  
    System.out.println("c=" + c + " d=" + d) ;  
}  
}
```

- b. Ejecute el ejercicio en su computadora, y compare su resultado con lo esperado en el inciso anterior.
 - c. Inserte un breakpoint en las líneas donde se indica: `y = tmp` y ejecute en modo debug ¿los valores que adoptan las variables `x`, `y` coinciden con los valores impresos por consola?
5. Dado un arreglo de valores tipo **entero** se desea calcular el valor máximo, mínimo, y promedio en un único método. Escriba tres métodos de clase, donde respectivamente:
- a. Devuelva lo pedido por el mecanismo de retorno de un método en Java (`"return"`).
 - b. Devuelva lo pedido interactuando con algún parámetro (el parámetro no puede ser de tipo arreglo).
 - c. Devuelva lo pedido sin usar parámetros ni la sentencia `"return"`.
6. Análisis de las estructuras de listas provistas por la API de Java.
- a. ¿En qué casos `ArrayList` ofrece un mejor rendimiento que `LinkedList`?
 - b. ¿Cuándo `LinkedList` puede ser más eficiente que `ArrayList`?
 - c. ¿Qué diferencia encuentra en el uso de la memoria en `ArrayList` y `LinkedList`?
 - d. ¿En qué casos sería preferible usar un `ArrayList` o un `LinkedList`?
7. Uso de las estructuras de listas provistas por la API de Java. Para resolver este punto cree el paquete **tp1.ejercicio7**
- a. Escriba una clase llamada `TestArrayList` cuyo método `main` recibe una secuencia de números, los agrega a una lista de tipo `ArrayList`, y luego de haber agregado todos los números a la lista, imprime el contenido de la misma iterando sobre cada elemento.
 - b. Si en lugar de usar un `ArrayList` en el inciso anterior hubiera usado un `LinkedList` ¿Qué diferencia encuentra respecto de la implementación? Justifique
 - c. ¿Existen otras alternativas para recorrer los elementos de la lista del punto 7a.?
 - d. Escriba un método que realice las siguientes acciones:
 - cree una lista que contenga 3 estudiantes
 - genere una nueva lista que sea una copia de la lista del inciso i
 - imprima el contenido de la lista original y el contenido de la nueva lista
 - modifique algún dato de los estudiantes
 - vuelva a imprimir el contenido de la lista original y el contenido de la nueva lista. ¿Qué conclusiones obtiene a partir de lo realizado?
 - ¿Cuántas formas de copiar una lista existen? ¿Qué diferencias existen entre ellas?
 - e. A la lista del punto 7d, agregue un nuevo estudiante. Antes de agregar, verifique que el estudiante no estaba incluido en la lista.
 - f. Escriba un método que devuelva verdadero o falso si la secuencia almacenada en la lista es o no capicúa:

```
public boolean esCapicua(ArrayList<Integer> lista)
```

Ejemplo:



Algoritmos y Estructuras de Datos

- El método devuelve verdadero si la secuencia ingresada es: 2 5 2
- El método devuelve falso si la secuencia ingresada es: 4 5 6 3 4

- g. Considere que se aplica la siguiente función de forma recursiva. A partir de un número n positivo se obtiene una sucesión que termina en 1:

$$f(n) = \begin{cases} \frac{n}{2}, & \text{si } n \text{ es par} \\ 3n + 1, & \text{si } n \text{ es impar} \end{cases}$$

Por ejemplo, para $n = 6$, se obtiene la siguiente sucesión:

$$f(6) = 6/2 = 3$$

$$f(3) = 3*3 + 1 = 10$$

$$f(10) = 10/2 = 5$$

....

Es decir, la sucesión 6, 3, 10, 5, 16, 8, 4, 2, 1. Para cualquier n con el que se arranque siempre se llegará al 1.

- Escriba un programa recursivo que, a partir de un número n , devuelva una lista con cada miembro de la sucesión.

```
public class EjercicioSucesion {  
  
    public List<Integer> calcularSucesion (int n) {  
  
        //código  
  
    }  
  
}
```

- h. Implemente un método recursivo que invierta el orden de los elementos en un ArrayList.

```
public void invertirArrayList(ArrayList<Integer> lista)
```

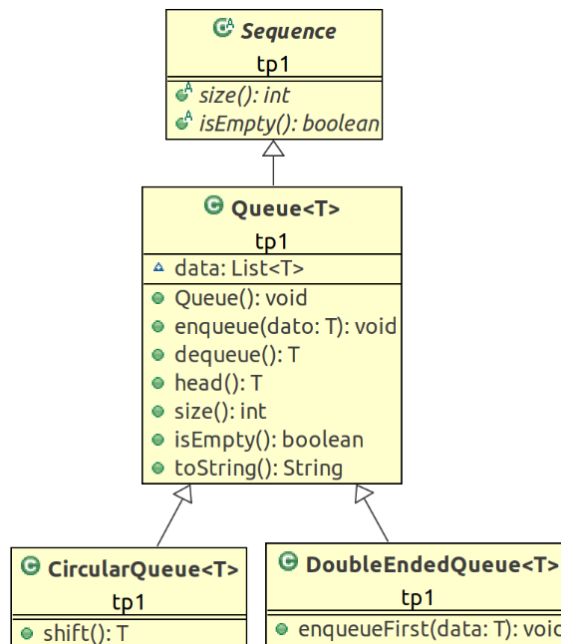
- i. Implemente un método recursivo que calcule la suma de los elementos en un LinkedList.

```
public int sumarLinkedList(LinkedList<Integer> lista)
```

- j. Implemente el método "combinarOrdenado" que reciba 2 listas de números **ordenados** y devuelva una nueva lista también ordenada conteniendo los elementos de las 2 listas.

```
public ArrayList<Integer> combinarOrdenado(ArrayList<Integer> lista1,  
ArrayList<Integer> lista2);
```

8. El objetivo de este punto es ejercitar el uso de la API de listas de Java y aplicar conceptos de la programación orientada a objetos. Sean las siguientes especificaciones de cola, cola circular y cola con 2 extremos disponibles, vistas en la explicación teórica:



- a. Implemente en JAVA la clase **Queue** de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Defina esta clase dentro del paquete **tp1.ejercicio8**.

- **Queue()** Constructor de la clase
- **enqueue(dato: T): void** Inserta el elemento al final de la cola
- **dequeue(): T** Elimina el elemento del frente de la cola y lo retorna. Si la cola está vacía se produce un error.
- **head(): T** Retorna el elemento del frente de la cola. Si la cola está vacía se produce un error.
- **isEmpty(): boolean** Retorna verdadero si la cola no tiene elementos y falso en caso contrario
- **size(): int** Retorna la cantidad de elementos de la cola.
- **toString(): String** Retorna los elementos de la cola en un String

- b. Implemente en JAVA las clase **CircularQueue** de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Defina esta clase dentro del paquete **tp1.ejercicio8**.

- **shift(): T** Permite rotar los elementos, haciéndolo circular. Retorna el elemento encolado.

- c. Implemente en JAVA la clase **DoubleEndedQueue** de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Defina esta clase dentro del paquete **tp1.ejercicio8**.

- **enqueueFirst(): void** Permite encolar al inicio.

9. Considere un *string* de caracteres *S*, el cual comprende únicamente los caracteres: (,),[,],{,}. Decimos que *S* está balanceado si tiene alguna de las siguientes formas:

S = "" *S* es el *string* de longitud cero.

S = "(T)"

S = "[T]"

S = "{T}"

S = "TU"



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Algoritmos y Estructuras de Datos

Donde ambos T y U son *strings* balanceados. Por ejemplo, "{ () [()] }" está balanceado, pero "([)]" no lo está.

- Indique qué estructura de datos utilizará para resolver este problema y cómo la utilizará.
- Implemente una clase llamada **tp1.ejercicio9.TestBalanceo**, cuyo objetivo es determinar si un String dado está balanceado. El String a verificar es un parámetro de entrada (no es un dato predefinido).

Para los ejercicios 10 y 11, solo es necesario responder las preguntas. No es necesario realizar ninguna implementación.

10. Considere el siguiente problema: Se quiere modelar la cola de atención en un banco. A medida que la gente llega al banco toma un ticket para ser atendido, sin embargo, de acuerdo a la LEY 14564 de la Provincia de Buenos Aires, se establece la obligatoriedad de otorgar prioridad de atención a mujeres embarazadas, a personas con necesidades especiales o movilidad reducida y a personas mayores de setenta (70) años. De acuerdo a las estructuras de datos vistas en esta práctica, ¿qué estructura de datos sugeriría para el modelado de la cola del banco?
11. Considere el siguiente problema: Se quiere modelar el transporte público de la ciudad de La Plata, lo cual involucra las líneas de colectivos y sus respectivas paradas. Cada línea de colectivos tiene asignado un conjunto de paradas donde se detiene de manera repetida durante un mismo día. De acuerdo a las estructuras de datos vistas en esta práctica, ¿qué estructura de datos sugeriría para el modelado de las paradas de una línea de colectivos?

Trabajo Práctico N° 1: **Estructuras de Control y Estructuras de Datos Básicas en** **Java. Recursión.**

Ejercicio 1.

Escribir tres métodos de clase (static) que reciban por parámetro dos números enteros (tipo int) a y b e impriman todos los números enteros comprendidos entre a; b (inclusive), uno por cada línea en la salida estándar. Para ello, dentro de una nueva clase, escribir un método por cada uno de los siguientes incisos:

- *Que realice lo pedido con un for.*
- *Que realice lo pedido con un while.*
- *Que realice lo pedido sin utilizar estructuras de control iterativas (for, while, do while).*

Por último, escribir, en el método de clase main, el llamado a cada uno de los métodos creados, con valores de ejemplo. En la computadora, ejecutar el programa y verificar que se cumple con lo pedido.

Ejercicio 2.

*Escribir un método de clase que, dado un número n , devuelva un nuevo arreglo de tamaño n con los n primeros múltiplos enteros de n mayores o iguales que 1. Ejemplo: $f(5) = [5; 10; 15; 20; 25]$; $f(k) = \{n*k, \text{ donde } k: 1...k\}$. Agregar al programa la posibilidad de probar con distintos valores de n ingresándolos por teclado, mediante el uso de `System.in`. La clase `Scanner` permite leer, de forma sencilla, valores de entrada.*

Ejercicio 3.

Creación de instancias mediante el uso del operador new.

(a) *Crear una clase llamada Estudiante con los atributos especificados abajo y sus correspondientes métodos getters y setters (hacer uso de las facilidades que brinda eclipse).*

- *nombre*
- *apellido*
- *comision*
- *email*
- *direccion*

(b) *Crear una clase llamada Profesor con los atributos especificados abajo y sus correspondientes métodos getters y setters (hacer uso de las facilidades que brinda eclipse).*

- *nombre*
- *apellido*
- *email*
- *catedra*
- *facultad*

(c) *Agregar un método de instancia llamado tusDatos() en la clase Estudiante y en la clase Profesor, que retorne un String con los datos de los atributos de las mismas. Para acceder a los valores de los atributos, utilizar los getters previamente definidos.*

(d) *Escribir una clase llamada Test con el método main, el cual cree un arreglo con 2 objetos Estudiante, otro arreglo con 3 objetos Profesor, y, luego, recorrer ambos arreglos imprimiendo los valores obtenidos mediante el método tusDatos(). Recordar asignar los valores de los atributos de los objetos Estudiante y Profesor invocando los respectivos métodos setters.*

(e) *Agregar dos breakpoints, uno en la línea donde itera sobre los estudiantes y otro en la línea donde itera sobre los profesores.*

(f) *Ejecutar la clase Test en modo debug y avanzar paso a paso visualizando si el estudiante o el profesor recuperado es lo esperado.*

Ejercicio 4.

Pasaje de parámetros en Java.

(a) Sin ejecutar el programa en la computadora, sólo analizándolo, indicar qué imprime el siguiente código.

(b) Ejecutar el ejercicio en la computadora y comparar el resultado con lo esperado en el inciso anterior.

(c) Insertar un breakpoint en las líneas donde se indica: $y = tmp$ y ejecutar en modo debug. ¿Los valores que adoptan las variables x , y coinciden con los valores impresos por consola?

Ejercicio 5.

Dado un arreglo de valores tipo entero, se desea calcular el valor máximo, mínimo y promedio en un único método. Escribir tres métodos de clase, donde respectivamente:

- (a) Devolver lo pedido por el mecanismo de retorno de un método en Java (“return”).*
- (b) Devolver lo pedido interactuando con algún parámetro (el parámetro no puede ser de tipo arreglo).*
- (c) Devolver lo pedido sin usar parámetros ni la sentencia “return”.*

Ejercicio 6.

Análisis de las estructuras de listas provistas por la API de Java.

(a) *¿En qué casos ArrayList ofrece un mejor rendimiento que LinkedList?*

- Frecuentes accesos aleatorios a los elementos: *ArrayList* usa un *array* dinámico internamente, por lo que acceder a un elemento por índice es $O(1)$, mientras que, en *LinkedList*, es $O(n)$ porque debe recorrer los nodos secuencialmente.
- Pocas inserciones/eliminaciones al inicio o medio de la lista: Si bien *LinkedList* es más eficiente en la eliminación/inserción en estos casos, si estas operaciones no son muy frecuentes, en general, *ArrayList* sigue siendo más rápido debido a su menor sobrecarga en memoria.
- Poco uso de memoria adicional: *ArrayList* almacena sólo los elementos, mientras que *LinkedList* usa referencias adicionales para enlazar nodos.
- Frecuentes operaciones de iteración: La iteración sobre un *ArrayList* es más rápida debido a la contigüidad de la memoria y la mejor localización en caché.

(b) *¿Cuándo LinkedList puede ser más eficiente que ArrayList?*

- Pocos accesos aleatorios a los elementos: Como *LinkedList* no tiene acceso directo a los elementos, sólo es útil si no se necesita acceder frecuentemente por índices.
- Frecuentes inserciones/eliminaciones al inicio o medio de la lista: *LinkedList* tiene $O(1)$ en inserciones/eliminaciones en estos casos, mientras que *ArrayList* tiene $O(n)$ debido al desplazamiento de elementos.
- Uso de *Iterator* para eliminaciones: Al eliminar elementos con un *Iterator*, *LinkedList* tiene un mejor rendimiento, ya que la eliminación es $O(1)$, mientras que, en *ArrayList*, es $O(n)$ por el desplazamiento.

(c) *¿Qué diferencia se encuentra en el uso de la memoria en ArrayList y LinkedList?*

- *ArrayList*: Usa menos memoria porque sólo almacena los elementos en un *array* contiguo, sin punteros adicionales.
- *LinkedList*: Usa más memoria porque cada nodo almacena el dato junto con dos referencias adicionales (*next* y *prev*), lo que aumenta el consumo de memoria significativamente.

(d) *¿En qué casos sería preferible usar un ArrayList o un LinkedList?*

Sería preferible usar un *ArrayList* cuando:

- Se requiere acceso rápido a los elementos por índice.

- Se realizan pocas inserciones/eliminaciones al inicio o medio de la lista.
- Se realizan recorridos de la lista frecuentemente.
- Se prioriza la eficiencia en el uso de memoria.

Sería preferible usar *LinkedList* cuando:

- No se requiere acceso rápido a los elementos por índice.
- Se realizan muchas inserciones/eliminaciones al inicio o medio de la lista.
- Se quiere usar *Iterator* para modificar la lista mientras se recorre.
- No se realizan recorridos de la lista frecuentemente.

En la mayoría de los casos, *ArrayList* es preferible debido a su menor consumo de memoria y mejor rendimiento general, excepto en escenarios con muchas modificaciones al inicio de la lista.

Ejercicio 7.

Uso de las estructuras de listas provistas por la API de Java. Para resolver este ejercicio, crear el paquete `tp1.ejercicio7`.

(a) Escribir una clase llamada `TestArrayList` cuyo método `main` recibe una secuencia de números, los agrega a una lista de tipo `ArrayList` y, luego de haber agregado todos los números a la lista, imprime el contenido de la misma iterando sobre cada elemento.

(b) Si en lugar de usar un `ArrayList` en el inciso anterior se hubiera usado un `LinkedList`, ¿qué diferencia se encuentra respecto de la implementación? Justificar.

Si en lugar de usar un `ArrayList` en el inciso anterior se hubiera usado un `LinkedList`, el acceso a los números sería muy ineficiente, ya que hay que recorrer la lista, no es directo.

(c) ¿Existen otras alternativas para recorrer los elementos de la lista del inciso (a)?

Sí, existen otras alternativas para recorrer los elementos de la lista del inciso (a).

(d) Escribir un método que realice las siguientes acciones:

- Crear una lista que contenga 3 estudiantes.
- Generar una nueva lista que sea una copia de la lista anterior.
- Imprimir el contenido de la lista original y el contenido de la nueva lista.
- Modificar algún dato de los estudiantes.
- Volver a imprimir el contenido de la lista original y el contenido de la nueva lista.
- ¿Qué conclusiones se obtiene a partir de lo realizado?
- ¿Cuántas formas de copiar una lista existen? ¿Qué diferencias existen entre ellas?

(e) A la lista del inciso (d), agregar un nuevo estudiante. Antes de agregar, verificar que el estudiante no estaba incluido en la lista.

(f) Escribir un método que devuelva verdadero o falso si la secuencia almacenada en la lista es o no capicúa: `public boolean esCapicua(ArrayList<Integer> lista)`.

(g) Considerar que se aplica la siguiente función de forma recursiva. A partir de un número n positivo se obtiene una sucesión que termina en 1:

$$f(n) = \begin{cases} \frac{n}{2}, & \text{si } n \text{ es par} \\ 3n + 1, & \text{si } n \text{ es impar} \end{cases}$$

Escribir un programa recursivo que, a partir de un número n , devuelva una lista con cada miembro de la sucesión.

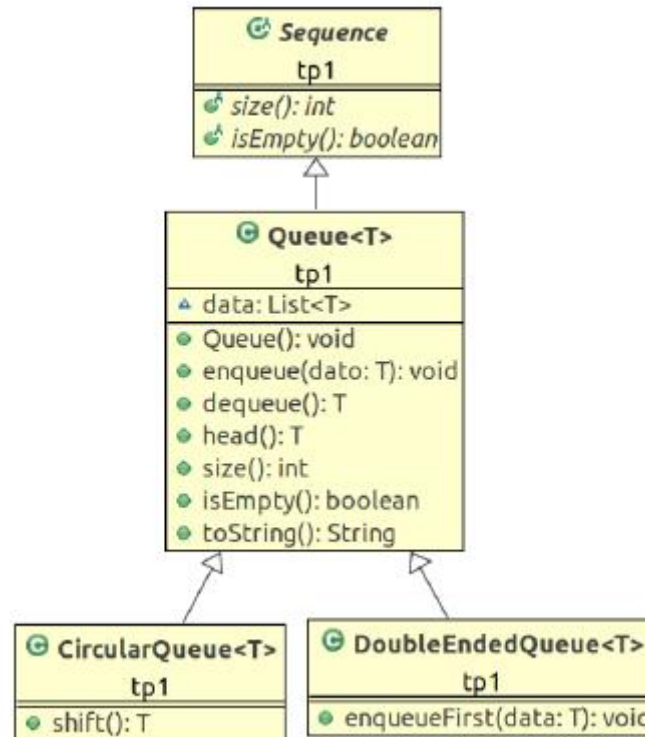
(h) Implementar un método recursivo que invierta el orden de los elementos en un `ArrayList`: `public void invertirArrayList(ArrayList<Integer> lista)`.

(i) Implementar un método recursivo que calcule la suma de los elementos en un `LinkedList`: `public int sumarLinkedList(LinkedList<Integer> lista)`.

(j) Implementar el método “combinarOrdenado” que reciba 2 listas de números ordenados y devuelva una nueva lista también ordenada conteniendo los elementos de las 2 listas: `public ArrayList<Integer> combinarOrdenado(ArrayList<Integer> lista1, ArrayList<Integer> lista2)`.

Ejercicio 8.

El objetivo de este punto es ejercitar el uso de la API de listas de Java y aplicar conceptos de la programación orientada a objetos. Sean las siguientes especificaciones de cola, cola circular y cola con 2 extremos disponibles, vistas en la explicación teórica:



(a) Implementar en JAVA la clase `Queue` de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Definir esta clase dentro del paquete `tp1.ejercicio8`.

- `Queue()`: Constructor de la clase.
- `enqueue(data: T)`: Inserta el elemento al final de la cola.
- `dequeue()`: `T` Elimina el elemento del frente de la cola y lo retorna. Si la cola está vacía, se produce un error..
- `head()`: `T` Retorna el elemento del frente de la cola. Si la cola está vacía, se produce un error.
- `isEmpty()`: `boolean` Retorna verdadero si la cola no tiene elementos y falso en caso contrario.
- `size()`: `int` Retorna la cantidad de elementos de la cola.
- `toString()`: `String` Retorna los elementos de la cola en un `String`.

(b) Implementar en JAVA la clase `CircularQueue` de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Definir esta clase dentro del paquete `tp1.ejercicio8`.

- `shift()`: `T` Permite rotar los elementos, haciéndolo circular. Retorna el elemento encolado.

(c) Implementar en JAVA la clase `DoubleEndedQueue` de acuerdo con la especificación dada en el diagrama de clases. Definir esta clase dentro del paquete `tp1.ejercicio8`.

- *enqueueFirst(): void* Permite encolar al inicio.

Ejercicio 9.

Considerar un string de caracteres S , el cual comprende, únicamente, los caracteres: (,), [,], {, }. Se dice que S está balanceado si tiene alguna de las siguientes formas:

- $S = ""$ S es el string de longitud cero.
- $S = "(T)"$.
- $S = "[T]"$.
- $S = "\{T\}"$.
- $S = "TU"$.

Donde ambos T y U son strings balanceados. Por ejemplo, $\{"()[()]\}"$ está balanceado, pero $\{()[]\}"$ no lo está.

(a) Indicar qué estructura de datos se utilizará para resolver este problema y cómo se utilizará.

Se utilizará la estructura de datos "*Stack*". Por cada signo de apertura, se hará un *PUSH* y, por cada signo de cierre, se hará un *POP*, verificando que sean del mismo tipo (el abrir y cerrar de signo). Si la pila queda vacía, significa que el *String* está balanceado. Además, se tendrán dos listas enlazadas, una con los caracteres de apertura y otra con los caracteres de cierre, para ir viendo si el caracter actual corresponde con alguno de esos seis caracteres y, dependiendo de eso, se realizará la operación correspondiente (*push* o *pop*).

(b) Implementar una clase llamada `tp1.ejercicio9.TestBalanceo`, cuyo objetivo es determinar si un *String* dado está balanceado. El *String* a verificar es un parámetro de entrada (no es un dato predefinido).

Ejercicio 10.

Considerar el siguiente problema: Se quiere modelar la cola de atención en un banco. A medida que la gente llega al banco, toma un ticket para ser atendido, sin embargo, de acuerdo a la LEY 14.564 de la Provincia de Buenos Aires, se establece la obligatoriedad de otorgar prioridad de atención a mujeres embarazadas, a personas con necesidades especiales o movilidad reducida y a personas mayores de setenta (70) años. De acuerdo a las estructuras de datos vistas en esta práctica, ¿qué estructura de datos se sugeriría para el modelado de la cola del banco?

Para el modelado de la cola del banco, la estructura de datos que se sugeriría es “DoubleEndedQueue”, es decir, una cola de doble extremo, ya que esta estructura permite agregar tanto al principio como al final de la cola, con lo cual las personas con orden de prioridad serán puestas al principio de la cola, mientras que las personas que no tengan este orden serán puestas al final de la cola.

Ejercicio 11.

Considerar el siguiente problema: Se quiere modelar el transporte público de la ciudad de La Plata, lo cual involucra las líneas de colectivos y sus respectivas paradas. Cada línea de colectivos, tiene asignado un conjunto de paradas donde se detiene de manera repetida durante un mismo día. De acuerdo a las estructuras de datos vistas en esta práctica, ¿qué estructura de datos se sugeriría para el modelado de las paradas de una línea de colectivos?

Para el modelado de las paradas de una línea de colectivos, la estructura de datos que se sugeriría es “CircularQueue”, es decir, una cola circular, ya que esta estructura permite que, cuando un colectivo llega a la última parada, automáticamente, vuelve a la primera, sin necesidad de reiniciar la estructura.



Práctica 2 Árboles Binarios

Implemente cada ejercicio en un paquete que contenga los números del TP y del ejercicio. Ejemplo tp2.ejercicio3 (dentro del proyecto llamado "AYED").

BinaryTree<T>
data: T
leftChild: BinaryTree<T>
rightChild: BinaryTree<T>
BinaryTree(): void
BinaryTree(T): void
getData(): T
setData(T): void
getLeftChild(): BinaryTree<T>
getRightChild(): BinaryTree<T>
addLeftChild(BinaryTree<T> child): void
addRightChild(BinaryTree<T> child): void
removeLeftChild(): void
removeRightChild(): void
isEmpty(): boolean
isLeaf(): boolean
hasLeftChild(): boolean
hasRightChild(): boolean
toString(): String
contarHojas(): int
espejo(): BinaryTree<T>
entreNiveles(int, int): void

Ejercicio 1

Considere la siguiente especificación de la clase Java **BinaryTree** (con la representación hijo izquierdo e hijo derecho).

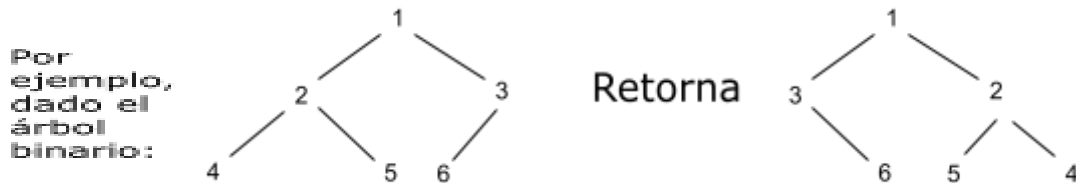
- El constructor **BinaryTree(T data)** inicializa un árbol con el dato pasado como parámetro y ambos hijos nulos.
- Los métodos **getLeftChild(): BinaryTree<T>** y **getRightChild(): BinaryTree<T>**, retornan los hijos izquierdo y derecho respectivamente del árbol. Si no tiene el hijo tira error.
- El método **addLeftChild(BinaryTree<T> child)** y **addRightChild(BinaryTree<T> child)** agrega un hijo como hijo izquierdo o derecho del árbol.
- El método **removeLeftChild()** y **removeRightChild()**, eliminan el hijo correspondiente.
- El método **isEmpty()** indica si el árbol está vacío y el método **isLeaf()** indica si no tiene hijos.
- El método **hasLeftChild()** y **hasRightChild()** devuelve un booleano indicando si tiene dicho hijo el árbol receptor del mensaje.

a) Analice la implementación en JAVA de la clase **BinaryTree** brindada por la cátedra.

Ejercicio 2

Agregue a la clase **BinaryTree** los siguientes métodos:

- contarHojas():int** Devuelve la cantidad de árbol/subárbol hojas del árbol receptor.
- espejo(): BinaryTree<T>** Devuelve el árbol binario espejo del árbol receptor.



- entreNiveles(int n, m)** Imprime el recorrido por niveles de los elementos del árbol receptor entre los niveles n y m (ambos inclusive). ($0 \leq n < m \leq \text{altura del árbol}$)

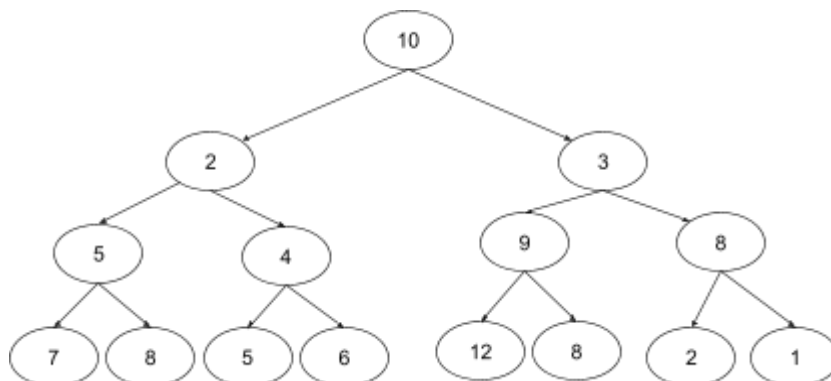
Ejercicio 3

Defina una clase Java denominada **ContadorArbol** cuya función principal es proveer métodos de validación sobre árboles binarios de enteros. Para ello la clase tiene como variable de instancia un **BinaryTree<Integer>**. Implemente en dicha clase un método denominado **numerosPares()** que devuelve en una estructura adecuada (sin ningún criterio de orden) todos los elementos pares del árbol (divisibles por 2).

- Implemente el método realizando un recorrido InOrden.
- Implemente el método realizando un recorrido PostOrden.

Ejercicio 4

Una red binaria es una red que posee una topología de árbol binario lleno. Por ejemplo:





Los nodos que conforman una red binaria llena tiene la particularidad de que todos ellos conocen cuál es su retardo de reenvío. El retardo de reenvío se define como el período comprendido entre que un nodo recibe un mensaje y lo reenvía a sus dos hijos.

Su tarea es calcular el mayor retardo posible, en el camino que realiza un mensaje desde la raíz hasta llegar a las hojas en una red binaria llena. En el ejemplo, debería retornar $10+3+9+12=34$ (Si hay más de un máximo retorne el último valor hallado).

Nota: asuma que cada nodo tiene el dato de retardo de reenvío expresado en cantidad de segundos.

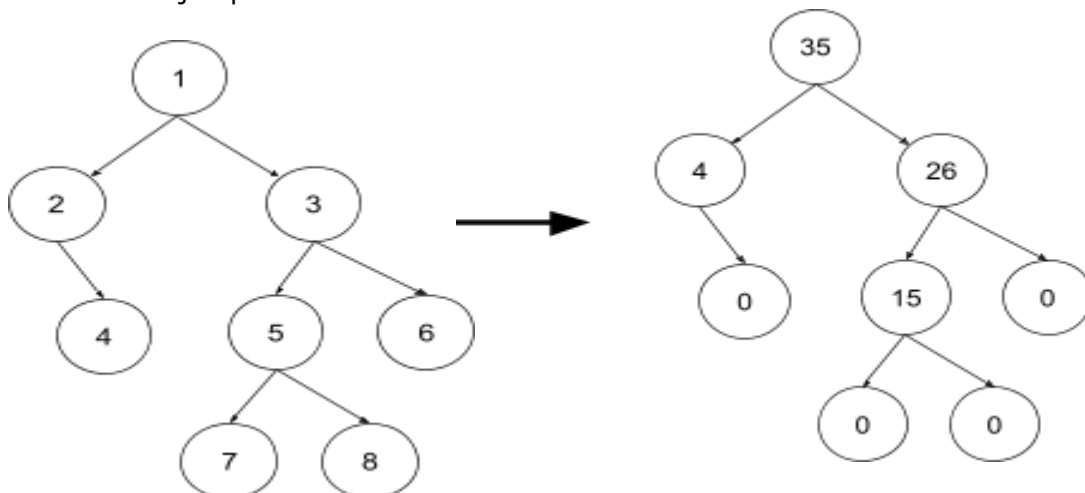
- Indique qué estrategia (recorrido en profundidad o por niveles) utilizará para resolver el problema.
- Cree una clase Java llamada **RedBinariaLlena** donde implementará lo solicitado en el método **retardoReenvio():int**

Ejercicio 5

Implemente una clase Java llamada **ProfundidadDeArbolBinario** que tiene como variable de instancia un árbol binario de números enteros y un método de instancia **sumaElementosProfundidad (int p):int** el cuál devuelve la suma de todos los nodos del árbol que se encuentren a la profundidad pasada como argumento.

Ejercicio 6

Cree una clase Java llamada **Transformacion** que tenga como variable de instancia un árbol binario de números enteros y un método de instancia **suma (): BinaryTree<Integer>** el cuál devuelve el árbol en el que se reemplazó el valor de cada nodo por la suma de todos los elementos presentes en su subárbol izquierdo y derecho. Asuma que los valores de los subárboles vacíos son ceros. Por ejemplo:



¿Su solución recorre una única vez cada subárbol? En el caso que no, ¿Puede mejorarla para que sí lo haga?



Los siguientes ejercicios fueron tomados en parciales, en los últimos años. Tenga en cuenta que:

1. No puede agregar más variables de instancia ni de clase a la clase **ParcialArboles**.
2. Debe respetar la clase y la firma del método indicado.
3. Puede definir todos los métodos y variables locales que considere necesarios.
4. Todo método que no esté definido en la sinopsis de clases debe ser implementado.
5. Debe recorrer la estructura solo 1 vez para resolverlo.
6. Si corresponde, complete en la firma del método el tipo de datos indicado con signo de "?".

Ejercicio 7

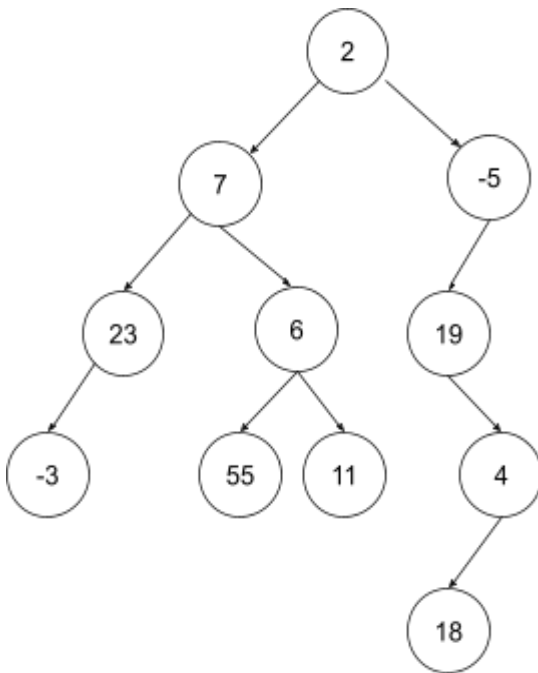
Escribir en una clase **ParcialArboles** que contenga **UNA ÚNICA** variable de instancia de tipo **BinaryTree** de valores enteros **NO** repetidos y el método público con la siguiente firma:

```
public boolean isLeftTree (int num)
```

El método devuelve **true** si el subárbol cuya raíz es "num", tiene en su subárbol izquierdo una cantidad mayor estricta de árboles con un **único hijo** que en su subárbol derecho. Y **false** en caso contrario. Consideraciones:

- Si "num" no se encuentra en el árbol, devuelve false.
- Si el árbol con raíz "num" no cuenta con una de sus ramas, considere que en esa rama hay -1 árboles con único hijo.

Por ejemplo, con un árbol como se muestra en la siguiente imagen:



Si num = 7 devuelve **true** ya que en su rama izquierda hay 1 árbol con un único hijo (el árbol con raíz 23) y en la rama derecha hay 0. $(1 > 0) \rightarrow \text{true}$

Si num = 2 devuelve **false**, ya que en su rama izquierda hay 1 árbol con único hijo (árbol con raíz 23) y en la rama derecha hay 3 (árboles con raíces -5, 19 y 4). $(1 > 3) \rightarrow \text{false}$

Si num = -5 devuelve **true**, ya que en su rama izquierda hay 2 árboles con único hijo (árboles con raíces 19 y 4) y al no tener rama derecha, tiene -1 árboles con un único hijo. $(2 > -1) \rightarrow \text{true}$

Si num = 19 debería devolver **false**, ya que al no tener rama izquierda tiene -1 árboles con un único hijo y en su rama derecha hay 1 árbol con único hijo. $(-1 > 1) \rightarrow \text{false}$

Si num = -3 debería devolver **false**, ya que al no tener rama izquierda tiene -1 árboles con un único hijo y lo mismo sucede con su rama derecha. $(-1 > -1) \rightarrow \text{false}$

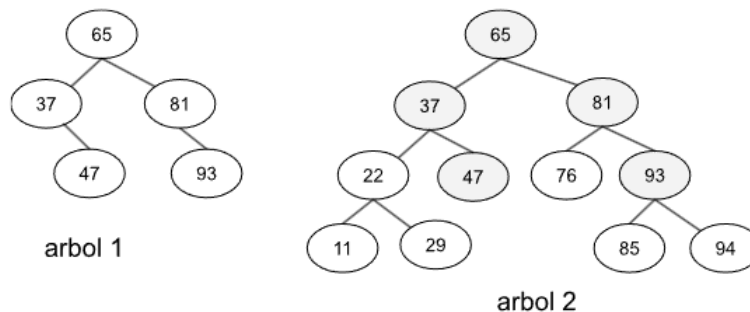
Ejercicio 8

Escribir en una clase **ParcialArboles** el método público con la siguiente firma:

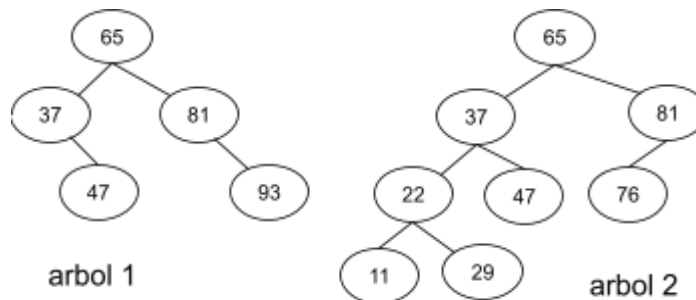
```
public boolean esPrefijo(BinaryTree<Integer> arbol1, BinaryTree<Integer> arbol2)
```

El método devuelve true si arbol1 es **prefijo** de arbol2, false en caso contrario.

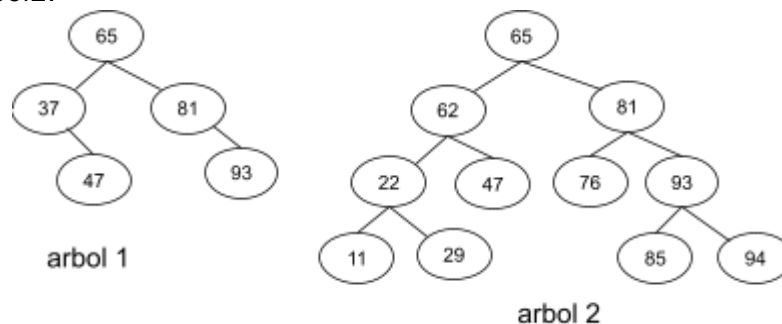
Se dice que un árbol binario arbol1 **es prefijo** de otro árbol binario arbol2, cuando arbol1 coincide con la parte inicial del árbol arbol2 **tanto en el contenido de los elementos como en su estructura**. Por ejemplo, en la siguiente imagen: arbol1 **ES** prefijo de arbol2.



En esta otra, arbol1 **NO** es prefijo de arbol2 (el subárbol con raíz 93 no está en el árbol2)



En la siguiente, no coincide el contenido. El subárbol con raíz 37 figura con raíz 62, entonces arbol1 **NO** es prefijo de arbol2.



Ejercicio 9

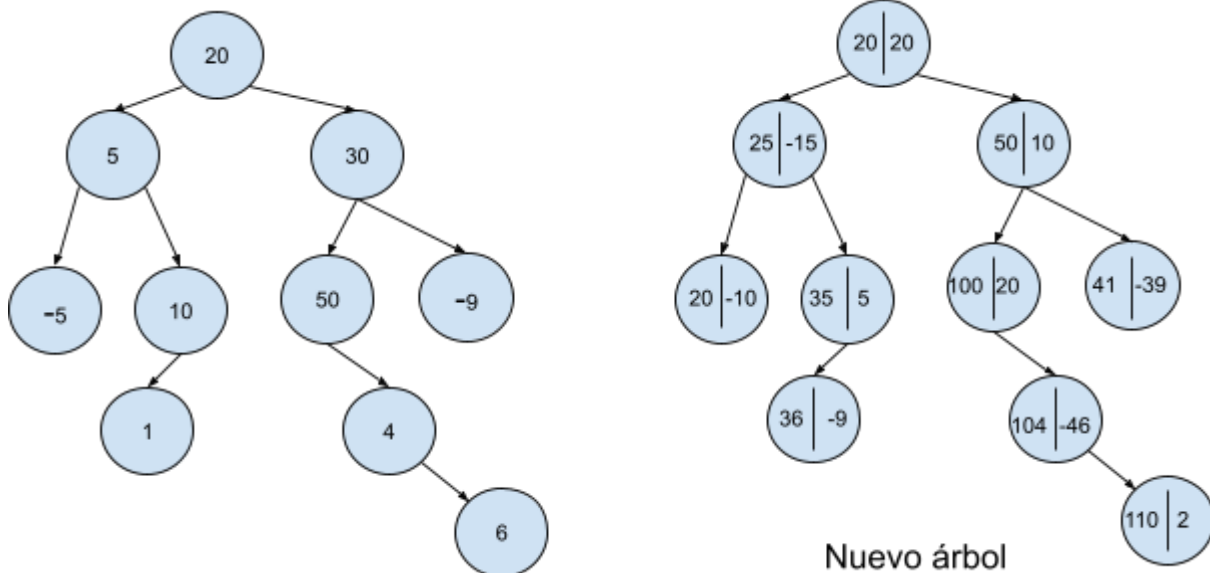
Escribir en una clase **ParcialArboles** el método público con la siguiente firma:

```
public BinaryTree<?> sumAndDif(BinaryTree<Integer> arbol)
```

El método recibe un árbol binario de enteros y devuelve un **nuevo árbol** que contenga en cada nodo dos tipos de información:

- La suma de los números a lo largo del camino desde la raíz hasta el nodo actual.
- La diferencia entre el número almacenado en el nodo original y el número almacenado en el nodo padre.

Ejemplo:



Nota: En el nodo raíz considere que el valor del nodo padre es 0.

Trabajo Práctico N° 2: Árboles Binarios.

Ejercicio 1.

Considerar la siguiente especificación de la clase Java *BinaryTree* (con la representación hijo izquierdo e hijo derecho):

BinaryTree<T>
<div> <div>data: T</div> <div>leftChild: BinaryTree<T></div> <div>rightChild: BinaryTree<T></div> </div>
<div> <div>BinaryTree(): void</div> <div>BinaryTree(T): void</div> <div>getdata(): T</div> <div>setdata(T): void</div> <div>getLeftChild(): BinaryTree<T></div> <div>getRightChild(): BinaryTree<T></div> <div>addLeftChild(BinaryTree<T>): void</div> <div>addRightChild(BinaryTree<T>): void</div> <div>removeLeftChild(): void</div> <div>removeRightChild(): void</div> <div>isEmpty(): boolean</div> <div>isLeaf(): boolean</div> <div>hasLeftChild(): boolean</div> <div>hasRightChild(): boolean</div> <div>toString(): String</div> <div>contarHojas(): int</div> <div>espejo(): BinaryTree<T></div> <div>entreNiveles(int, int): void</div> </div>

- El constructor *BinaryTree(T data)* inicializa un árbol con el dato pasado como parámetro y ambos hijos nulos.
- Los métodos *getLeftChild(): BinaryTree<T>* y *getRightChild(): BinaryTree<T>* retornan los hijos izquierdo y derecho, respectivamente, del árbol. Si no tiene el hijo, tira error.
- El método *addLeftChild(BinaryTree<T> child)* y *addRightChild(BinaryTree<T> child)* agrega un hijo como hijo izquierdo o derecho del árbol.
- El método *removeLeftChild()* y *removeRightChild()* eliminan el hijo correspondiente.
- El método *isEmpty()* indica si el árbol está vacío y el método *isLeaf()* indica si no tiene hijos.
- El método *hasLeftChild()* y *hasRightChild()* devuelve un booleano indicando si tiene dicho hijo el árbol receptor del mensaje.

Analizar la implementación en JAVA de la clase *BinaryTree* brindada por la cátedra.

Ejercicio 2.

Agregar, a la clase `BinaryTree`, los siguientes métodos:

- (a) `contarHojas(): int` Devuelve la cantidad de árbol/subárbol hojas del árbol receptor.*
- (b) `espejo(): BinaryTree<T>` Devuelve el árbol binario espejo del árbol receptor.*
- (c) `entreNiveles(int n, m)` Imprime el recorrido por niveles de los elementos del árbol receptor entre los niveles n y m (ambos inclusive). ($0 \leq n < m \leq \text{altura del árbol}$).*

Ejercicio 3.

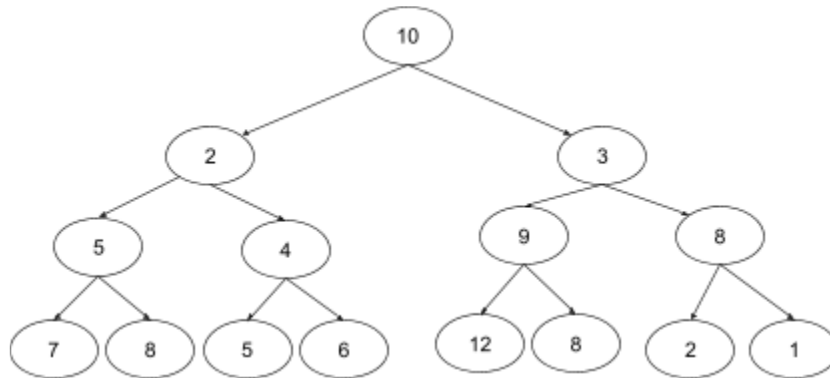
Definir una clase Java denominada ContadorArbol cuya función principal es proveer métodos de validación sobre árboles binarios de enteros. Para ello, la clase tiene como variable de instancia un BinaryTree<Integer>. Implementar, en dicha clase, un método denominado numerosPares() que devuelve, en una estructura adecuada (sin ningún criterio de orden), todos los elementos pares del árbol (divisibles por 2).

(a) *Implementar el método realizando un recorrido InOrden.*

(b) *Implementar el método realizando un recorrido PostOrden.*

Ejercicio 4.

Una red binaria es una red que posee una topología de árbol binario lleno. Por ejemplo:



Los nodos que conforman una red binaria llena tienen la particularidad de que todos ellos conocen cuál es su retardo de reenvío. El retardo de reenvío se define como el período comprendido entre que un nodo recibe un mensaje y lo reenvía a sus dos hijos.

La tarea es calcular el mayor retardo posible, en el camino que realiza un mensaje desde la raíz hasta llegar a las hojas en una red binaria llena. En el ejemplo, se debería retornar $10 + 3 + 9 + 12 = 34$ (si hay más de un máximo, retornar el último valor hallado).

NOTA: Asumir que cada nodo tiene el dato de retardo de reenvío expresado en cantidad de segundos.

(a) Indicar qué estrategia (recorrido en profundidad o por niveles) se utilizará para resolver el problema.

Para resolver el problema, se utilizará un recorrido en profundidad.

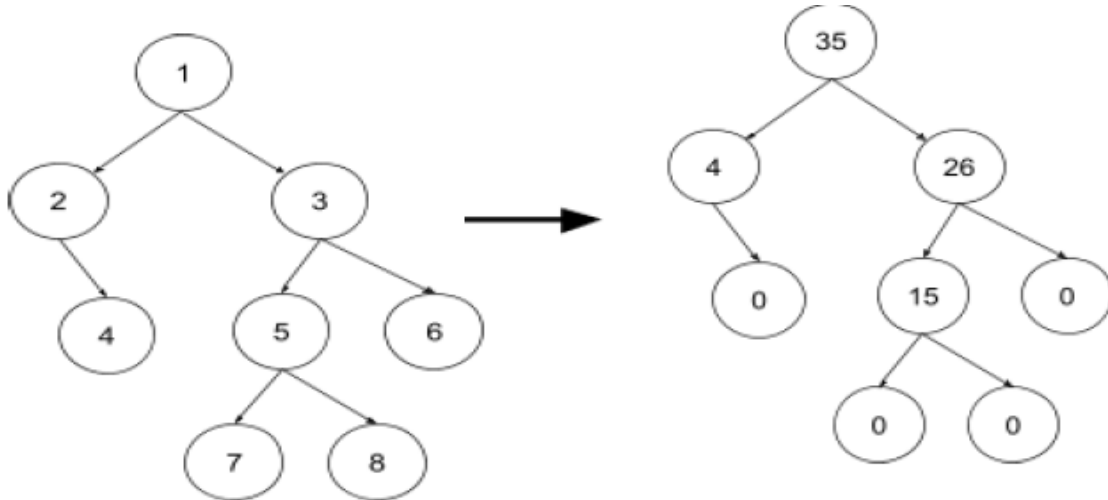
(b) Crear una clase Java llamada *RedBinariaLlena* donde se implementará lo solicitado en el método *retardoReenvio(): int*.

Ejercicio 5.

Implementar una clase Java llamada ProfundidadDeArbolBinario que tiene, como variable de instancia, un árbol binario de números enteros y un método de instancia sumaElementosProfundidad(int p): int, el cuál devuelve la suma de todos los nodos del árbol que se encuentren a la profundidad pasada como argumento.

Ejercicio 6.

Crear una clase Java llamada *Transformacion* que tenga como variable de instancia un árbol binario de números enteros y un método de instancia *suma()*: *BinaryTree<Integer>*, el cual devuelve el árbol en el que se reemplazó el valor de cada nodo por la suma de todos los elementos presentes en su subárbol izquierdo y derecho. Asumir que los valores de los subárboles vacíos son ceros. Por ejemplo:



¿La solución recorre una única vez cada subárbol? En el caso que no, ¿se puede mejorar para que sí lo haga?

Ejercicio 7.

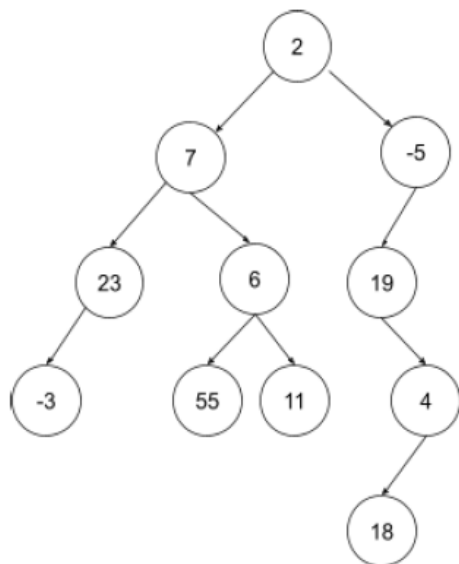
Escribir una clase *ParcialArboles* que contenga UNA ÚNICA variable de instancia de tipo *BinaryTree* de valores enteros NO repetidos y el método público con la siguiente firma:

`public boolean isLeftTree(int num).`

El método devuelve `true` si el subárbol cuya raíz es “num” tiene, en su subárbol izquierdo, una cantidad mayor estricta de árboles con un único hijo que en su subárbol derecho. Y `false` en caso contrario. Consideraciones:

- Si “num” no se encuentra en el árbol, devuelve `false`.
- Si el árbol con raíz “num” no cuenta con una de sus ramas, considerar que, en esa rama, hay -1 árboles con único hijo.

Por ejemplo, con un árbol como se muestra en la siguiente imagen:



Si `num = 7` devuelve **true** ya que en su rama izquierda hay 1 árbol con un único hijo (el árbol con raíz 23) y en la rama derecha hay 0. $(1 > 0) \rightarrow \text{true}$

Si `num = 2` devuelve **false**, ya que en su rama izquierda hay 1 árbol con único hijo (árbol con raíz 23) y en la rama derecha hay 3 (árboles con raíces -5, 19 y 4). $(1 > 3) \rightarrow \text{false}$

Si `num = -5` devuelve **true**, ya que en su rama izquierda hay 2 árboles con único hijo (árboles con raíces 19 y 4) y al no tener rama derecha, tiene -1 árboles con un único hijo. $(2 > -1) \rightarrow \text{true}$

Si `num = 19` debería devolver **false**, ya que al no tener rama izquierda tiene -1 árboles con un único hijo y en su rama derecha hay 1 árbol con único hijo. $(-1 > 1) \rightarrow \text{false}$

Si `num = -3` debería devolver **false**, ya que al no tener rama izquierda tiene -1 árboles con un único hijo y lo mismo sucede con su rama derecha. $(-1 > -1) \rightarrow \text{false}$

Ejercicio 8.

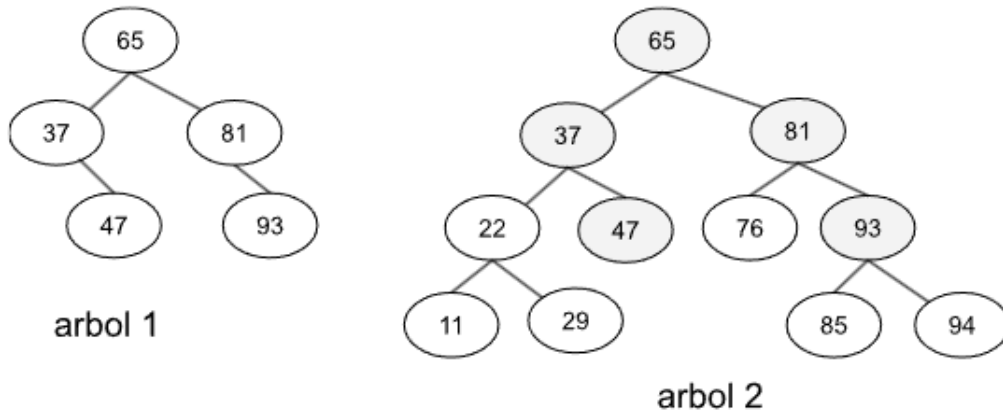
Escribir, en una clase *ParcialArboles*, el método público con la siguiente firma:

`public boolean esPrefijo(BinaryTree<Integer> arbol1, BinaryTree<Integer> arbol2).`

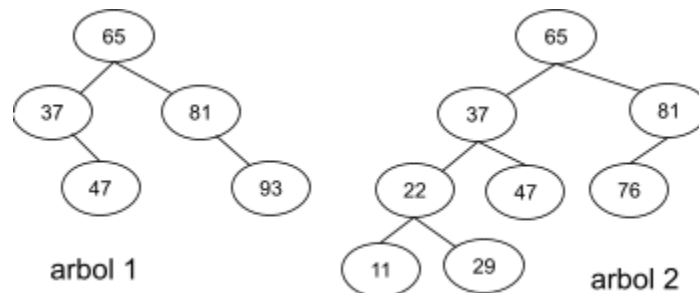
El método devuelve `true` si *arbol1* es prefijo de *arbol2*, `false` en caso contrario.

Se dice que un árbol binario *arbol1* es prefijo de otro árbol binario *arbol2* cuando *arbol1* coincide con la parte inicial del árbol *arbol2* tanto en el contenido de los elementos como en su estructura.

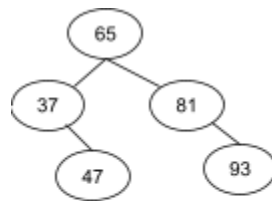
Por ejemplo, en la siguiente imagen, *arbol1* ES prefijo de *arbol2*.



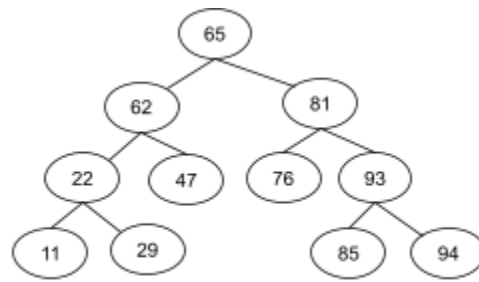
En esta otra, *arbol1* NO es prefijo de *arbol2* (el subárbol con raíz 93 no está en el árbol2).



En la siguiente, no coincide el contenido. El subárbol con raíz 37 figura con raíz 62, entonces, *arbol1* NO es prefijo de *arbol2*.



arbol 1



arbol 2

Ejercicio 9.

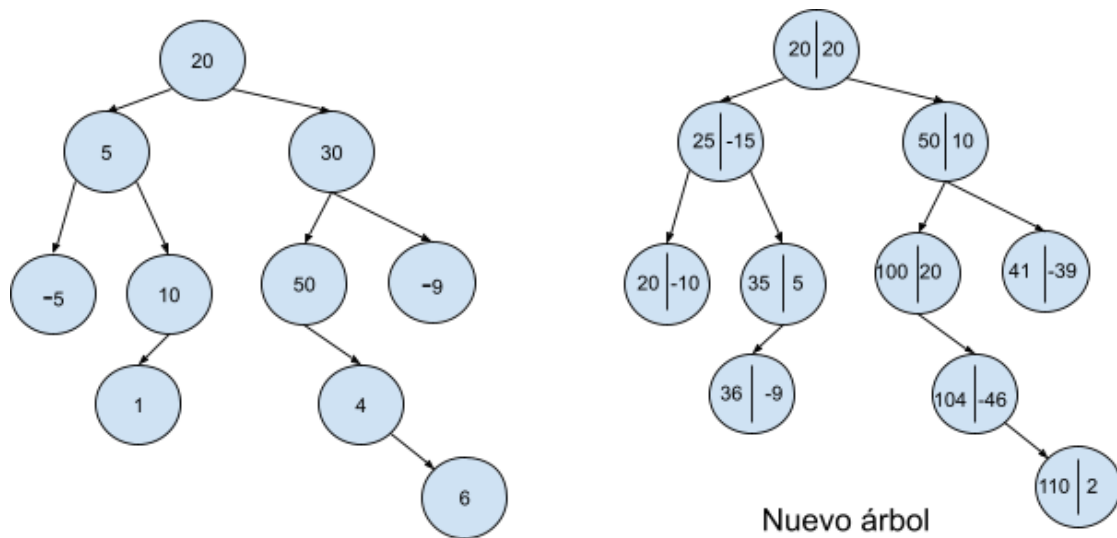
Escribir, en una clase *ParcialArboles*, el método público con la siguiente firma:

```
public BinaryTree<?> sumAndDif(BinaryTree<Integer> arbol).
```

El método recibe un árbol binario de enteros y devuelve un nuevo árbol que contiene, en cada nodo, dos tipos de información:

- La suma de los números a lo largo del camino desde la raíz hasta el nodo actual.
- La diferencia entre el número almacenado en el nodo original y el número almacenado en el nodo padre.

Ejemplo:



NOTA: En el nodo raíz, considerar que el valor del nodo padre es 0.



Práctica 3 Árboles Generales

Implemente cada ejercicio en un paquete que contenga los números del TP y del ejercicio. Ejemplo tp3.ejercicio3 (dentro del proyecto llamado "AYED").

GeneralTree<T>
data: T
children: List<GeneralTree<T>>
GeneralTree(): void
GeneralTree(T): void
GeneralTree(T, List<GeneralTree<T>>): void
getData(): T
setData(T): void
getChildren(): List<GeneralTree<T>>
setChildren(List<GeneralTree<T>>): void
addChild(GeneralTree<T>): void
isLeaf(): boolean
hasChildren(): boolean
isEmpty(): boolean
removeChild(GeneralTree<T>): void
altura(): int
nivel(T): int
ancho(): int

Ejercicio 1

Considere la siguiente especificación de la clase **GeneralTree** (con la representación de **Lista de Hijos**)

El constructor **GeneralTree(T data)** inicializa un árbol que tiene como raíz un nodo y este nodo tiene el dato pasado como parámetro y una lista vacía.

El constructor **GeneralTree (T data, List<GeneralTree <T>> children)** inicializa un árbol que tiene como raíz a un nodo y este nodo tiene el dato pasado como parámetro y como hijos children.

El método **getData():T** retorna el dato almacenado en la raíz del árbol.

El método **getChildren():List<GeneralTree <T>>**, retorna la lista de hijos de la raíz del árbol.

El método **addChild(GeneralTree <T> child)** agrega un hijo al final de la lista de hijos del árbol

El método **removeChild(GeneralTree <T> child)** elimina del árbol el hijo pasado como parámetro.

El método **hasChildren()** devuelve verdadero si la lista de hijos del árbol no es null y tampoco es vacía

El método **isEmpty()** devuelve verdadero si el dato del árbol es null y además no tiene hijos.

Los métodos **altura()**, **nivel(T)** y **ancho()** se resolverán en el ejercicio 3.

Analice la implementación en JAVA de la clase **GeneralTree** brindada por la cátedra.



Ejercicio 2

a) Implemente en la clase **RecorridosAG** los siguientes métodos:

public List<Integer> numerosImparesMayoresQuePreOrden (GeneralTree <Integer> a, Integer n)

Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol "a" que sean mayores al valor "n" pasados como parámetros, recorrido en preorden.

public List<Integer> numerosImparesMayoresQueInOrden (GeneralTree <Integer> a, Integer n)

Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol "a" que sean mayores al valor "n" pasados como parámetros, recorrido en inorden.

public List<Integer> numerosImparesMayoresQuePostOrden (GeneralTree <Integer> a, Integer n)

Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol "a" que sean mayores al valor "n" pasados como parámetros, recorrido en postorden.

public List<Integer> numerosImparesMayoresQuePorNiveles (GeneralTree <Integer> a, Integer n)

Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol "a" que sean mayores al valor "n" pasados como parámetros, recorrido por niveles.

b) Si ahora tuviera que implementar estos métodos en la clase **GeneralTree<T>**, ¿qué modificaciones haría tanto en la firma como en la implementación de los mismos?

Ejercicio 3

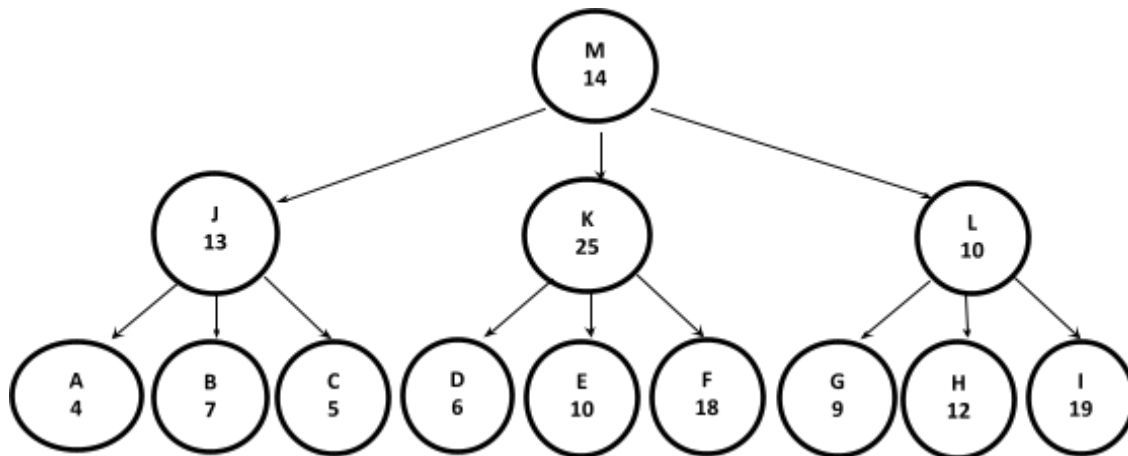
Implemente en la clase **GeneralTree** los siguientes métodos

- a) **public int altura(): int** devuelve la altura del árbol, es decir, la longitud del camino más largo desde el nodo raíz hasta una hoja.
- b) **public int nivel(T dato)** devuelve la profundidad o nivel del dato en el árbol. El nivel de un nodo es la longitud del único camino de la raíz al nodo.
- c) **public int ancho(): int** la amplitud (ancho) de un árbol se define como la cantidad de nodos que se encuentran en el nivel que posee la mayor cantidad de nodos.



Ejercicio 4

El esquema de comunicación de una empresa está organizado en una estructura jerárquica, en donde cada nodo envía el mensaje a sus descendientes. Cada nodo posee el tiempo que tarda en transmitir el mensaje.



Se debe devolver **el mayor promedio** entre todos los valores promedios de los niveles.

Para el ejemplo presentado, el promedio del nivel 0 es 14, el del nivel 1 es 16 y el del nivel 2 es 10. Por lo tanto, debe devolver 16.

- Indique y justifique qué tipo de recorrido utilizará para resolver el problema.
- Implementar en una clase **AnalizadorArbol**, el método con la siguiente firma:

public double devolverMaximoPromedio (GeneralTree<AreaEmpresa>arbol)

Donde **AreaEmpresa** es una clase que representa a un área de la empresa mencionada y que contiene la identificación de la misma representada con un **String** y una tardanza de transmisión de mensajes interna representada con **int**.

Ejercicio 5

Se dice que un nodo n es ancestro de un nodo m si existe un camino desde n a m. Implemente un método en la clase **GeneralTree** con la siguiente firma:

public boolean esAncestro(T a, T b): devuelve true si el valor "a" es ancestro del valor "b".



Ejercicio 6

Sea una red de agua potable, la cual comienza en un caño maestro y la misma se va dividiendo sucesivamente hasta llegar a cada una de las casas.

Por el caño maestro ingresan "x" cantidad de litros y en la medida que el caño se divide, de acuerdo con las bifurcaciones que pueda tener, el caudal se divide en partes iguales en cada una de ellas. Es decir, si un caño maestro recibe 1000 litros y tiene por ejemplo 4 bifurcaciones se divide en 4 partes iguales, donde cada división tendrá un caudal de 250 litros.

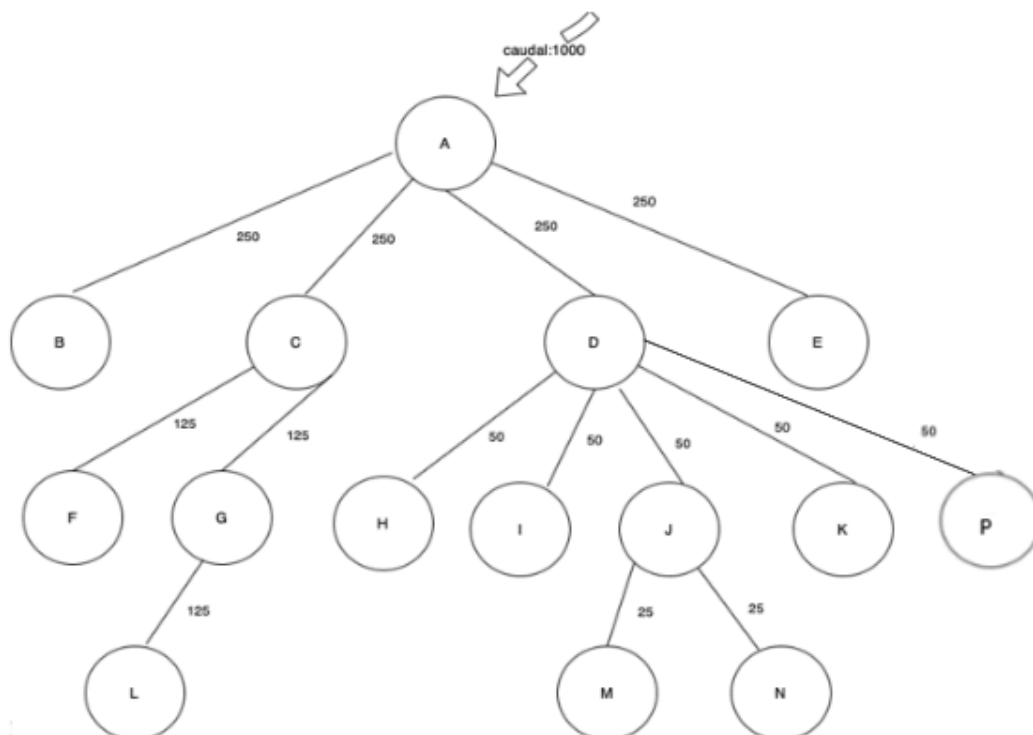
Luego, si una de esas divisiones se vuelve a dividir, por ej. en 5 partes, cada una tendrá un caudal de 50 litros y así sucesivamente hasta llegar a un lugar sin bifurcaciones.

Se debe implementar una clase **RedDeAguaPotable** que contenga el método con la siguiente firma:

public double minimoCaudal(double caudal)

que calcule el caudal de cada nodo y determine cuál es el caudal mínimo que recibe una casa. Asuma que la estructura de caños de la red está representada por una variable de instancia de la clase RedAguaPotable y que es un **GeneralTree<Character>**.

Extendiendo el ejemplo en el siguiente gráfico, al llamar al método minimoCaudal con un valor de 1000.0 debería retornar 25.0



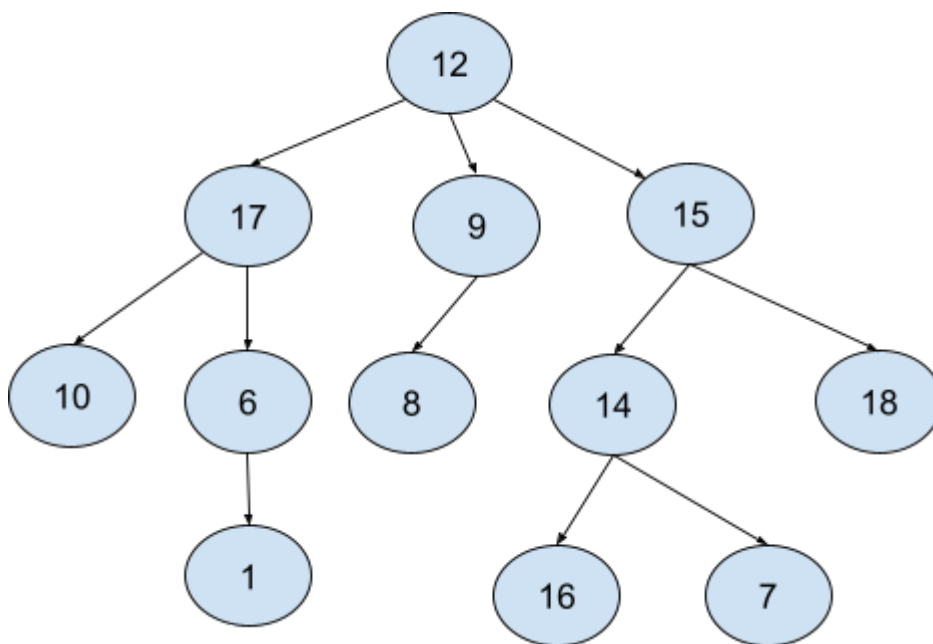


Ejercicio 7

Dada una clase **Caminos** que contiene una variable de instancia de tipo **GeneralTree** de números enteros, implemente un método que retorne el camino a la hoja más lejana. **En el caso de haber más de un camino máximo retorne el primero** que encuentre.

El método debe tener la siguiente firma: **public List<Integer> caminoAHojaMasLejana ()**

Por ejemplo, para el siguiente árbol, la lista a retornar sería: 12, 17, 6, 1 de longitud 3
(Los caminos 12, 15, 14, 16 y 12, 15, 14, 7 son también máximos, pero se pide el primero).



Ejercicio 8

Retomando el ejercicio **abeto navideño** visto en teoría, cree una clase **Navidad** que cuenta con una variable de instancia **GeneralTree** que representa al abeto (ya creado) e implemente el método con la firma: **public String esAbetoNavidenio()**



Los siguientes ejercicios fueron tomados en parciales, en los últimos años. Tenga en cuenta que:

1. No puede agregar más variables de instancia ni de clase a la clase **ParcialArboles**.
2. Debe respetar la clase y la firma del método indicado.
3. Puede definir todos los métodos y variables locales que considere necesarios.
4. Todo método que no esté definido en la sinopsis de clases debe ser implementado.
5. Debe recorrer la estructura solo 1 vez para resolverlo.
6. Si corresponde, complete en la firma del método el tipo de datos indicado con signo de "?".

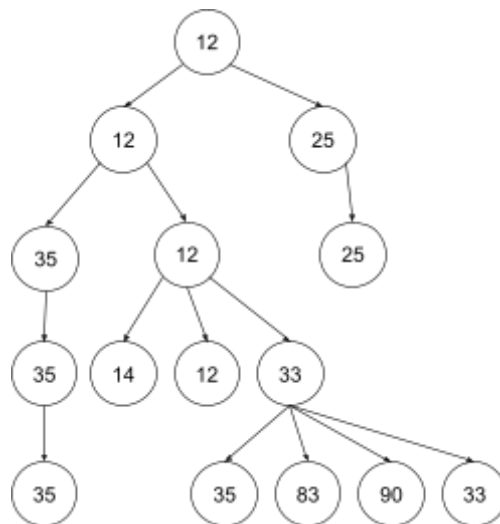
Ejercicio 9

Implemente en la clase **ParcialArboles** el método:

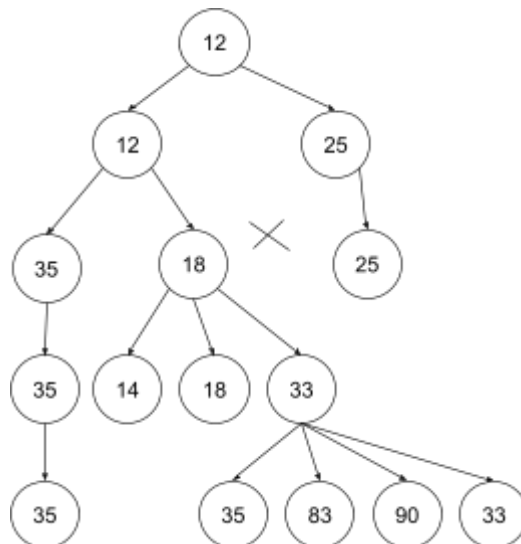
public static boolean esDeSeleccion (GeneralTree<Integer> arbol)

que devuelve true si el árbol recibido por parámetro es de selección, falso sino lo es.

Un árbol general es de selección si cada nodo tiene en su raíz el valor del menor de sus hijos. Por ejemplo, para el siguiente árbol se debería retornar: **true**



Para este otro árbol se debería retornar **false** (el árbol con raíz 18 tiene un hijo con valor mínimo 14)





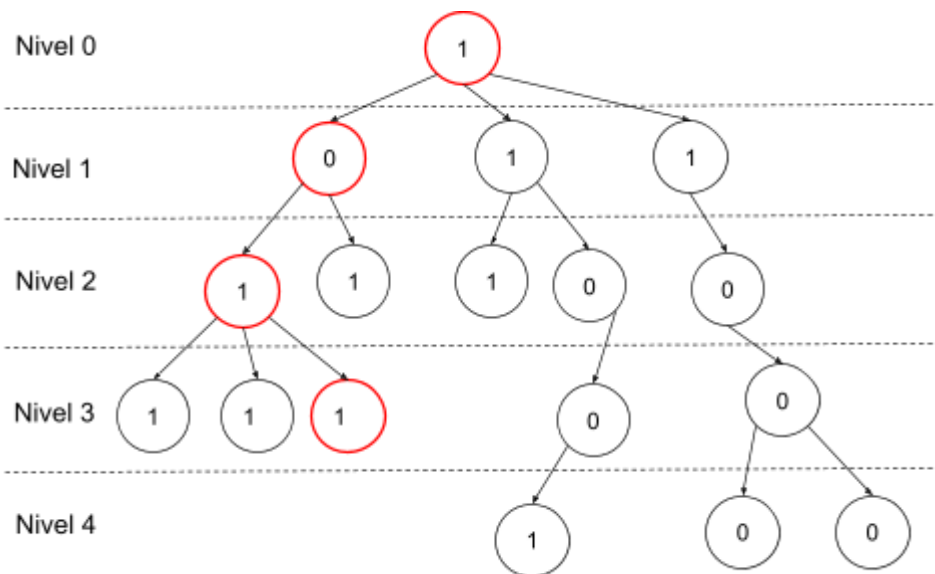
Ejercicio 10

Implemente la clase **ParcialArboles**, y el método:

```
public static List<Integer> resolver(GeneralTree<Integer> arbol)
```

que recibe un árbol general de valores enteros, que solo pueden ser 0 o 1 y devuelve una lista con los valores que componen el “**camino filtrado de valor máximo**”, se llama “filtrado” porque sólo se agregan al camino los valores iguales a 1 (los 0 no se agregan), mientras que es “de valor máximo” porque se obtiene de realizar el siguiente cálculo: es la suma de los valores de los nodos multiplicados por su nivel. De haber más de uno, **devolver el primero que se encuentre**.

Por ejemplo, para el árbol general que aparece en el gráfico, el resultado de la invocación al método **resolver** debería devolver una lista con los valores: 1, 1, 1, y **NO** 1, 0, 1, 1 dado que filtramos el valor 0. Con esa configuración se obtiene el mayor valor según el cálculo: $1*0 + 0*1 + 1*2 + 1*3$ (El camino $1*0+1*1+0*2+0*3+1*4$ también da 5, pero no es el primero)



Nota: No puede generar la lista resultado con 0 / 1 y en un segundo recorrido eliminar los elementos con valor 0



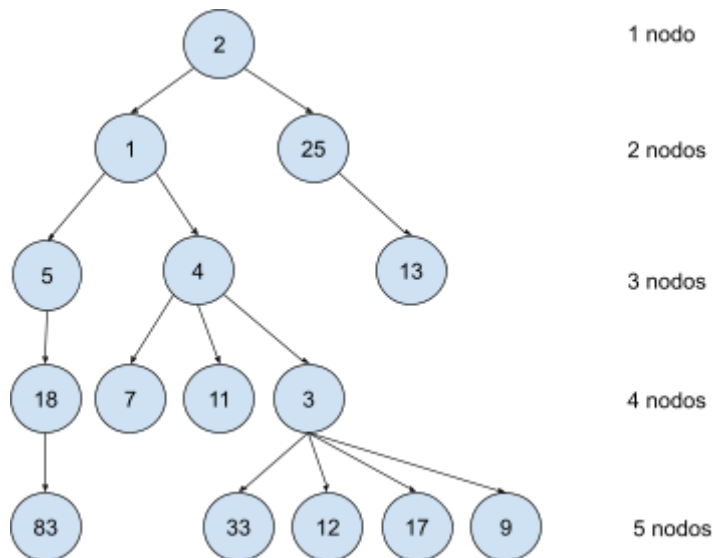
Ejercicio 11

Implemente en la clase **ParcialArboles** el método:

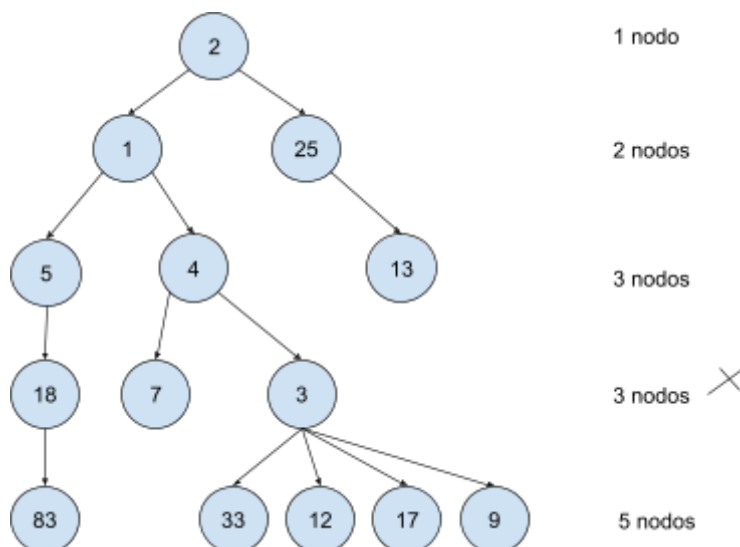
public static boolean resolver(GeneralTree<Integer> arbol) que devuelve true si el árbol es creciente, falso sino lo es.

Un árbol general **es creciente** si para cada nivel del árbol la cantidad de nodos que hay en ese nivel es exactamente igual a la cantidad de nodos del nivel anterior + 1.

Por ejemplo, para el siguiente árbol, se debería retornar **true**



Para este otro árbol se debería retornar **false** (Ya que en el nivel 3 debería haber 4 nodos y no 3)



Trabajo Práctico N° 3: **Árboles Generales.**

Ejercicio 1.

Considerar la siguiente especificación de la clase *GeneralTree* (con la representación de Lista de Hijos).

GeneralTree<T>
<div> <div>data: T</div> <div>children: List<GeneralTree<T>></div> </div>
<div> <div>GeneralTree(): void</div> <div>GeneralTree(T): void</div> <div>GeneralTree(T, List<GeneralTree<T>>): void</div> <div>getData(): T</div> <div>setData(T): void</div> <div>getChildren(): List<GeneralTree<T>></div> <div>setChildren(List<GeneralTree<T>>): void</div> <div>addChild(GeneralTree<T>): void</div> <div>isLeaf(): boolean</div> <div>hasChildren(): boolean</div> <div>isEmpty(): boolean</div> <div>removeChild(GeneralTree<T>): void</div> <div>altura(): int</div> <div>nivel(T): int</div> <div>ancho(): int</div> </div>

- El constructor *GeneralTree(T data)* inicializa un árbol que tiene como raíz un nodo y este nodo tiene el dato pasado como parámetro y una lista vacía.
- El constructor *GeneralTree(T data, List<GeneralTree <T>> children)* inicializa un árbol que tiene como raíz a un nodo y este nodo tiene el dato pasado como parámetro y como hijos *children*.
- El método *getData(): T* retorna el dato almacenado en la raíz del árbol.
- El método *getChildren(): List<GeneralTree <T>>* retorna la lista de hijos de la raíz del árbol.
- El método *addChild(GeneralTree <T> child)* agrega un hijo al final de la lista de hijos del árbol.
- El método *hasChildren()* devuelve verdadero si la lista de hijos del árbol no es null y tampoco es vacía.
- El método *isEmpty()* devuelve verdadero si el dato del árbol es null y, además, no tiene hijos.
- El método *removeChild(GeneralTree <T> child)* elimina del árbol el hijo pasado como parámetro.
- Los métodos *altura()*, *nivel(T)* y *ancho()* se resolverán en el Ejercicio 3.

Analizar la implementación en JAVA de la clase *GeneralTree* brindada por la cátedra.

Ejercicio 2.

(a) Implementar, en la clase *RecorridosAG*, los siguientes métodos:

- *public* *List<Integer>*
numerosImparesMayoresQuePreOrden(GeneralTree<Integer> a, Integer n)
Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol “a” que sean mayores al valor “n” pasados como parámetros, recorrido en preorden.
- *public* *List<Integer>*
numerosImparesMayoresQueInOrden(GeneralTree<Integer> a, Integer n)
Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol “a” que sean mayores al valor “n” pasados como parámetros, recorrido en inorden.
- *public* *List<Integer>*
numerosImparesMayoresQuePostOrden(GeneralTree<Integer> a, Integer n)
Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol “a” que sean mayores al valor “n” pasados como parámetros, recorrido en postorden.
- *public* *List<Integer>*
numerosImparesMayoresQuePorNiveles(GeneralTree<Integer> a, Integer n)
Método que retorna una lista con los elementos impares del árbol “a” que sean mayores al valor “n” pasados como parámetros, recorrido por niveles.

(b) Si, ahora, se tuviera que implementar estos métodos en la clase *GeneralTree<T>*, ¿qué modificaciones se harían tanto en la firma como en la implementación de los mismos?

Ejercicio 3.

Implementar, en la clase GeneralTree, los siguientes métodos:

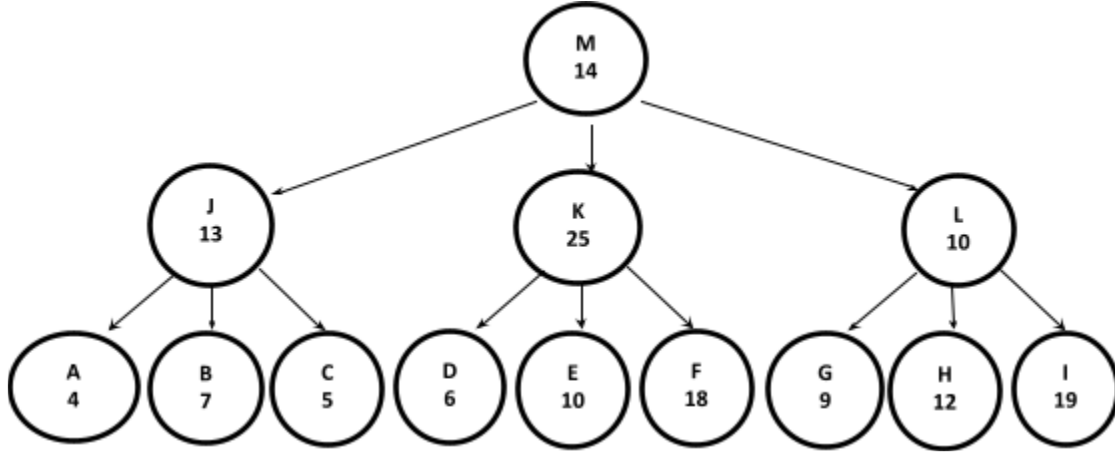
(a) *public int altura(): Devuelve la altura del árbol, es decir, la longitud del camino más largo desde el nodo raíz hasta una hoja.*

(b) *public int nivel(T dato): Devuelve la profundidad o nivel del dato en el árbol. El nivel de un nodo es la longitud del único camino de la raíz al nodo.*

(c) *public int ancho(): Devuelve la amplitud (ancho) de un árbol, que se define como la cantidad de nodos que se encuentran en el nivel que posee la mayor cantidad de nodos.*

Ejercicio 4.

El esquema de comunicación de una empresa está organizado en una estructura jerárquica, en donde cada nodo envía el mensaje a sus descendientes. Cada nodo posee el tiempo que tarda en transmitir el mensaje.



Se debe devolver el mayor promedio entre todos los valores promedios de los niveles. Para el ejemplo presentado, el promedio del nivel 0 es 14, el del nivel 1 es 16 y el del nivel 2 es 10. Por lo tanto, debe devolver 16.

(a) Indicar y justificar qué tipo de recorrido se utilizará para resolver el problema.

Para resolver el problema, se utilizará un recorrido por niveles.

(b) Implementar, en una clase *AnalizadorArbol*, el método con la siguiente firma:

```
public double devolverMaximoPromedio(GeneralTree<AreaEmpresa> arbol),
```

donde *AreaEmpresa* es una clase que representa a un área de la empresa mencionada y que contiene la identificación de la misma representada con un *String* y una tardanza de transmisión de mensajes interna representada con *int*.

Ejercicio 5.

Se dice que un nodo n es ancestro de un nodo m si existe un camino desde n a m . Implementar un método en la clase `GeneralTree` con la siguiente firma:

`public boolean esAncestro(T a, T b)`: Devuelve `true` si el valor “ a ” es ancestro del valor “ b ”.

Ejercicio 6.

Sea una red de agua potable, la cual comienza en un caño maestro y la misma se va dividiendo, sucesivamente, hasta llegar a cada una de las casas. Por el caño maestro, ingresan “x” cantidad de litros y, en la medida que el caño se divide de acuerdo con las bifurcaciones que pueda tener, el caudal se divide en partes iguales en cada una de ellas. Es decir, si un caño maestro recibe 1000 litros y tiene, por ejemplo, 4 bifurcaciones, se divide en 4 partes iguales, donde cada división tendrá un caudal de 250 litros. Luego, si una de esas divisiones se vuelve a dividir, por ejemplo, en 5 partes, cada una tendrá un caudal de 50 litros y así sucesivamente hasta llegar a un lugar sin bifurcaciones.

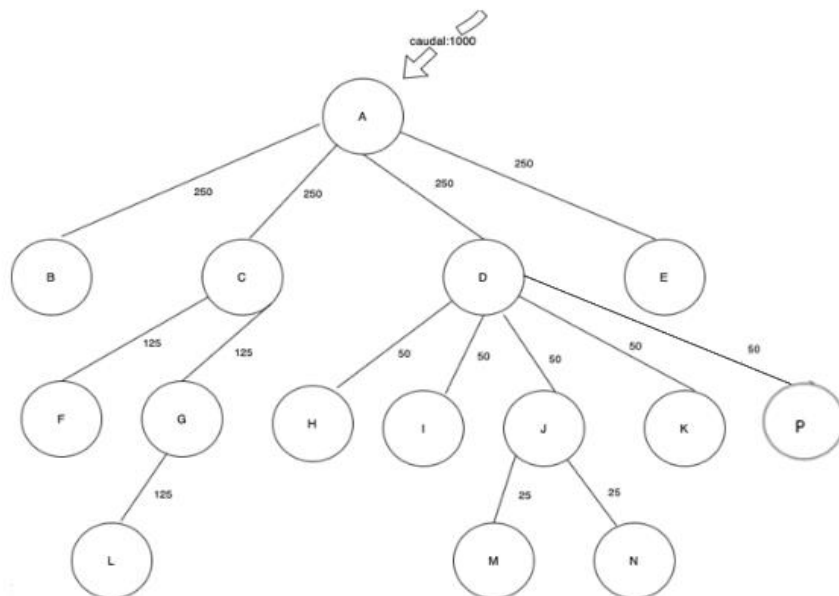
Se debe implementar una clase *RedDeAguaPotable* que contenga el método con la siguiente firma:

public double minimoCaudal(double caudal),

que calcule el caudal de cada nodo y determine cuál es el caudal mínimo que recibe una casa.

Asumir que la estructura de caños de la red está representada por una variable de instancia de la clase *RedAguaPotable* y que es un *GeneralTree<Character>*.

Extendiendo el ejemplo en el siguiente gráfico, al llamar al método *minimoCaudal* con un valor de 1000.0, debería retornar 25.0.

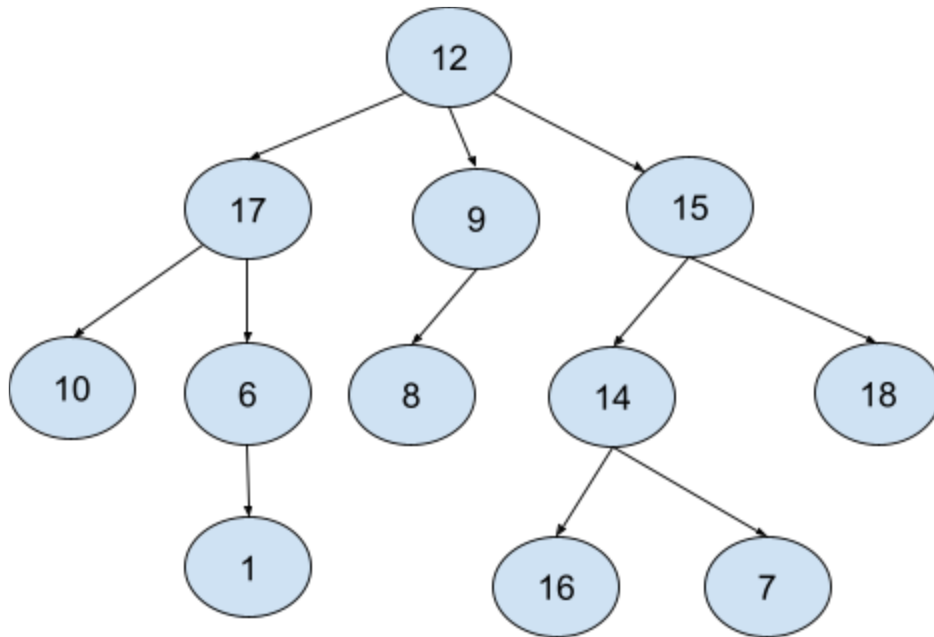


Ejercicio 7.

Dada una clase *Caminos* que contiene una variable de instancia de tipo *GeneralTree* de números enteros, implementar un método que retorne el camino a la hoja más lejana. En el caso de haber más de un camino máximo, retornar el primero que se encuentre. El método debe tener la siguiente firma:

```
public List<Integer> caminoAHojaMasLejana().
```

Por ejemplo, para el siguiente árbol, la lista a retornar sería: 12, 17, 6, 1 de longitud 3 (los caminos 12, 15, 14, 16 y 12, 15, 14, 7 son también máximos, pero se pide el primero).



Ejercicio 8.

Retomando el ejercicio abeto navideño visto en teoría, crear una clase Navidad que cuenta con una variable de instancia GeneralTree que representa al abeto (ya creado) e implementar el método con la firma: public String esAbetoNavidenio().

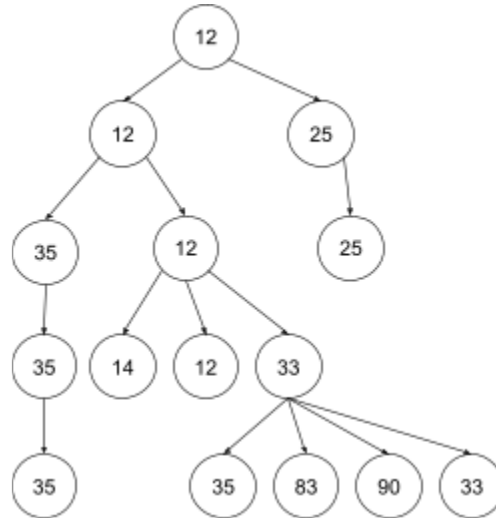
Ejercicio 9.

Implementar, en la clase *ParcialArboles*, el método:

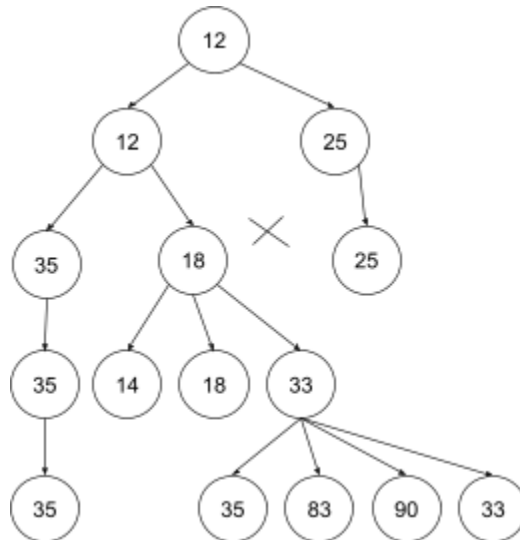
`public static boolean esDeSeleccion(GeneralTree<Integer> arbol),`

que devuelve `true` si el árbol recibido por parámetro es de selección, falso sino lo es.

Un árbol general es de selección si cada nodo tiene, en su raíz, el valor del menor de sus hijos. Por ejemplo, para el siguiente árbol, se debería retornar `true`.



Para este otro árbol, se debería retornar `false` (el árbol con raíz 18 tiene un hijo con valor mínimo 14).



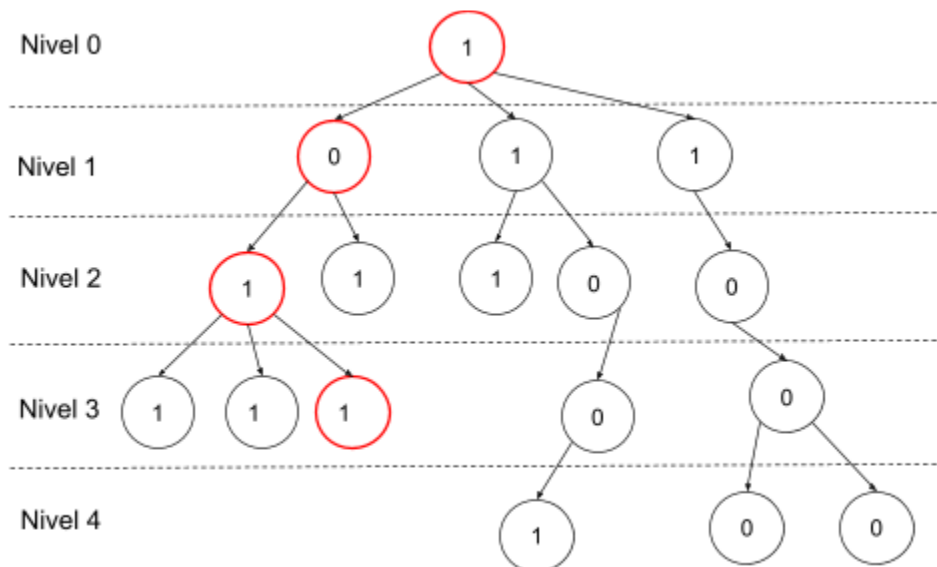
Ejercicio 10.

Implementar la clase *ParcialArboles* y el método:

```
public static List<Integer> resolver(GeneralTree<Integer> arbol),
```

que recibe un árbol general de valores enteros, que sólo pueden ser 0 o 1, y devuelve una lista con los valores que componen el “camino filtrado de valor máximo”. Se llama “filtrado” porque sólo se agregan al camino los valores iguales a 1 (los 0 no se agregan), mientras que es “de valor máximo” porque se obtiene de realizar el siguiente cálculo: es la suma de los valores de los nodos multiplicados por su nivel. De haber más de uno, devolver el primero que se encuentre.

Por ejemplo, para el árbol general que aparece en el gráfico, el resultado de la invocación al método *resolver* debería devolver una lista con los valores 1, 1, 1, y NO 1, 0, 1, 1, dado que se filtró el valor 0. Con esa configuración, se obtiene el mayor valor según el cálculo: $1*0 + 0*1 + 1*2 + 1*3$ (el camino $1*0 + 1*1 + 0*2 + 0*3 + 1*4$ también da 5, pero no es el primero).



NOTA: No se puede generar la lista resultado con 0/1 y, en un segundo recorrido, eliminar los elementos con valor 0.

Ejercicio 11.

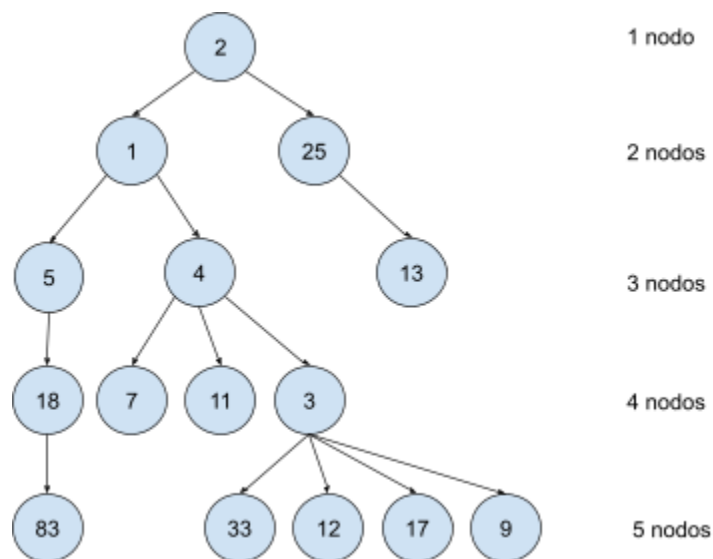
Implementar, en la clase *ParcialArboles*, el método:

`public static boolean resolver(GeneralTree<Integer> arbol),`

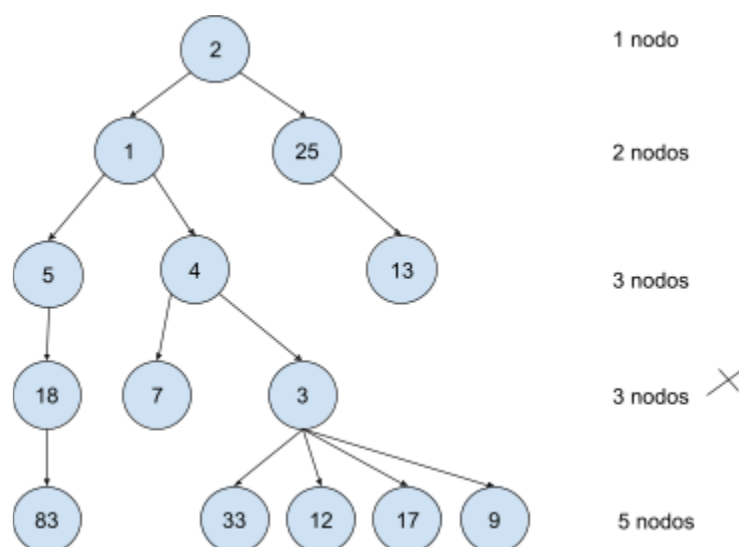
que devuelve `true` si el árbol es creciente, falso sino lo es.

Un árbol general es creciente si, para cada nivel del árbol, la cantidad de nodos que hay en ese nivel es, exactamente, igual a la cantidad de nodos del nivel anterior + 1.

Por ejemplo, para el siguiente árbol, se debería retornar `true`.



Para este otro árbol, se debería retornar `false` (ya que, en el nivel 3, debería haber 4 nodos y no 3).



Trabajo Práctico N° 4:

.

Ejercicio 1.

Trabajo Práctico N° 5:

.

Ejercicio 1.