



Les collections et les listes d'associations

CSC 3101

Algorithmique et langage de programmation

Gaël Thomas



Depuis le début du module

- Vous avez mis en œuvre 4 grandes structures de données
 - Des **tableaux dynamiques** avec l'armée de monstres (CI3)
 - Des **listes chaînées** avec l'armée de monstres (CI3)
 - Des **arbres binaires de recherche** avec la banque Lannister (CI4)
 - Des **tables de hachage** pour votre voyage à Bilbao (CI7)

Bravo !

Vous avez donc gagné le droit d'utiliser
la bibliothèque Java qui vous fournit
ces structures de données 😊

La bibliothèque `java.util`

- Fournit un ensemble d'interfaces abstrayant les structures de données les plus fréquemment utilisées
- Fournit un ensemble de classes mettant en œuvre ces structures de données
- Toutes ces classes et interfaces sont génériques

Avant de commencer (1/2)

- La bibliothèque de structures de données Java nécessite des méthodes utilitaires
 - Pour effectuer une comparaison par valeurs entre objets (comme avec `CityId.equals` dans nos tables de hachage)
 - Pour connaître le code hachage d'un objet (comme avec `CityId.hashCode` dans nos tables de hachage)
 - Pour savoir si un objet est plus petit qu'un autre (comme avec la banque Lannister avec les comptes classés suivant un ordre lexicographique dans l'arbre binaire de recherche)

Avant de commencer (2/2)

- La bibliothèque de structures de données Java nécessite des méthodes utilitaires
 - Pour effectuer une comparaison par valeurs entre objet
Offert directement par `Object` via la méthode `equals`
 - Pour connaître le code hachage d'un objet
Offert directement par `Object` via la méthode `hashCode`
 - Pour savoir si un objet est plus petit qu'un autre
Offert par l'interface `Comparable` via la méthode `compareTo`

Deux familles de structures de données

- La **collection** stocke une collection d'éléments
 - Tableaux extensibles (stocke des monstres)
 - Listes chaînées (stocke des monstres)
- La **liste d'association** associe des clés et des valeurs
 - La table de hachage (associe des noms à des ville)
 - L'arbre binaire de recherche (associe des noms à des comptes)

Deux familles de structures de données

■ La **collection** stocke une collection d'éléments

- Tableaux extensibles
- Listes chaînées

`java.util.ArrayList<E>`

`java.util.LinkedList<E>`

■ La **liste d'association** associe des clés et des valeurs

- La table de hachage
- L'arbre binaire de recherche

`java.util.HashMap<K, V>`

`java.util.TreeMap<K, V>`

La collection d'éléments

- L'interface `Collection<E>` représente une collection
 - `boolean add(E e)` : ajoute l'élément `e`
 - `boolean remove(Object o)` : supprime l'élément `o`
 - `boolean contains(Object o)` : vrai si collection contient `o`
- Pourquoi `E` ou `Object` \Rightarrow souvent pour raisons historiques, les génériques ne sont apparus que dans la version 5 de Java

Exemple d'utilisation des collections

```
/* ArrayList ⇒ tableau extensible (cas ici) */  
/* LinkedList ⇒ liste chaînée */
```

```
Collection<Monster> col = new ArrayList<Monster>();  
Monster m = new Monster("Pikachu");
```

```
col.add(m);  
if(col.contains(m)) {  
    System.out.println("Les collections, c'est facile !");  
}
```

La classe `Iterator`

- Un `Iterator` permet de parcourir une collection
 - `E next()` : renvoie l'élément suivant et avance dans la collection
 - `boolean hasNext()` : renvoi vrai si il existe un suivant
 - `void remove()` : supprime l'élément courant

■ Exemple d'utilisation

```
Collection<Monster> col = new LinkedList<Monster>();  
... /* ajoute des monstres à la collection ici */  
Iterator<Monster> it = col.iterator();  
while(it.hasNext()) {  
    Monster cur = it.next();  
    System.out.println("Monstre: " + cur.name);  
}
```

La boucle « pour chaque »

- Sucre syntaxique introduit dans Java 5

```
for(Monster cur: col) {  
    /* fait quelque chose avec cur */  
}
```



```
Iterator<Monster> it = col.iterator();  
while(it.hasNext()) {  
    Monster cur = it.next();  
    System.out.println("Monstre: " + cur.name);  
}
```

La boucle « pour chaque »

- Sucre syntaxique

Bon à savoir

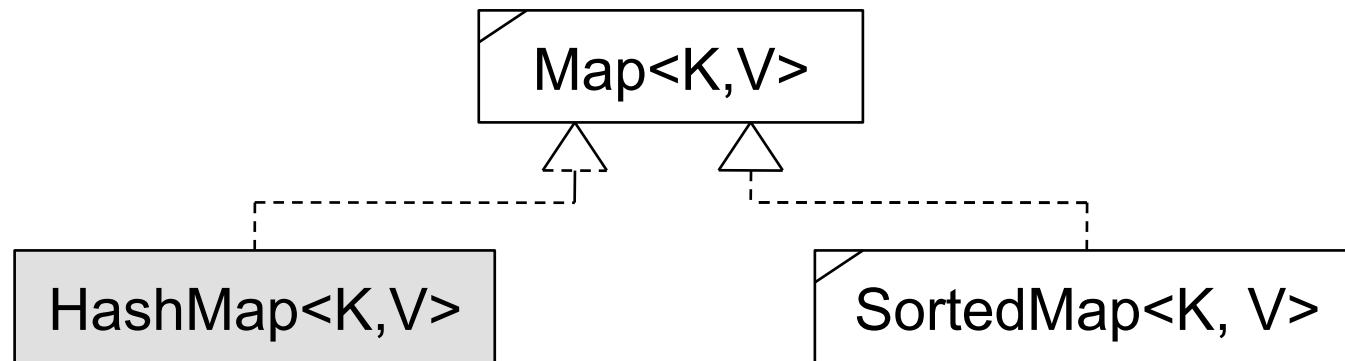
on peut aussi utiliser une boucle « pour chaque »
pour parcourir un tableau

```
string[] tab = { "a", "b" };
```

```
for (string s: tab) {  
    /* ... */  
}
```

```
    cur.name);
```

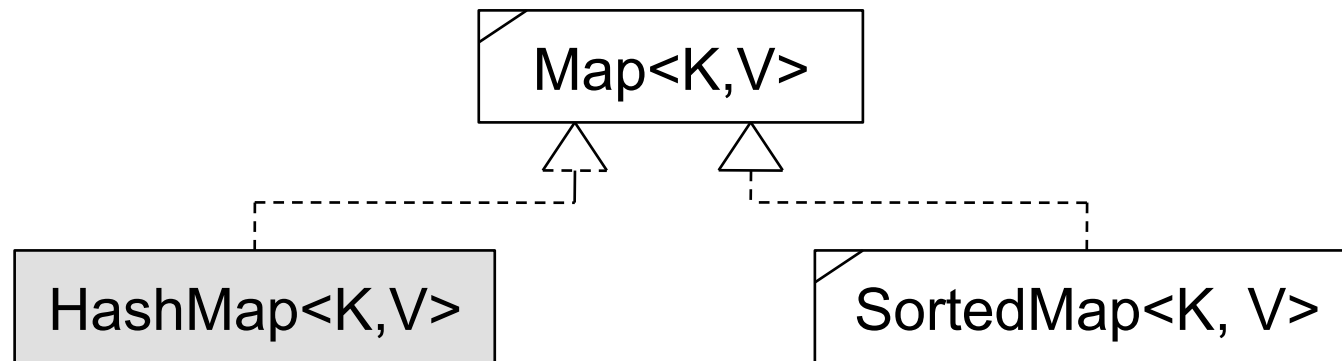
Les tables d'association en Java (1/2)



■ `Map` définit principalement quatre méthodes

- `V put (K k, V v)` : associe `k` à `v` (renvoie ancienne valeur ou `null`)
- `V get (K k)` : renvoie la valeur associée à `v` ou `null`
- `boolean remove (K k)` : supprime l'association
- `Collection<V> values ()` : renvoie la collection des valeurs

Les tables d'association en Java (2/2)



■ Deux principales mises en œuvre

- La table de hachage (`HashMap`)
 - `K` doit mettre en œuvre `equals` et `hashCode`
 - Table d'association + éléments non triés
- L'arbre binaire rouge-noir (`TreeMap` de type `SortedMap`)
 - `K` doit mettre en œuvre `Comparable`
 - Table d'association + éléments triés suivant l'ordre des clés

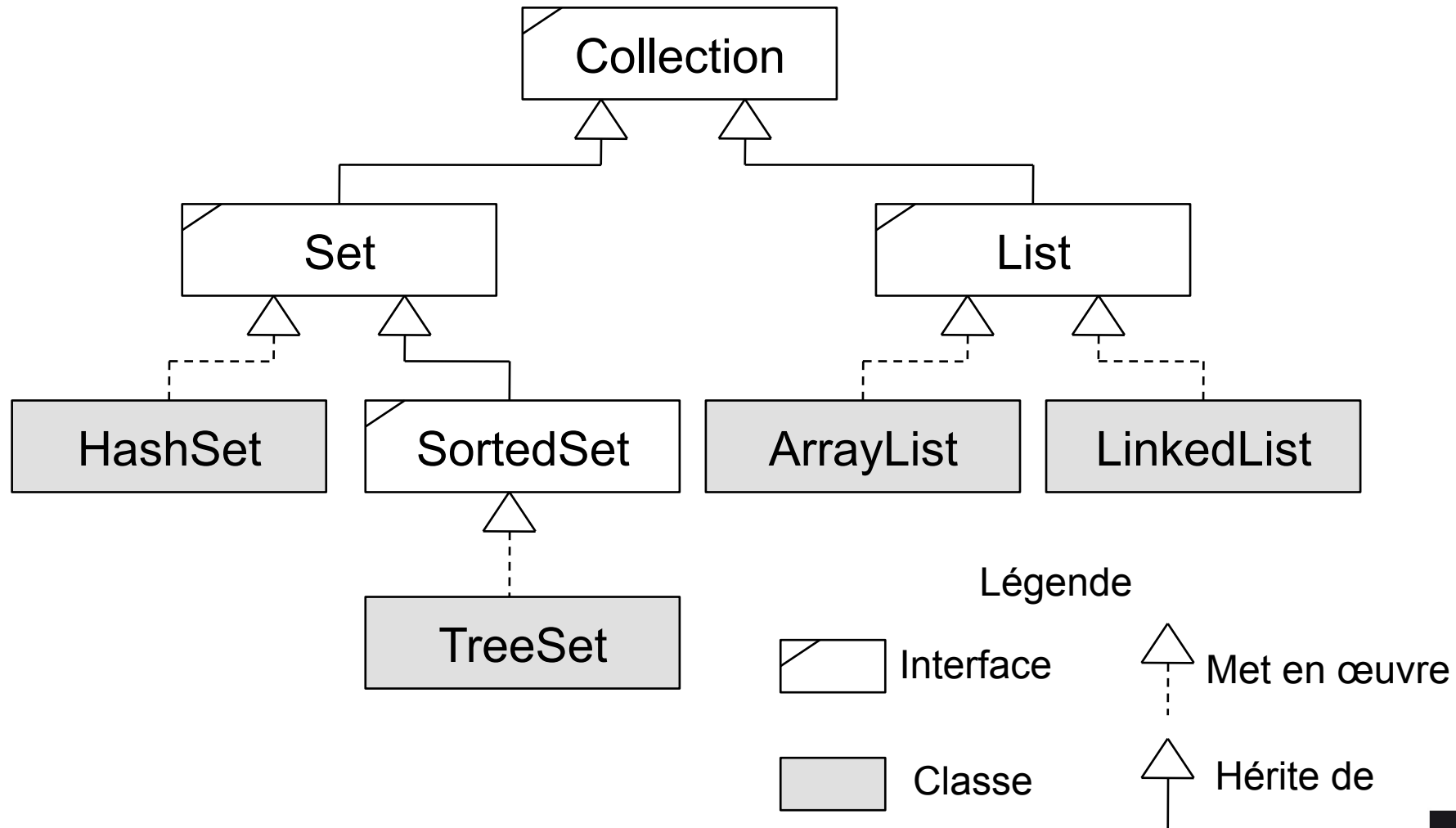
Notions clés

- `Collection` pour stocker des collections d'éléments
 - Deux principales mises en œuvre
 - `ArrayList` : tableau extensible, ajout lent (extension du tableau), accès aléatoire rapide
 - `LinkedList` : liste chaînée, ajout rapide, accès aléatoire lent
 - Parcours avec `Iterator` ou boucle « pour chaque »
- `Map` pour associer clé et valeur
 - Deux principales mises en œuvre
 - `HashMap` : table de hachage, non triée
 - `TreeMap` : arbre binaire rouge-noir, trié suivant les clés

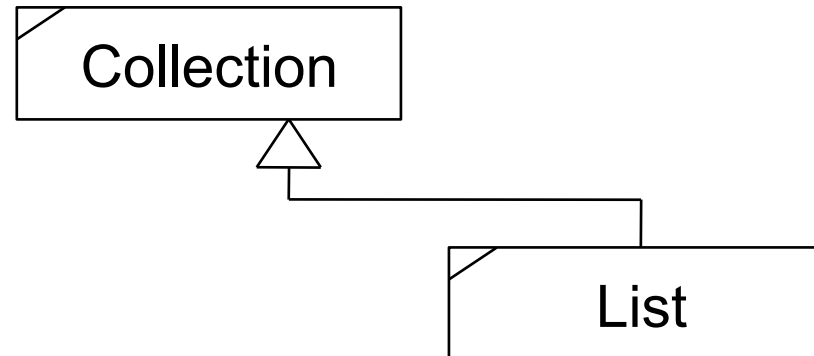


Pour approfondir

L'arbre d'héritage de **Collection**



L'interface `List` (1/2)



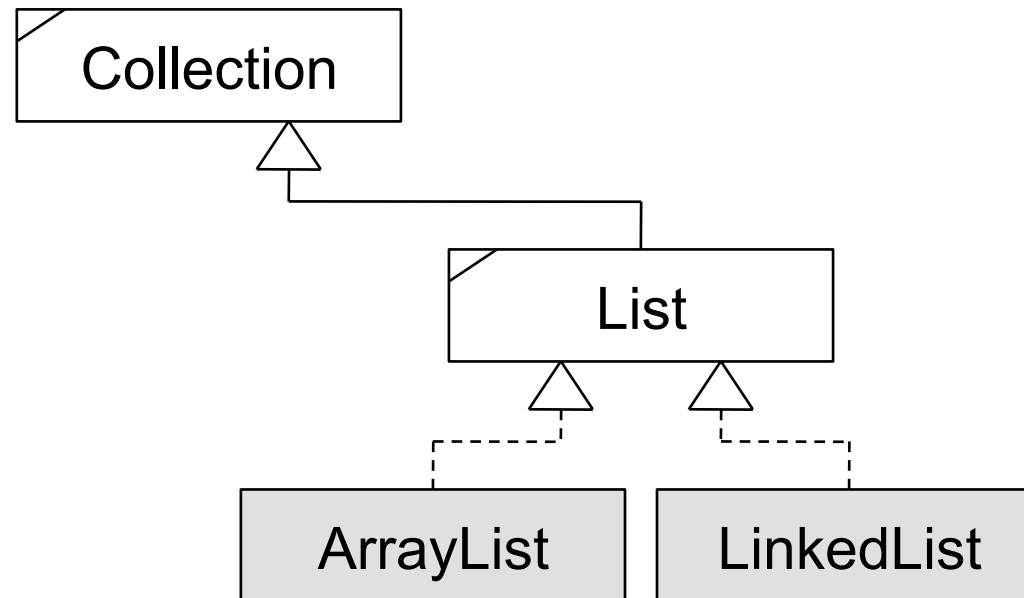
■ Propriétés :

- Les éléments possèdent un indice \Rightarrow généralisation des tableaux
- Duplication d'éléments autorisée

■ Ajoute principalement quatre nouvelles méthodes

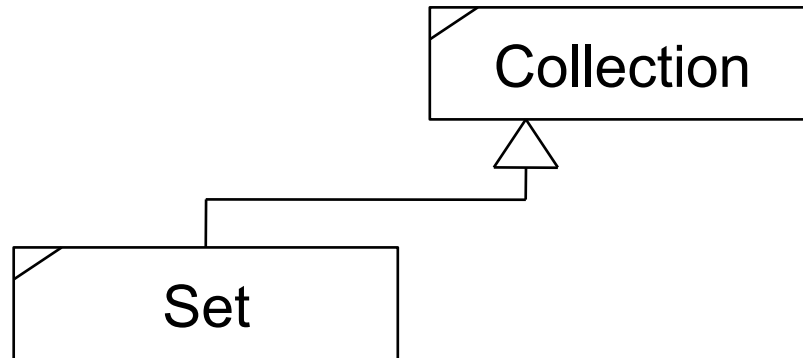
- `void add(int i, E e)`
- `void set(int i, E e)`
- `E get(int i)`
- `E remove(int i)`

L'interface `List` (2/2)



- Deux principales mises en œuvre
 - `ArrayList` : tableau extensible
 - `LinkedList` : liste chaînée

L'interface **Set** (1/2)

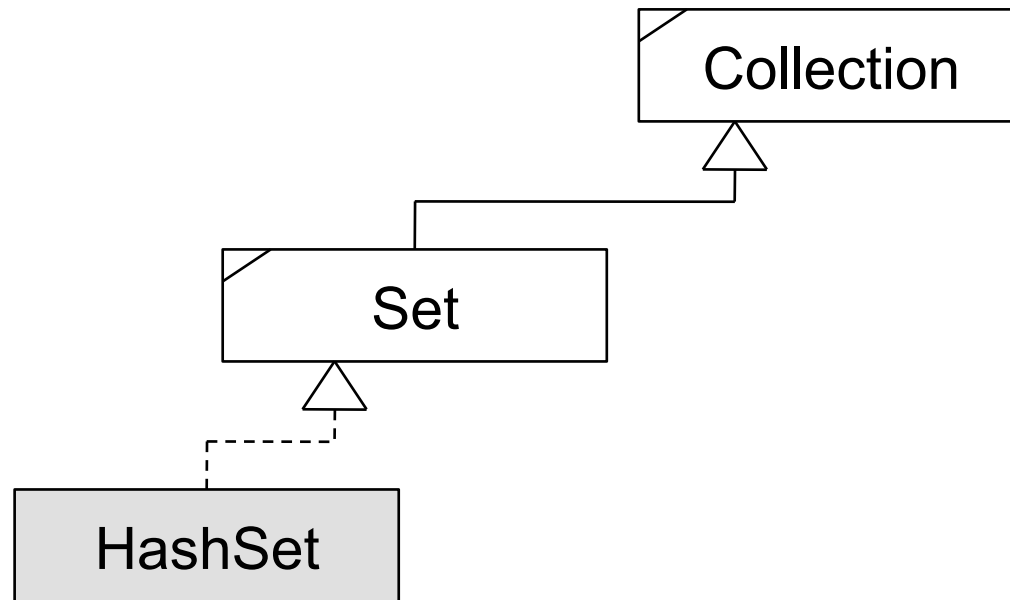


■ Propriétés :

- Les éléments ne possèdent pas d'indice
- Duplication d'éléments interdite

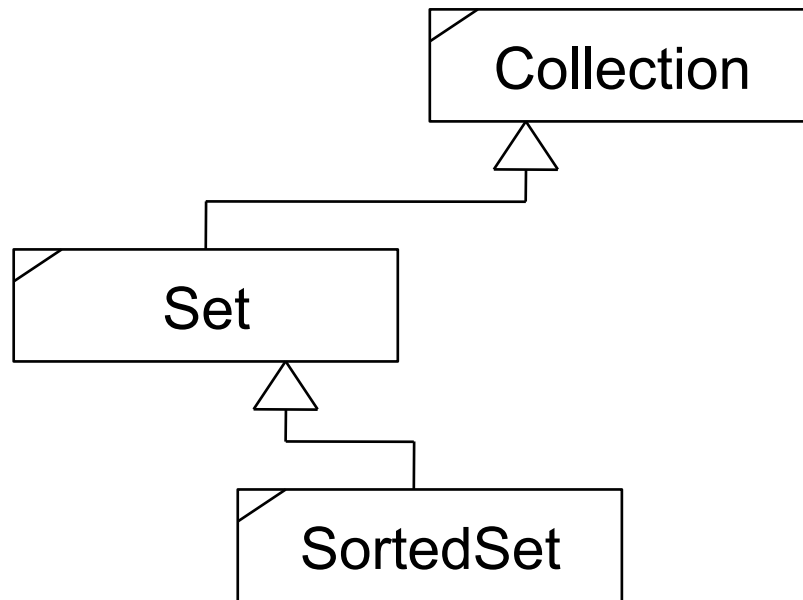
■ Pas de nouvelle méthode ajoutée

L'interface **Set** (2/2)



- **HashSet** = table de hachage dans laquelle clé == valeur
 - Les éléments doivent mettre en œuvre `equals` et `hashCode`
 - Les éléments sont non triés

L'interface SortedSet (1/2)

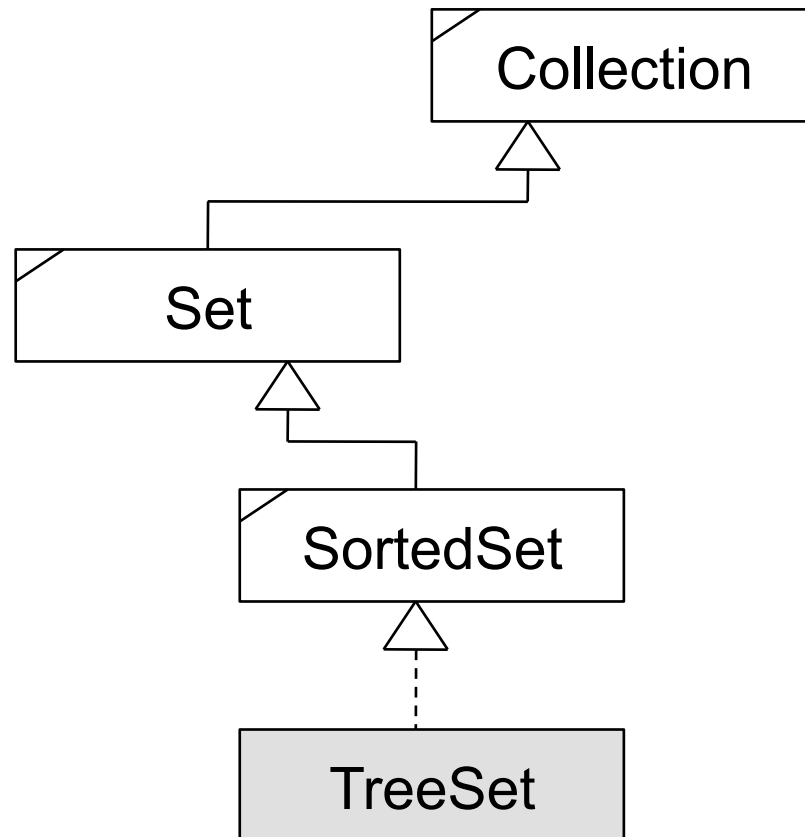


■ Propriétés :

- Les éléments sont triés (mettent en œuvre `Comparable`)

■ Pas de nouvelle méthode ajoutée

L'interface SortedSet (2/2)



- TreeSet = arbre binaire rouge-noir dans lequel clé == valeur