

Solución Desafío - Mirando el pasado

- **Paso 1:** Para instanciar la `ArrayList<>()` del tipo String que llamaremos "marcas", debemos generar el siguiente código:

```
ArrayList<String> lists = new ArrayList<>();
```

- **Paso 2:** Para agregar las 10 marcas, debemos incorporarlas con `add` e imprimirlas mediante `System.out.println` (usaremos un ejemplo de 4 y no las 10).

```
marcas.add("Kodak");  
marcas.add("Fujifilm");  
marcas.add("Encarta");  
marcas.add("Salo");  
System.out.println(marcas);
```

- **Paso 3:** Para agregar las marcas "Blokbuster", "Carrefour" y "Jetix" debemos agregarlas de la misma forma anterior y volvemos a imprimir.

```
marcas.add("Blokbuster");  
marcas.add("Carrefour");  
marcas.add("Jetix");  
System.out.println(marcas);
```

- **Paso 4:** Para cambiar la palabra en el listado se debe buscar por el índice y hacer lo siguiente:

```
list.set(4, "Blockbuster");  
System.out.println(marcas);
```

- **Paso 5:** Para remover el elemento debemos usar la función `.remove(5)` con la posición donde se encuentra Carrefour en la lista y luego imprimir.

```
list.remove(5);  
System.out.println(marcas);
```

- **Paso 6:** Para agregar marcas en una nueva `ArrayList<>()` llamada "posiblesMarcas" e incorporarlas a la lista de "marcas", hacemos lo siguiente:

```
ArrayList List<String> posiblesMarcas = new ArrayList();  
posiblesMarcas.add("Everscrip");  
posiblesMarcas.add("Ansaldo");  
posiblesMarcas.addAll(marcas);  
System.out.print(marcas);
```

- **Paso 7:** Para ver cuántos elementos tiene este listado, debemos utilizar el `.size()` mientras imprimimos en pantalla.

```
System.out.print(marcas.size());
```

- **Paso 8:** Para instanciar un `Set<>()` del tipo String llamado "invitados" y ocupar `TreeSet<>()` hacemos lo siguiente:

```
Set<String> invitados = new TreeSet<>();
```

- **Paso 9:** Para agregar los nombres debemos hacer lo siguiente:

```
invitados.add("Daniel");  
invitados.add("Paola");  
invitados.add("Facundo");  
invitados.add("Pedro");  
invitados.add("Jacinta");  
invitados.add("Florencia");  
invitados.add("Juan Pablo");  
System.out.println(invitados);
```

- **Paso 10:** Para agregar un listado aparte de “posibles invitados”, creamos un nuevo `TreeSet()` y lo imprimimos en pantalla.

```
Set<String> posiblesInvitados =  
new TreeSet<>(Arrays.asList("Jorge", "Francisco", "Marcos"));  
  
Set<String> totalInvitados = new TreeSet<>(invitados);  
  
totalInvitados.addAll(posiblesInvitados);  
System.out.println(totalInvitados);
```

- **Paso 11:** Para eliminar la persona del listado, debemos usar un `.remove("Jorge")` tal cual se muestra en el código posterior.

```
totalInvitados.remove("Jorge");  
System.out.println(totalInvitados);
```

- **Paso 12:** Creamos la Instancia de un `Map<>()` del tipo `<String, Integer>` llamado “golosinas” para generar un listado de estas. Utilizamos `TreeMap()` para listarlos por claves.

```
Map<String, Integer> golosinas = new TreeMap<>();
```

- **Paso 13:** Agregar las golosinas con el `.put`:

```
golosinas.put("Chocman", 100);  
golosinas.put("Trululu", 100);  
golosinas.put("Centella", 100);  
golosinas.put("Kilate", 50);  
golosinas.put("Miti miti", 30);  
golosinas.put("Traga Traga", 150);  
golosinas.put("Tableton", 5);
```

- **Paso 14:** Para efectuar este filtro, debemos colocar un `entrySet().stream().filter()` y crear un lambda llamado “precio” de aquellos

valores menores a 100 pesos. Para recorrer cada elemento de la lista usamos un `forEach`.

```
golosinas.entrySet().stream().filter(  
    precio -> precio.getValue() < 100).forEach(System.out::print);
```

- **Paso 15:** Instanciamos con un `Queue<>()` llamado "juegos" y `LinkedList()` para encolar.

```
Queue juegos = new LinkedList<>();
```

- **Paso 16:** Para agregar los juegos se debe usar un `.add()`:

```
juegos.add("Tombo");  
juegos.add("Congelado");  
juegos.add("Quemaditas");  
juegos.add("Cachipun");  
juegos.add("Pillarse");
```

- **Paso 17:** Dada la hora y lo tarde de la videollamada, deciden solamente contar la cantidad de juegos e imprimirlos en pantalla para algún día volver a jugarlos.

```
System.out.println(juegos.size());
```

Solución completa

Impresión en pantalla:

[Kodak, Fujifilm, Encarta, Windows 98, Salo]

Impresión en pantalla:

[Kodak, Fujifilm, Encarta, Salo,
Blockbuster, Carrefour, Jetix]

Impresión en pantalla:

[Kodak, Fujifilm, Encarta, Salo,
Blockbuster, Carrefour, Jetix]

Impresión en pantalla:

[Kodak, Fujifilm, Encarta, Salo,
Blockbuster, Jetix]

Impresión en pantalla:

[Kodak, Fujifilm, Encarta, Salo,
Blockbuster, Jetix, Everscrip, Ansaldo]

Impresión en pantalla:

8

Impresión en pantalla:

[Daniel,Facundo,Florencia, Jacinta, Juan Pablo, Paola, Pedro]

Impresión en pantalla:

[Daniel,Facundo,Florencia, Francisco, Jacinta, Jorge, Juan Pablo,
Marcos, Paola, Pedro]

Impresión en pantalla:

```
[Daniel,Facundo,Florencia, Francisco, Jacinta, Juan Pablo,  
Marcos, Paola, Pedro]
```

```
System.out.println(golosinas);
```

```
-----
```

Impresión en pantalla:

```
[Centella = 100,Chocman = 100,Kilate = 50, Miti miti = 30,  
Tableton = 5,Traga traga = 150, Trululu = 100]
```

```
-----
```

Impresión en pantalla:

```
[Kilate = 50, Miti miti = 30, Tableton = 5]
```

```
-----
```

Impresión en pantalla:

```
[Tombo, Congelado, Quemaditas, Cachipun, Pillarse]
```

```
-----
```

Impresión en pantalla:

5