

LPC

Cola | **FIFO**: Primero que entra, primero que sale Pila | **LIFO**: El ultimo que entra, el primero que sale

Los getters y los setters se escriben en la medida que sea necesario especificar alguna función con parámetros específicos o sólo se declaren métodos específicos debido a características específicas del problema/ejercicio. Si hay muchos se completan los getters/setters faltantes con "..." (tomar en cuenta que esto se hace en papel para conservar espacio, energía y tiempo).

Clase Nodo

```
Class Nodo<Element>
    Attributes:
        Private:
            Element: info
            pointer to Nodo<Element>: next
    Methods:
        Public:
            proc construir(Element:info, pointer to Nodo<Element>: next)
            //Getters
            ...
            //Setters
            ...
endClass
```

Clase Lista

```
Class Lista<Element>
    Attributes:
        Private:
            pointer to Nodo<Element>: head, tail
            int: long
    Methods:
        Public:
            proc construir()
            proc construir(ref Lista<Element>: target) //Constructor copia
            //Getters
            func getLong():int

            proc insertar(Element: e, int: pos)
            func consultar(int: pos):Element
            proc eliminar(int: pos)
            func buscar(Element: e): int
            proc invertir()
            func copiar(): Lista<Element>
```

```

proc vaciar()
func esVacia(): bool
proc intercambiar(int: pos1, pos2)
func concatenar(Lista<Element>: target): Lista<Element>
proc destruir()
proc modificar(int: pos, Element: e)
endClass

```

Clase Cola

```

Class Cola
Attributes:
Private:
pointer to Nodo<Element>: frente, ultimo
int: long
Methods:
Public:
proc construir()
proc construir(ref Cola<Element>: target) //Constructor copia
func getFrente():Element
func getUltimo():Element
func getLong(): int
proc encolar(Element: e)
proc desencolar()
func esVacia(): bool
proc vaciar()
proc destruir()
endClass

```

Clase Pila

```

Class Pila
Attributes:
Private:
pointer to Nodo<Element>: tope
int: long
Methods:
Public:
proc construir()
proc construir(ref Pila<Element>: target)
func getTope(): Element
proc apilar(Element: e)
proc desapilar()
func esVacia():bool
proc vaciar()
proc destruir()
endClass

```

