Clase objecto

Declaración de la variable, crea un constructor con la variable de parámetro y la asigna.

Clase nodo

Utiliza la clase objecto como clase compuesta, y utiliza variables para ir moviendo en memoria la información.

Clase TDALista

Crea los métodos solicitados en el proyecto y los convierto polimorfo para usar buenas prácticas.

Clase LinkedLista

Moverse (int pos){

Nodo\* inicio = 0 ;

Para (i = 1 hasta i<pos-1){

Inicio = siguiente

}

}

Inserta (iny pos, object\* tipo){

Si (pos < 1 o pos>pos+1){

No valido

Sino

Nodo\* aux = nuevo nodo;

Nodo\* aux1 = nuevo nodo;

Nodo\* aux2 = nuevo nodo;

Moverse(pos)

Set(aux)

Anterior(aux)

Siguiente(aux3)

Anterior(aux2)

}

Anula(){

Inicio= vacio

Nodo\* aux

Inicio = getSiguiente

Si (agarra el nodo)

Borra la info

Asigna el nodo en nulo

Asigna siguiente a nulo

}

Siguiente (int pos){

Si (pos < 1 )

Object\* val = nulo;

Retorna el val

Sino

Nodo\* temp = moverse (pos + 2)

Retorna la info de temp

}

Anterior (int pos){

Si (pos < 1 )

Nodo\* val = 0;

temp = moverse(pos)

retorna la info agarrada de val

Sino

Retorna nulo

}

Recupera (int pos){

Si (pos=1)

Retorna primero

Si Sino

Nodo\* temp (moverse pos)

Reorno la información obtenida del siguiente() de temp

Sino

Retorna 0

}

Primero (){

Si (1)

Retorna la información obtenida del valor 1 de la linkedList

Sino

Retorna 0

}

Vacia(){

Retorna 1 == 0;

}

Imprime (){

Si (1)

Nodo\* temp = 1

Mientras (temp)

Imprime la información obtenida de temp

Temp = siguiente(temp)

Fin mientras

Fin si

}