

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias
Estructuras de Datos 2022-2
Práctica 4

Pedro Ulises Cervantes González Yessica Janeth Pablo Martínez,
`confundeme@ciencias.unam.mx` `yessica_j_pablo@ciencias.unam.mx`

Jorge Macías Gómez
`jorgemacias@ciencias.unam.mx`

19 de Abril del 2022

El código debe incluir comentarios y debe ser legible. Sigue las buenas prácticas al programar.
Únicamente envía los archivos con terminación `.java`.
No se reciben entregas fuera de Classroom.
El día límite es el jueves 12 de Mayo a la hora indicada en Classroom.

Actividades

1. En la clase `ArbolAVL`.

- Para crear esta clase deberás hacer su clase `Vértice`, con sus metodos `toString`, `equals` y `getAltura` y los constructores del árbol de forma similar a la creada para `Rojinegros`.
- Completa el método. `add`.
Este método recibirá un elemento `T`, y deberá agregarlo al árbol, después balancea el árbol girando como sea necesario para mantener el balance
- Completa el método `delete`.
Este método recibirá un elemento `T`, y elimina un elemento del árbol. El método elimina el vértice que contiene el elemento, y gira el árbol como sea necesario para rebalancearlo.

¡Importante!

La intención de la tarea es que desarrolles tus habilidad de programación. Si tienes dudas de como escribir tus ideas en código no dudes en mandar un mensaje de Telegram al ayudante de laboratorio.

@Toaultor