

Practica No. 2 de algoritmos y patrones de almacenamiento no lineales orientado a objetos

Primera parte: Implemente y pruebe todos los métodos y de la lista ligada vista en clase, tanto los iterativos como los recursivos.

Segunda parte: Reemplace el atributo entere del Nodo por una referencia a un objeto de la clase de su preferencia (video juego, autos, coleccionables, etc). La clase que utilicen deberá de implementar los métodos toString y compareTo. El método compareTo deberá de utilizarse en los métodos de inserta ordenado y búsqueda (este último se vera en la clase del lunes).

Deberán de cuidar que los fuentes estén comentados.

Los fuentes (archivos .java) deberán de enviarlos a mi dirección de correo electrónico rofe@xanum.uam.mx a más tardar el día martes próximo.