

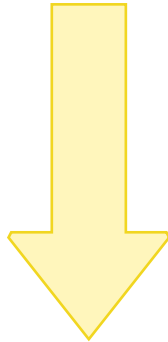
Programación Orientada a Objetos

Unidad 8: Biblioteca STL

PROGRAMACIÓN GENÉRICA

```
template<typename T>
T menor(const vector<T> &v) {
    ...
}
```

Función genérica (plantilla) + argumentos



```
vector<float> v;
...
float men =
    menor<float>(v);
```

Función concreta (especializada)

```
float menor(const vector<float> &v) {
    ...
}
```

¿QUÉ ES LA STL?

- Una biblioteca con clases y funciones genéricas:
- **Contenedores**: estructuras de datos que almacenan colecciones de otros objetos.

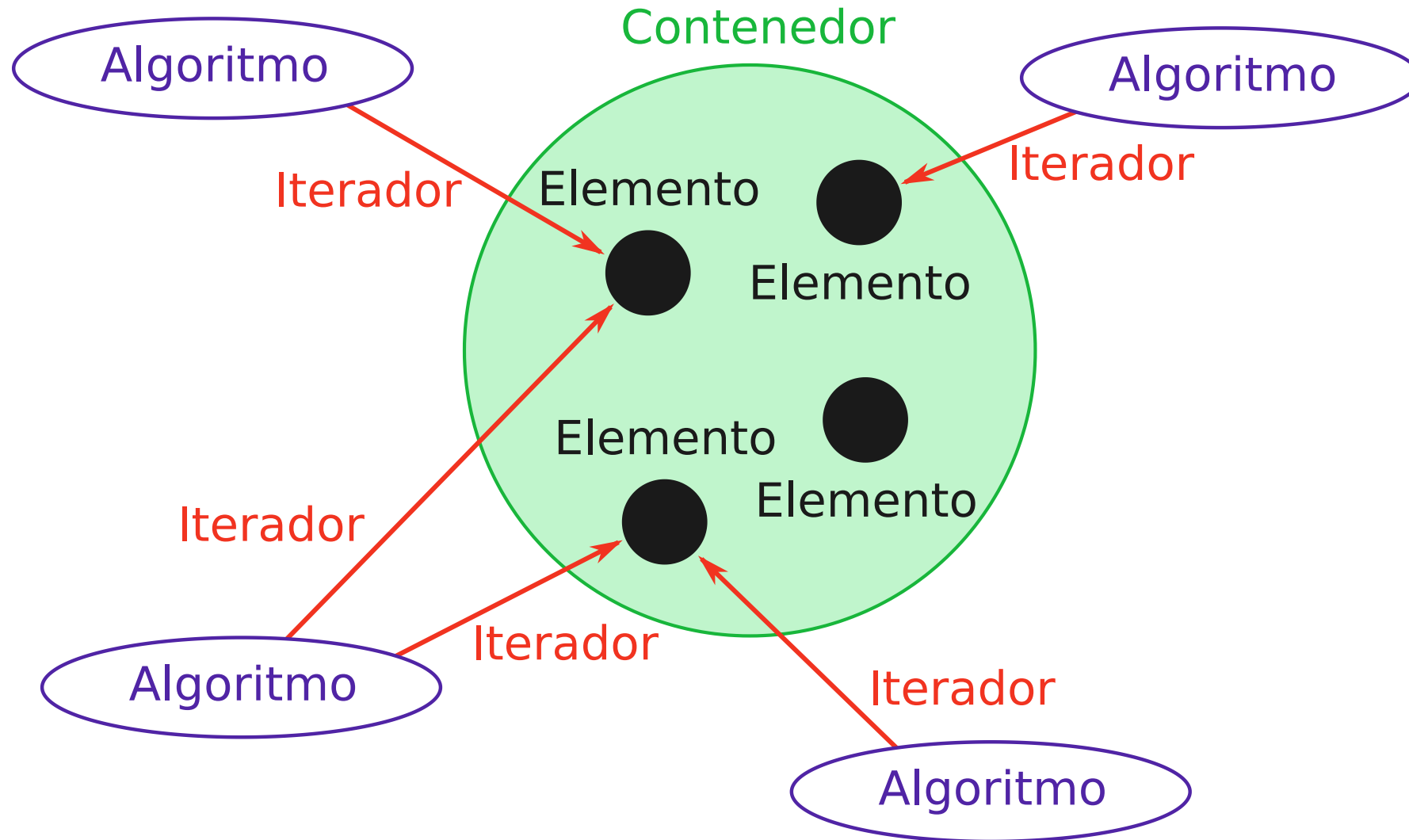
```
vector<int> v1;
```

- **Algoritmos**: funciones que operan sobre rangos dentro de los contenedores.

```
sort(v.begin(), v.end());
```

- **Iteradores**: objetos auxiliares para referenciar elementos y rangos dentro de un contenedor.

STL: STANDARD TEMPLATE LIBRARY



CONTENEDORES

- ▶ Secuenciales (elementos ordenados)
 - ▶ **list** (lista db1-enlazada)
 - ▶ **vector** (arreglo lineal)
 - ▶ deque (doble cola)
- ▶ Asociativos (claves)
 - ▶ set (conjunto)
 - ▶ **map** (correspondencia)
 - ▶ multiset
 - ▶ multimap
 - ▶ bitset
- ▶ Adaptadores ("derivados")
 - ▶ stack (pila)
 - ▶ queue (cola)
 - ▶ priority_queue (cola con prioridades)
- ▶ Y más (desde C++11)
 - ▶ array (vector estático)
 - ▶ forward_list (lista simpl-enlazada)
 - ▶ unordered_* (tablas de hash)

ITERADORES

Hay distintos tipos de iteradores:

- ▶ De entrada, de salida
- ▶ **De acceso aleatorio, secuenciales**
- ▶ Direccionales, bidireccionales
- ▶ De inserción, etc

Utilizan sobrecarga de operadores para emular el comportamiento de un puntero en un arreglo

std::vector

Crear un vector (constructores):

```
vector<int> v1; // vacío  
vector<int> v2(42,0); // con 42 ceros  
vector<int> v3 = { 5, 7, 9 }; // con 3 elems: 5, 7 y 9
```

Obtener información del vector:

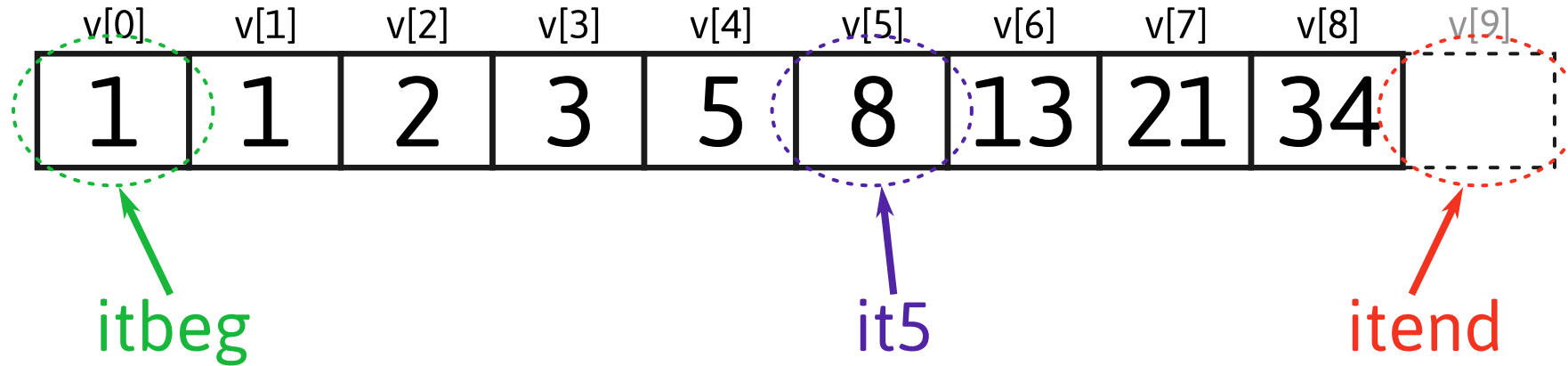
```
if (v1.empty())  
    cout << "Está vacío" << endl;  
else  
    cout << "Tamaño: " << v1.size() << endl;
```

Redimensionar:

```
v1.resize(50, -1); // cambiar el tamaño a 50, si era menor,  
                  // las nuevas posciones tendrán el valor -1
```

std::vector

```
vector<int> v = {1,1,2,3,5,8,13,21,34};
```



Obtener iteradores:

```
vector<int>::iterator itbeg = v.begin();  
vector<int>::iterator itend = v.end();  
vector<int>::iterator it5   = v.begin()+5;
```


std::vector

Obtener iteradores:

```
vector<int>::iterator itbeg = v.begin();  
vector<int>::iterator itend = v.end();  
vector<int>::iterator it5   = v.begin()+5;
```

Modificar el vector

<code>v[0] = 25;</code>	<i>// guardar "25" en la posición 0</i>
<code>*it = 18;</code>	<i>// "18" en la pos. apuntada por it</i>
<code>v.push_back(10);</code>	<i>// insertar "10" al final</i>
<code>it = v.insert(it, 20);</code>	<i>// insertar "20" en la posición it</i>
<code>v.pop_back();</code>	<i>// eliminar el último</i>
<code>it = v.erase(it);</code>	<i>// eliminar el de la posición it</i>
<code>v.erase(it1, it2);</code>	<i>// eliminar rango [it1;it2)</i>
<code>v.clear();</code>	<i>// borrar todo</i>

⚠ Si se agregan/eliminan elementos *los iteradores se invalidan.*

CARGAR DATOS EN (O RECORRER) UN VECTOR

1. crear el contenedor vacio y agregarle datos

```
vector<int> v;  
for (int i=0; i<15; ++i) {  
    v.push_back ( 1+rand()%100 );  
}
```

2. crear el vector con 15 ceros y reemplazarlos

```
vector<int> v(15,0);  
for (size_t i=0; i<v.size(); ++i) {  
    v[i] = 1+rand()%100;  
}
```

CARGAR DATOS EN (O RECORRER) UN VECTOR

2. crear el vector con 15 ceros y reemplazarlos

```
vector<int> v(15,0);  
for (size_t i=0; i<v.size(); ++i) {  
    v[i] = 1+rand()%100;  
}
```

3. crear el vector con 15 ceros y reemplazarlos

```
vector<int> v(15,0);  
for (vector<int>::iterator it=v.begin(); it!=v.end(); ++it) {  
    *it = 1+rand()%100;  
}
```

⚠ En cada iteración, *it* apunta a un elemento de *v*

CARGAR DATOS EN (O RECORRER) UN VECTOR

3. crear el vector con 15 ceros y reemplazarlos

```
vector<int> v(15,0);  
for (vector<int>::iterator it=v.begin(); it!=v.end(); ++it) {  
    *it = 1+rand()%100;  
}
```

4. como 3, pero con **auto** para no escribir "tanto"

```
vector<int> v(15,0);  
for (auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) {  
    *it = 1+rand()%100;  
}
```

✓ Si se declara una variable de tipo **auto**, el compilador deduce su tipo a partir del **valor con el que se inicializa**.

! El uso de **auto** no es exclusivo del **for** ni de la **stl**

CARGAR DATOS EN (O RECORRER) UN VECTOR

4. versión alternativa de 4, con una referencia auxiliar **x**

```
vector<int> v(15,0);  
for (auto it = v.begin(); it != v.end(); ++it) {  
    int &x = *it;  
    x = 1+rand()%100;  
}
```

5. simil 2, 3 y 4, pero mucho mas corto y directo:

```
vector<int> v(15,0);  
for (int &x : v) {  
    x = 1+rand()%100;  
}
```

✅ *for(tipo x:v) se lee como "para cada elemento x del contendor v"*

⚠️ *En este ej, en cada iteración, x es una referencia a un elem. de v*

VECTOR VS LIST (COMPARACIÓN TEÓRICA)

	<code>std::vector</code>	<code>std::list</code>
Organización en memoria	Contigua (arreglo)	No contigua (lista enlaz.)
Tipo de acceso	Aleatorio	Secuencial
Inserción y eliminación	Lenta	Rápida

- ▶ `list` tiene una interfaz muy similar a la de `vector`, pero no permite acceso aleatorio:
 - ▶ no tiene sobrecarga para el operador `[]`
 - ▶ sus iteradores solo pueden "moverse" con `++` y `--`

✅ *Ante la duda, usar vector*

MOVIMIENTO DE ITERADORES

- Una pos. modificando el iterador:

```
++it | it++ | --it | it--
```

- Una pos, sin modificar el iterador:

```
it1 = prev(it); it2 = next(it);
```

- Múltiples pos, modificando el iterador:

```
advance(it,N); advance(it,-N);
```

- Múltiples pos, sin modificar el iterador:

```
it1 = it-N; it2 = it+N;
```

⚠ // solo para vector

```
it1 = prev(it,N); it2 = next(it,N);
```

EJEMPLO

2. Escriba un programa para generar una `std::list` de enteros con 15 elementos aleatorios entre 1 y 100.

Luego debe mostrar los elementos y pedir al usuario que ingrese una posición para eliminarlo ese elemento de la misma.

EJEMPLO LIST

1) crear el contenedor vacio y agregarle datos

```
list<int> L;  
for (int i=0; i<15; i++)  
    L.push_back ( 1+rand()%100 );
```

2) recorrer sus elementos y mostrarlos:

```
for (int x : L)  
    cout << x << endl;
```

3) eliminar una posicion:

```
int pos;  
cin >> pos;  
auto it = L.begin(); // auto := list<int>::iterator  
advance(it,pos); // equivale a for(int i=0;i<pos;i++) ++it;  
L.erase(it);
```

EJEMPLOS

1. Escriba un programa que permita ingresar un conjunto de mediciones.

Por error en el sensor, algunas mediciones no pudieron realizarse y en su lugar se registró un -1.

Reemplace todos los -1 por el promedio de los valores adyacentes.

Ayuda: Se sabe que no hay dos -1 consecutivos, y que tampoco están al comienzo o al final de la lista.

```
for(auto it=L.begin();it!=L.end();++it){  
    if (*it==-1)  
        *it = (*next(it)+*prev(it) )/2;  
}
```

EJEMPLOS

2. Escriba un programa que permita ingresar una lista de valores flotantes por teclado, y luego inserte en medio de cada par de elementos consecutivos el promedio del par.

```
// El for empieza desde la 2da pos. porque ahí
// corresponde hacer la 1er inserción; y avanza
// de a 2 pos. porque it queda apuntando al nuevo
// elemento (prom) después de la inserción
for( auto it = next(L.begin());
    it!=L.end();
    advance(it,2) )
{
    int prom = (*prev(it)+*it)/2;
    it = L.insert(it,prom);
}
```

STD::MAP

- ▶ Map guarda un conjunto de asociaciones entre objetos, pares clave-valor.
- ▶ Clave y valor pueden ser de tipos diferentes.
- ▶ No puede haber claves repetidas.
- ▶ El tipo de clave debe ser ordenable (operator<).
- ▶ Insertar o buscar una clave en un map es *rápido*.

STD::MAP

Crear un mapa:

```
map<string,int> agenda; // asocia ints a strings
```

Guardar datos en el mapa:

```
agenda["Fulano"] = 15647352;  
agenda["Mengano"] = 15473673;  
agenda["Sultano"] = 15543455;  
agenda["Chuck Norris"] = 15555555;  
agenda["Juan Perez"] = 15536632;
```

✅ parece un arreglo, pero con un tipo de índice diferente

STD::MAP

Consultar un dato del mapa, si se que existe:

```
cout << "El nro de Chuck es: ";  
cout << agenda["Chuck Norris"] << endl;
```

Consultar un dato cuando no se si existe:

```
auto it = agenda.find("Wally");  
if (it==agenda.end())  
    cout << "No encuentro a Wally!"  
else  
    cout << "Nro de Wally: " << it->second;
```

✓ cada *elemento* del mapa es un struct con su *clave(first)* y su *valor(second)*

STD::MAP

Recorrer todo el contenido de un map:

```
for(auto it=agenda.begin();  
    it!=agenda.end(); ++it)  
{  
    cout << it->first << " está asociado a "  
        << it->second << endl;  
}
```

✓ *auto ES map<string,int>::iterator*

```
for(auto &p : m) { // cada par p  
    cout << p.first << " está asociado a "  
        << p.second << endl;  
}
```

✓ *auto ES pair<const string,int>*

LA BIBLIOTECA <algorithm>

- Contiene algoritmos genéricos: para cualquier tipo de contenedor y de elementos
 - buscar un elemento (`find/find_if`)
 - buscar mayor y menor (`min_element/max_element`)
 - ordenar (`sort`) y desordenar(`shuffle`)
 - reemplazar (`replace/replace_if`)
 - contar (`count/count_if`), sumar (`accumulate`)
 - eliminar por valor (`remove/remove_if`)
 - eliminar repetidos (`unique`)
 - y muchos más...

EJEMPLO

3. Genere una cantidad arbitraria de valores enteros ($n \geq 1$) aleatorios

```
int rand_20() {  
    return rand()%20;  
}  
  
int main() {  
  
    int n;  
    cout << "Cant. de datos a generar: ";  
    cin >> n;  
  
    list<int> L(n);  
    generate(L.begin(),L.end(),rand_20);  
  
    ...  
}
```

EJEMPLO (CONT.)

3. Genere una cantidad arbitraria de valores enteros ($n \geq 1$) aleatorios y muestre:

- la lista de datos iniciales

```
for(int x:L) cout << x;
```

- el promedio

```
float sum = accumulate(L.begin(),L.end(),0);  
cout << sum/L.size() << endl;
```

! *accumulate retorna este tipo de dato*

- los valores mínimo y máximo

```
auto it_max = max_element(L.begin(),L.end());  
auto it_min = min_element(L.begin(),L.end());  
cout << *it_max << " " << *it_min << endl;
```

EJEMPLO (CONT.)

3. Genere una cantidad arbitraria de valores enteros ($n \geq 1$) aleatorios y muestre:

- ▶ la lista ordenada de menor a mayor

```
L.sort();  
for(int x:L) cout << x << " ";
```

- ▶ la mediana

```
auto itm = next(L.begin(),L.size()/2);  
cout << *itm << endl;
```

- ▶ la lista ordenada de mayor a menor

```
reverse(L.begin(),L.end());  
for(int x:L) cout << x << " ";
```

EJEMPLO (CONT.)

3. Genere una cantidad arbitraria de valores enteros ($n \geq 1$) aleatorios y muestre:

- ▶ la cantidad de ceros

```
cout << count(L.begin(),L.end(),0);
```

- ▶ la cantidad de primos

```
bool es_primo(int x) { ... }  
cout<<count_if(L.begin(),L.end(),es_primo);
```

- ▶ la posición del valor 7

```
auto it_7 = find(L.begin(),L.end(),7);  
if(it_7==L.end()) cout << "No está";  
else cout << "Está en la pos: "  
        << distance(L.begin(),it_7);
```


EJEMPLO

- Escriba una función que reciba el nombre de un archivo binario que contenga un conjunto de registros de un tipo genérico, y elimine del archivo todos los registros repetidos. La función debe retornar la cantidad de elementos eliminados.

EJEMPLO

- Un archivo de texto "medallas.txt" contiene una línea por cada país que participa en los juegos olímpicos. Cada línea incluye, separados por espacios primero 3 valores enteros y luego el nombre completo del país.
- ...
- Escriba una función que reciba los nombre de los países que representan los tres ganadores de medallas de una competencia y actualice el archivo.