

Vectores

José A. Alonso y María J. Hidalgo

Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Listas y vectores

- **Listas:**
 - **Ventaja:** son extensibles.
 - **Inconveniente:** el acceso a los elementos es secuencial.
- **Vectores:**
 - **Ventaja:** el acceso a los elementos es directo.
 - **Inconveniente:** el tamaño es fijo.

Procedimientos relativos a vectores

- **Reconocedor:**

```
(define v #(a b c)) => #<unspecified>  
v                  => #(a b c)  
(list? v)         => #f  
(vector? v)      => #t
```

- **Constructores:**

```
(make-vector 3)      => #(#<unspecified> #<unspecified> #<unspecified>)  
(make-vector 3 'a) => #(a a a)  
(vector 'a 'b 'c)  => #(a b c)
```

- **Selector:**

```
(define v (vector 'a 'b 'c)) => #<unspecified>  
v                            => #(a b c)  
(vector-ref v 1)            => b
```

Procedimientos relativos a vectores

- Longitud:

`(vector-length #(a b c)) => 3`

- Comparación de listas, cadenas y vectores

	Listas	Cadenas	Vectores
Reconocedor	<code>(list? l)</code>	<code>(string? c)</code>	<code>(vector? v)</code>
Constructor	<code>(cons x ())</code>	<code>(make-string n)</code> <code>(make-string n x)</code>	<code>(make-vector n)</code> <code>(make-vector n x)</code>
	<code>(list x1 ... xn)</code>	<code>(string x1 ... xn)</code>	<code>(vector x1 ... xn)</code>
Selector	<code>(car l)</code> <code>(cdr l)</code>		
	<code>(list-ref l n)</code>	<code>(string-ref c n)</code>	<code>(vector-ref v n)</code>
Tamaño	<code>(length l)</code>	<code>(string-length c)</code>	<code>(vector-length v)</code>

Procedimientos relativos a vectores

- Transformaciones entre vectores y listas

```
(list->vector '(a b c)) => #(a b c)
(vector->list #(a b c)) => (a b c)
```

- Mutador

```
(define v #(a b c)) => #<unspecified>
v                    => #(a b c)
(vector-set! v 1 'x) => #<unspecified>
v                    => #(a x c)
```

Definición de procedimientos con vectores

- **Ejemplo:** genera-vector

```
;;; ((genera-vector (lambda (i) (* i i))) 4) => #(0 1 4 9)
;;; ((genera-vector (lambda (i) (- i))) 4)  => #(0 -1 -2 -3)
(define genera-vector
  (lambda (proc)
    (lambda (n)
      (letrec
        ((v (make-vector n))
         (bucle
          (lambda (i)
            (cond ((< i n)
                  (vector-set! v i (proc i))
                  (bucle (+ i 1)))))))
        (bucle 0)
        v))))
```

Definición de procedimientos con vectores

- El procedimiento bucle

```
;;; > (bucle 0 9 3 (lambda (i) (display i) (newline)))  
;;; 0  
;;; 3  
;;; 6  
;;; #<unspecified>  
(define bucle  
  (lambda (principio fin incremento procedimiento)  
    (letrec ((aux  
              (lambda (i)  
                (cond ((< i fin)  
                      (procedimiento i)  
                      (aux (+ i incremento)))))))  
      (aux principio))))
```

Definición de procedimientos con vectores

- **Ejemplo: genera-vector con bucle**

```
;;; ((genera-vector (lambda (i) (* i i))) 4) => #(0 1 4 9)
;;; ((genera-vector (lambda (i) (- i))) 4)   => #(0 -1 -2 -3)
(define genera-vector
  (lambda (proc)
    (lambda (n)
      (let ((v (make-vector n)))
        (bucle 0 n 1
          (lambda (i) (vector-set! v i (proc i))))
        v))))
```


Definición de procedimientos con vectores

- Procedimiento `vector-inverso`

```
;;; (define v #(a (b c) d)) => #<unspecified>
;;; v                       => #(a (b c) d)
;;; (vector-inverso-1 v)    => #(d (b c) a)
;;; v                       => #(a (b c) d)
```

```
(define vector-inverso-1
  (lambda (v)
    (list->vector (reverse (vector->list v)))))
```

```
;;; (define v #(a (b c) d)) => #<unspecified>
;;; v                       => #(a (b c) d)
;;; (vector-inverso-2 v)    => #(d (b c) a)
;;; v                       => #(a (b c) d)
```

```
(define vector-inverso-2
  (lambda (v)
    (let ((n (vector-length v)))
      ((genera-vector (lambda (i) (vector-ref v (- n i 1)))) n))))
```

Definición de procedimientos con vectores

```
;;; (define v #(a b c d)) => #<unspecified>  
;;; ((intercambia! v) 1 3) => #<unspecified>  
;;; v => #(a d c b)
```

```
(define intercambia!  
  (lambda (v)  
    (lambda (i j)  
      (let ((aux (vector-ref v i)))  
        (vector-set! v i (vector-ref v j))  
        (vector-set! v j aux))))))
```

```
;;; (define v #(a (b c) d)) => #<unspecified>  
;;; (vector-inverso! v) => #(d (b c) a)  
;;; v => #(d (b c) a)
```

```
(define vector-inverso!  
  (lambda (v)  
    (let ((n (- (vector-length v) 1)))  
      (bucle 0 n 1  
        (lambda (i)  
          ((intercambia! v) i (- n i))))))  
  v))
```

Definición de procedimientos con vectores

- Procedimiento vector-map

```
;;; (vector-map-1 sqrt #(9 4 25)) => #(3.0 2.0 5.0)
(define vector-map-1
  (lambda (proc v)
    ((genera-vector (lambda (i) (proc (vector-ref v i))))
     (vector-length v))))
```

```
;;; ((vector-map-2 +) #(7 4 5) #(2 4)) => #(9 8)
(define vector-map-2
  (lambda (proc)
    (lambda (v1 v2)
      ((genera-vector (lambda (i)
                       (proc (vector-ref v1 i)
                                (vector-ref v2 i))))
       (min (vector-length v1)
            (vector-length v2))))))
```

Definición de procedimientos con vectores

- Operaciones con vectores

```
;;; (multiplica-escalar-y-vector 2 #(1 5 7)) => (2 10 14)
(define multiplica-escalar-y-vector
  (lambda (n v)
    (vector-map (lambda (x) (* n x)) v)))
```

```
;;; (suma-vectores #(1 3 5) #(2 4 6)) => #(3 7 11)
(define suma-vectores (vector-map-2 +))
```

```
;;; (multiplica-vectores #(1 3 5) #(2 1 0)) => #(2 3 0)
(define multiplica-vectores (vector-map-2 *))
```

Definición de procedimientos con vectores

```
;;; (suma-elementos #(1 3 5)) => 9
(define suma-elementos
  (lambda (v)
    (let ((aux (vector 0)))
      (bucle 0 (vector-length v) 1
        (lambda (i)
          (vector-set! aux 0 (+ (vector-ref aux 0)
                                (vector-ref v i))))))
      (vector-ref aux 0))))

;;; (producto-escalar #(1 3 5) #(2 1 0)) => 5
(define producto-escalar
  (lambda (v1 v2)
    (suma-elementos (multiplica-vectores v1 v2))))

;;; (norma #(3 4)) => 5.0
(define norma
  (lambda (v)
    (sqrt (producto-escalar v v))))
```