

TP Algoritmos 2018 – Segunda Entrega

Descripción

Dados los archivos generados en el Ejercicio 1 desarrollamos un árbol binario y lo consumimos para devolver el reporte solicitado

Decisiones tomadas

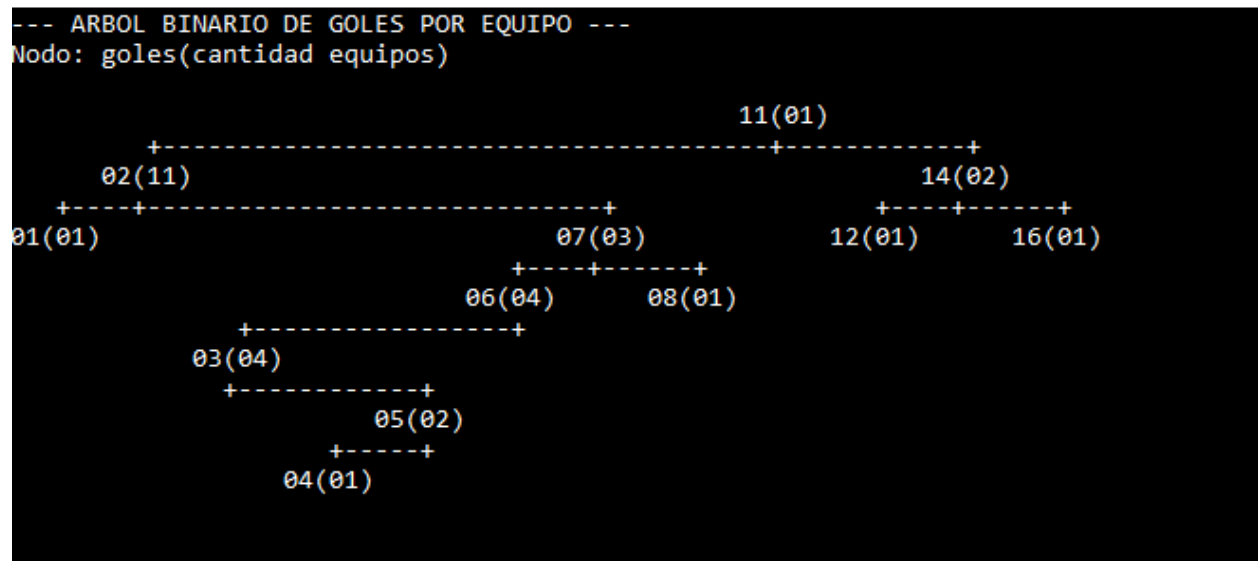
- En cada nodo del arbol almacenamos una lista de equipos que tienen la misma cantidad de goles.

Uso del programa

El programa carga los archivos .bin generados en el Ejercicio 1, generando el árbol binario de forma automática. Posteriormente se pedirá al usuario que presione “Enter” para mostrar cada uno de los reportes solicitados de forma individual.

Capturas

Representación grafica del árbol binario generado. Cada nodo está representado por los goles que ha anotado cada equipo. El número entre paréntesis es la cantidad de equipos con esa cantidad de goles.



Reporte del recorrido del Árbol en forma InOrder

```
>> Presione enter para recorrer el arbol binario en modo inOrder
```

```
NODO (1)
    Equipo: Islandia Goles: 1
NODO (2)
    Equipo: Arabia Saudita Goles: 2
    Equipo: Egipto Goles: 2
    Equipo: Marruecos Goles: 2
    Equipo: Iran Goles: 2
    Equipo: Australia Goles: 2
    Equipo: Peru Goles: 2
    Equipo: Costa Rica Goles: 2
    Equipo: Serbia Goles: 2
    Equipo: Alemania Goles: 2
    Equipo: Panama Goles: 2
    Equipo: Polonia Goles: 2
NODO (3)
    Equipo: Dinamarca Goles: 3
    Equipo: Nigeria Goles: 3
    Equipo: Mexico Goles: 3
    Equipo: Corea del sur Goles: 3
NODO (4)
    Equipo: Senegal Goles: 4
NODO (5)
    Equipo: Suiza Goles: 5
    Equipo: Tunez Goles: 5
NODO (6)
    Equipo: Portugal Goles: 6
```