



Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad de Ingeniería

Área en Ciencias de la Computación

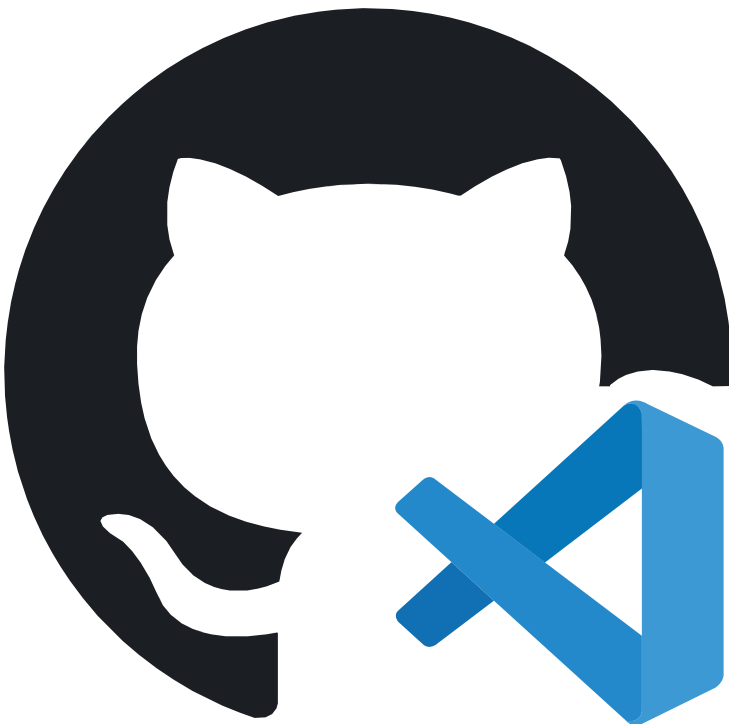


Estructuras de Datos II

Semestre: Agosto – Diciembre 2022

Alumno: Esparza Castañeda Hugo

Profesor: M. en C. Froylán Eloy Hernández Castro



Unidad 1	APUNTADORES	1
	1.1. Introducción a apuntadores	1
	1.2. Parámetros por valor/referencia	1
	1.3. Apuntadores a apuntadores	2
	1.4. Apuntadores y arreglos	2
TAREA	Tarea #0: Resumen del video “Pointers”	3
	1.5 Aritmética de apuntadores	4
TAREA	Tarea #1: Aritmética de apuntadores	6
	1.7. Gestión de memoria dinámica	
	1.8. Liberación	
	1.9. Estados de la memoria dinámica	
	1.10. Problemas en el manejo de la memoria dinámica	
	1.11. Arreglos dinámicos	
	1.12. Matriz dinámica	
	1.13. Apuntadores por “referencia”	
TAREA	Tarea #2: Arreglos dinámicos	
	1.14. realloc	
	1.15. Pila dinámica	
	1.16. Estructuras dinámicas	
	1.16.1. Versión estática	
	1.16.2. Versión dinámica	
	1.17. Apuntadores genéricos	
TRABAJO	Trabajo en clase: “Arreglo dinámico”	
TAREA	Tarea #3: Arreglos redimensionables	
TRABAJO	Trabajo en clase: “Farmacia con medicamentos genéricos y de patente”	
EXAMEN	Examen Primer Parcial	
Unidad 2	LISTAS ENLAZADAS	
	2.1. Listas simples	
	2.1.1. Definir la estructura del nodo	
	2.1.2. Función para crear un nodo	
	2.1.3. Operaciones en listas enlazadas	
	2.1.4. Creando un menú de opciones	



2.1.5. Función “int selecciona_opción();”	1
2.1.6. Función “void insertar_inicio(nodo_t **, int);”	1



1. APUNTADORES

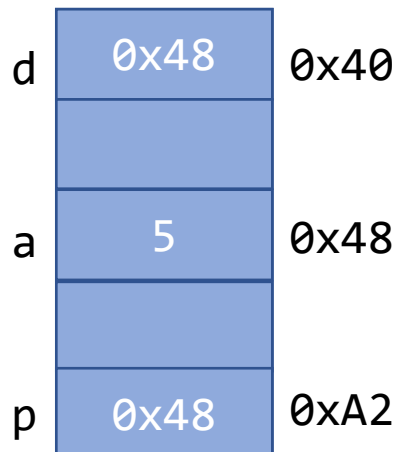


1.1 Introducción a apuntadores

Objetivo: Conocer el concepto de apuntadores en el paso de parámetros de funciones y gestión de memoria (Dinámica), así como ser capaz de utilizarlos.

Apuntador: un apuntador es una variable que contiene una dirección de memoria pero su contenido es otra dirección de memoria.

```
1 int main(){
2     int a;
3     a = 5;
4     int *p;
5     p = &a;
6     int *d;
7     d = p;
8     return 0;
9 }
```



```
printf("%d", a); //output: 5
printf("%d", *p); //output: 5
printf("%p", p); //output: 0x48
printf("%d", *d); //output: 5
printf("%p", d); //output: 0x48
```

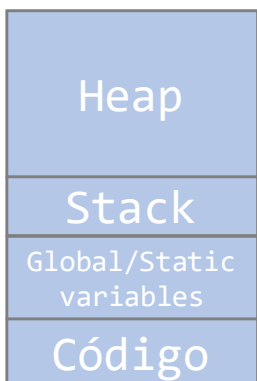
$a = 10; \Leftrightarrow *p = 10$

$\text{scanf}(\text{"\%d"}, p) \Leftrightarrow \text{scanf}(\text{"\%d"}, \&a)$

1.2 Parámetros por valor/referencia

Jueves 18 Agosto 2022

Memoria

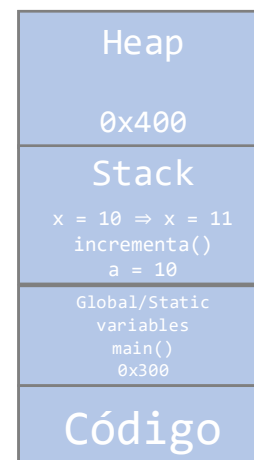


Memoria Dinámica

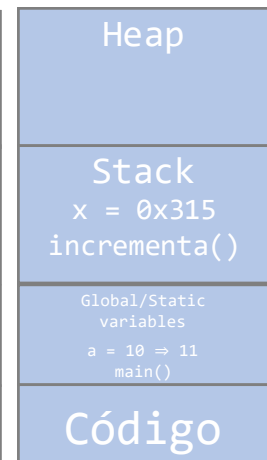
Memoria Automática

```
1 #include <stdio.h>
2 void incrementa(int *);
3 int main(){
4     int a;
5     a = 10;
6     incrementa(&a);
7     printf("%d", a);
8     return 0;
9 }
10
11 void incrementa(int *x){
12     *x = *x + 1;
13     return;
14 }
```

Por valor



Por referencia



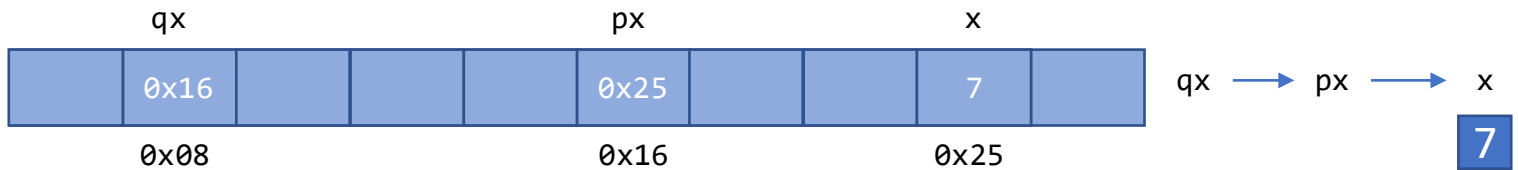


```
int *r;  ⇒  int *r = NULL;
```



1.3 Apuntadores a apuntadores

Viernes 19 Agosto 2022



```

1  #include <stdio.h>
2  int main(){
3      int x = 7; //entero
4      int *px = &x; //apuntador
5      int **qx = &px; //apuntador a apunt
6      printf("%p\n", px); //output: 0x25
7      printf("%d\n", *px); //output: 7
8      printf("%p\n", &x); //output: 0x25
9      printf("%p\n", &px); //output: 0x16
10     printf("%p\n", &qx); //output: 0x08
11     printf("%p\n", qx); //output: 0x16
12     printf("%p\n", *qx); //output: 0x25
13     return 0;
14 }
```

* = indirección = Obtener el valor almacenado en una dirección.

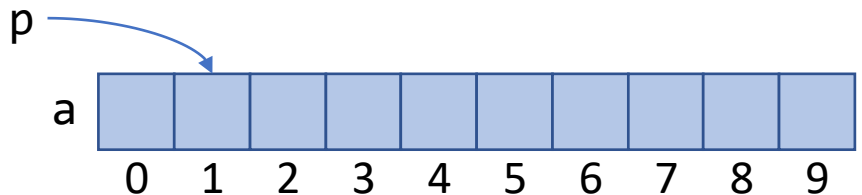
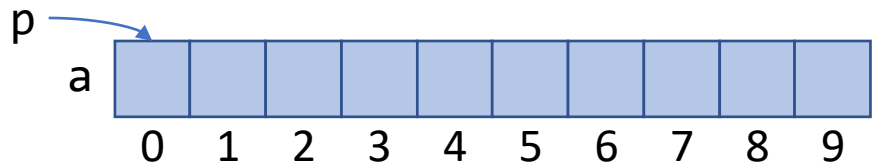
& = dirección = Obtener la dirección de una variable.

Los apuntadores a apuntadores se usan para matrices dinámicas.

1.4 Apuntadores y arreglos

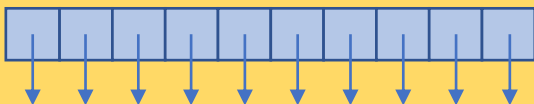
```
int a[10];
int *p = a; ⇒ int *p = &a[0];
```

```
p = p + 1;
```



Arreglo de apuntadores

```
int *b[10];
```



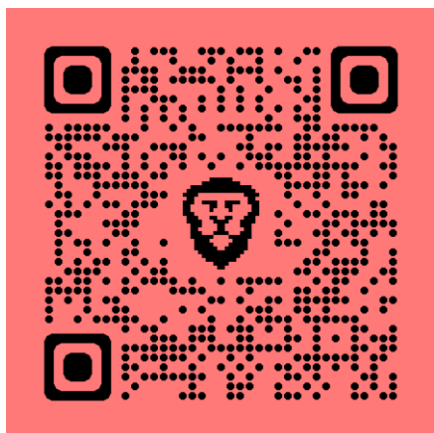
Arreglo de apuntadores apuntando a NULL

```
for(int i = 0; i < 10; i++){
    b[i] = NULL;
}
```

⇔ `int *b[10] = {NULL};`



Tarea #0: Resumen del video "Pointers"



Los punteros es uno de los temas más difíciles, sin embargo son de mucha utilidad, como por ejemplo al pasar datos a una función, modificarlos y luego regresarlos, cosa que no podría hacerse de otra manera.

Cuando pasamos un dato por valor a una función, lo que estamos pasando es en realidad una copia, sin embargo, cuando pasamos el dato por referencia haciendo el uso de punteros, lo que hacemos es darle acceso a la memoria en donde está almacenado dicho valor, haciendo que todos los cambios que realicemos en la función, le sucedan al valor mismo.

Cada archivo de nuestra computadora está almacenado en el disco duro, o en un disco de estado sólido, según sea el caso. Esos discos son solo de almacenamiento, por lo tanto, no podemos trabajar directamente ahí, la

manipulación de los datos únicamente puede hacerse en la memoria RAM, por lo que tenemos que movernos ahí. La memoria RAM es como un arreglo enorme. La memoria RAM es Memoria de Acceso Aleatorio, y una vez que apagamos la computadora, todos los datos de la memoria RAM se destruyen.

Retomando lo que dijimos hace un momento que la memoria RAM es un arreglo enorme dividido en celdas de bytes (dependiendo del tamaño del tipo de dato), así como los arreglos tienen índices para cada valor guardado, la memoria tiene una dirección para cada dato almacenado.

Las variables de tipo `str` o cadena de texto, necesitan llevar el `'\0'` para poder saber donde terminan. Una vez aclarado el tema de la memoria, lo más importante de recordar sobre los punteros es, que son solo direcciones de memoria.

Entonces, un puntero es un tipo de dato que guarda una dirección, y el tipo únicamente nos describe el dato guardado en esa dirección de memoria.

Al saber la dirección de la memoria en donde está guardada una variable, podemos ir directamente a esa ubicación en la memoria y manipular el dato, es por eso que no es necesario hacer una copia cuando enviamos un valor por referencia en una función.

El puntero más simple en C es el puntero `NULL`, que como su nombre lo indica, no apunta a nada (lo cual en realidad puede ser muy útil). Siempre que declaramos un puntero, y no le asignamos una dirección, debemos hacer `NULL` el valor de ese puntero (son buenas prácticas de programación). Podemos extraer la dirección de una variable con el operador `&` (como en los ejemplos anteriores).

El propósito principal de un puntero es permitirnos modificar o inspeccionar la ubicación a la que apunta.

Si tenemos un puntero `pc`, entonces `*pc` es el dato que vive en la dirección de memoria guardada en `pc`.

Usado en contexto, `*` es el operador que nos permite acceder al dato almacenado en la dirección, dicho de otro modo, no nos sirve únicamente saber la dirección, también debemos ir allí, y el operador `*` nos permite hacerlo.

Por lo tanto, cuando tenemos un puntero que apunta a `NULL`, es decir a nada, e intentamos ir a esa dirección con el operador `*` nos aparecerá el error `segmentation fault`.

Es por esto la importancia de declarar todos los apuntadores a `NULL` cuando no se les asigna inmediatamente una dirección significativa, ya que si no lo hacemos, nuestro apuntador podría apuntar a cualquier espacio de memoria y manipularlo accidentalmente.

Tipo de dato	Tamaño (en bytes)
<code>int</code>	4
<code>char</code>	1
<code>float</code>	4
<code>double</code>	8
<code>long long</code>	8
<code>char*</code>	4 u 8



1.5

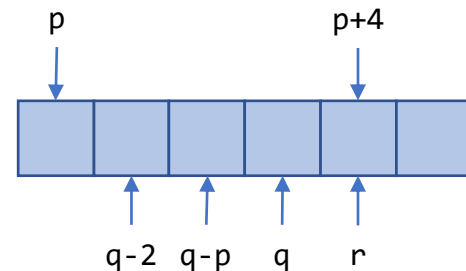
Aritmética de apuntadores

Lunes 22 Agosto 2022

Operador	Nombre
*	Indirección
&	Dirección
->	Apunta a
+	Suma
-	Resta
==	Igualdad
!=	Desigualdad
>	Comparación de direcciones
>=	
<	
<=	
(tipo de dato)	Cast ó conversión explícita

Operaciones aritméticas sobre apuntadores

1. Sumar un entero a un apuntador.
2. Restar un entero a un apuntador.
3. Restar dos apuntadores.
4. Comparaciones.



$p < q$ True
 $p == q$ False
 $q \geq p$ True

$q == r + 1$ False
 $q + 1 == r$ True

Ejemplo 1:

```

1  #include <stdio.h>
2  int main(){
3      int a[] = {28, 41, 7};
4      int *pi = a;
5      printf("%d\n", *pi); //output: 28
6      pi += 1;
7      printf("%d\n", *pi); //output: 41
8      pi++;
9      printf("%d\n", *pi); //output: 7
10     ++pi;
11     printf("%d\n", *pi); //output: ???
12     return 0;
13 }
```

Ejemplo 2:

```

1  #include <stdio.h>
2  int main(){
3      short s;
4      short *ps = &s;
5      char c;
6      char *pc = &c;
7      printf("%p\n", ps); //output: 0x7ffcca0af8c6
8      ps = ps + 1;
9      printf("%p\n", ps); //output: 0x7ffcca0af8c8
10     printf("%p\n", pc); //output: 0x7ffcca0af8c5
11     pc = pc + 1;
12     printf("%p\n", pc); //output: 0x7ffcca0af8c6
13     return 0;
14 }
```

short = 2 bytes, char = 1 byte

Martes 23 Agosto 2022

Ejemplo 3: Función strlen

```

1  int strlen(char *s){
2      char *p = s;
3      while(*p != '\0'){
4          p++;
5      }
6      return p-s;
7 }
```

Ejemplo 4: Función strcpy

```

1  void strcpy(char *s, char *t){
2      while((*s = *t) != '\0'){
3          s++;
4          t++;
5      }
6      return;
7 }
```

Ejemplo 5: Función strcmp

```

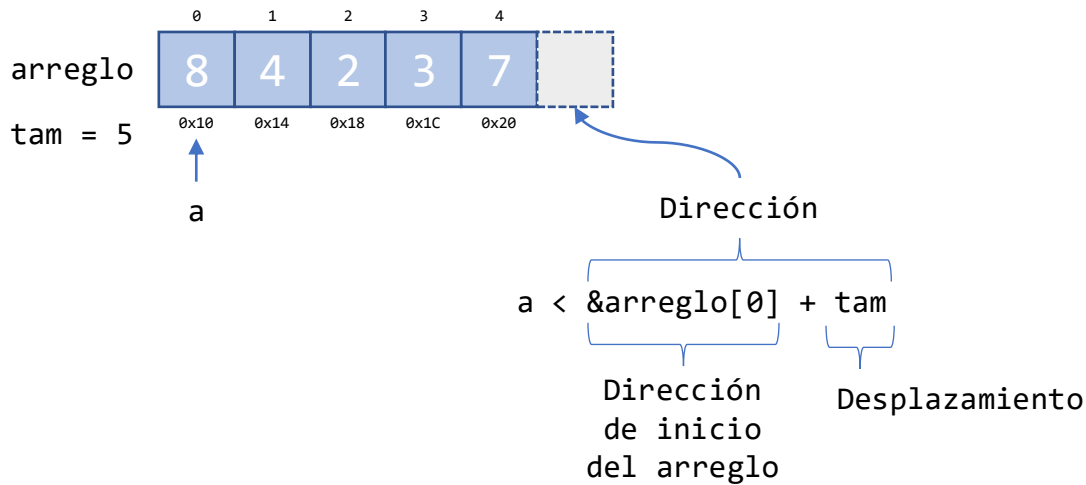
1  int strcmp(char *s, char *t){
2      for(; *s == *t; s++, t++){
3          if(*s == '\0'){
4              return 0;
5          }
6      }
7      return *s - *t;
8 }
```



Problema

Obtener la suma de los elementos de un arreglo de enteros de un tamaño determinado, usando aritmética de apuntadores.

```
int arreglo[5] = {8 4, 2, 3, 7};
```



Con ciclo for

```
1  #include <stdio.h>
2  int suma(int, int []);
3  int main(){
4      int tam = 5;
5      int arreglo[5] = {8, 4, 2, 3, 7};
6      int p = suma(tam, arreglo);
7      printf("%d\n", p);
8      return 0;
9  }
10
11 int suma(int tam, int arreglo[tam]){
12     int sum = 0;
13     int *a = arreglo;
14     for(int *a = arreglo; a - arreglo < tam; a++){
15         sum += *a;
16     }
17     return sum;
18 }
```

Con ciclo while (más elegante)

```
1  #include <stdio.h>
2  int suma(int, int []);
3  int main(){
4      int tam = 5;
5      int arreglo[5] =
6      {8, 4, 2, 3, 7};
7      int p = suma(tam, arreglo);
8      printf("%d\n", p);
9      return 0;
10 }
11
12 int suma(int tam, int arreglo[tam]){
13     int sum = 0;
14     int *a = arreglo;
15     int *b = &arreglo[tam];
16     while(a < b){
17         sum += *a++;
18     }
19     return sum;
20 }
```

`arreglo` \Rightarrow `&arreglo[0]`

`&arreglo[0]` \Rightarrow too-far pointer
no forma parte
del arreglo



Tarea #1: Aritmética de apuntadores

Instructions

Given any two lists **A** and **B**, determine if:

- List **A** is equal to list **B**; or
- List **A** contains list **B** (**A** is a superlist of **B**); or
- List **A** is contained by list **B** (**A** is a sublist of **B**); or
- None of the above is true, thus lists **A** and **B** are unequal

Specifically, list **A** is equal to list **B** if both lists have the same values in the same order.

List **A** is a superlist of **B** if **A** contains a sub-sequence of values equal to **B**.

List **A** is a sublist of **B** if **B** contains a sub-sequence of values equal to **A**.

Examples:

- If **A** = [] and **B** = [] (both lists are empty), then **A** and **B** are equal
- If **A** = [1, 2, 3] and **B** = [], then **A** is a superlist of **B**
- If **A** = [] and **B** = [1, 2, 3], then **A** is a sublist of **B**
- If **A** = [1, 2, 3] and **B** = [1, 2, 3, 4, 5], then **A** is a sublist of **B**
- If **A** = [3, 4, 5] and **B** = [1, 2, 3, 4, 5], then **A** is a sublist of **B**
- If **A** = [3, 4] and **B** = [1, 2, 3, 4, 5], then **A** is a sublist of **B**
- If **A** = [1, 2, 3] and **B** = [1, 2, 3], then **A** and **B** are equal
- If **A** = [1, 2, 3, 4, 5] and **B** = [2, 3, 4], then **A** is a superlist of **B**
- If **A** = [1, 2, 4] and **B** = [1, 2, 3, 4, 5], then **A** and **B** are unequal
- If **A** = [1, 2, 3] and **B** = [1, 3, 2], then **A** and **B** are unequal



sublist.h

```
#ifndef SUBLIST_H
#define SUBLIST_H

#include <stddef.h>

typedef enum { EQUAL, UNEQUAL, SUBLIST, SUPERLIST } comparison_result_t;

comparison_result_t check_lists(int *list_to_compare_begin, int *list_to_compare_end,
                                int *base_list_begin, int *base_list_end);

#endif
```



test_sublist.c

```
#include "test-framework/unity.h"
#include "sublist.h"
#define ELEMENT_COUNT(array) (sizeof(array) / sizeof(array[0]))
void setUp(void){
}

void tearDown(void){
}

static void test_empty_lists(void){
    TEST_IGNORE(); // delete this line to run test
    TEST_ASSERT_EQUAL(EQUAL, check_lists(NULL, NULL, NULL, NULL));
}

static void test_empty_list_within_non_empty_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int base_list[] = { 1, 2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST,
        check_lists(NULL, NULL, base_list, base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_non_empty_list_contains_empty_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUPERLIST, check_lists(list_to_compare,
        list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
        NULL, NULL));
}

static void test_list_equals_itself(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };
    int base_list[] = { 1, 2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(EQUAL, check_lists(list_to_compare,
        list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
        base_list,
        base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_different_lists(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };
    int base_list[] = { 2, 3, 4 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
        list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
        base_list,
        base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}
```



```
static void test_false_start(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 5 };
    int base_list[] = { 0, 1, 2, 3, 1, 2, 5, 6 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_consecutive(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 1, 2 };
    int base_list[] = { 0, 1, 1, 1, 2, 1, 2 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_sublist_at_start(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 0, 1, 2 };
    int base_list[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_sublist_at_middle(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 2, 3, 4 };
    int base_list[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_sublist_at_end(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 3, 4, 5 };
    int base_list[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUBLIST, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}
```



```
static void test_at_start_of_superlist(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };
    int base_list[] = { 0, 1, 2 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUPERLIST, check_lists(list_to_compare,
                                              list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                              base_list,
                                              base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_in_middle_of_superlist(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };
    int base_list[] = { 2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUPERLIST, check_lists(list_to_compare,
                                              list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                              base_list,
                                              base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_at_end_of_superlist(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5 };
    int base_list[] = { 3, 4, 5 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(SUPERLIST, check_lists(list_to_compare,
                                              list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                              base_list,
                                              base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_first_list_missing_element_from_second_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 3 };
    int base_list[] = { 1, 2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                              list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                              base_list,
                                              base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_second_list_missing_element_from_first_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };
    int base_list[] = { 1, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                              list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                              base_list,
                                              base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}
```



```
static void test_first_list_missing_additional_digits_from_second_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2 };
    int base_list[] = { 1, 22 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_order_matters_to_a_list(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };
    int base_list[] = { 3, 2, 1 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_same_digits_but_different_numbers(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 0, 1 };
    int base_list[] = { 10, 1 };

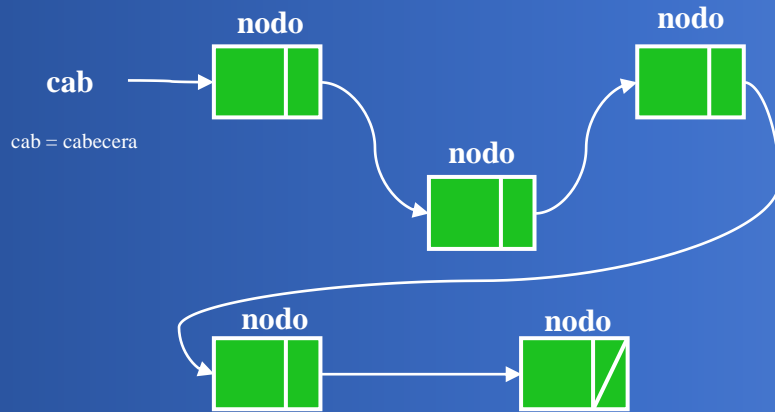
    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

static void test_different_signs(void){
    TEST_IGNORE();
    int list_to_compare[] = { 1, 2, 3 };
    int base_list[] = { 1, -2, 3 };

    TEST_ASSERT_EQUAL(UNEQUAL, check_lists(list_to_compare,
                                            list_to_compare+ELEMENT_COUNT(list_to_compare),
                                            base_list,
                                            base_list+ELEMENT_COUNT(base_list)));
}

int main(void){
    UnityBegin("test_sublist.c");
    RUN_TEST(test_empty_lists);
    RUN_TEST(test_empty_list_within_non_empty_list);
    RUN_TEST(test_non_empty_list_contains_empty_list);
    RUN_TEST(test_list_equals_itself);
    RUN_TEST(test_different_lists);
    RUN_TEST(test_false_start);
    RUN_TEST(test_consecutive);
    RUN_TEST(test_sublist_at_start);
    RUN_TEST(test_sublist_at_middle);
    RUN_TEST(test_sublist_at_end);
    RUN_TEST(test_at_start_of_superlist);
    RUN_TEST(test_in_middle_of_superlist);
    RUN_TEST(test_at_end_of_superlist);
    RUN_TEST(test_first_list_missing_element_from_second_list);
    RUN_TEST(test_second_list_missing_element_from_first_list);
    RUN_TEST(test_first_list_missing_additional_digits_from_second_list);
    RUN_TEST(test_order_matters_to_a_list);
    RUN_TEST(test_same_digits_but_different_numbers);
    RUN_TEST(test_different_signs);
    return UnityEnd();
}
```


2. LISTAS ENLAZADAS



2.1 Listas simples

Objetivo: Ser capaz de diseñar diversos tipos de listas enlazadas y programar las principales operaciones para su manipulación.

En una lista podemos guardar cualquier cosa, para este ejemplo de lista simple, haremos una lista de números enteros, cada casilla es un nodo, y para cada nodo hacemos una estructura con los datos que almacenara cada nodo.

2.1.1 Definir la estructura del nodo

Struct nodo

info

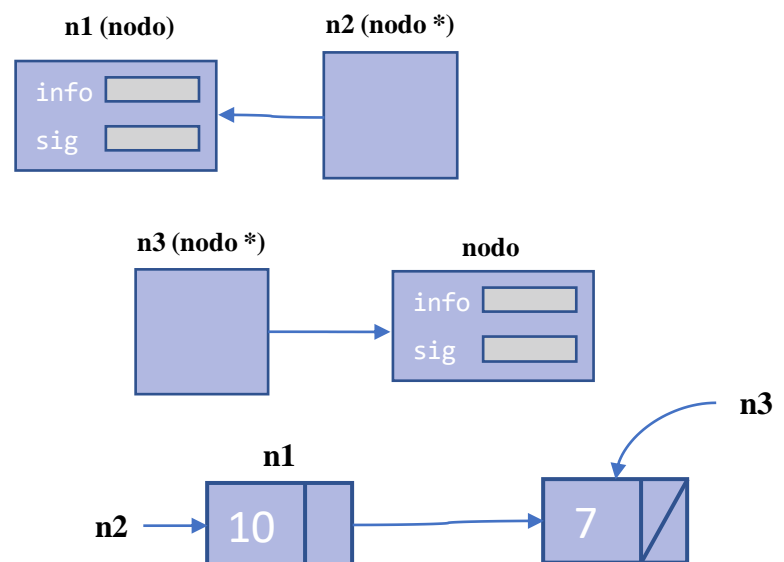
sig

```
1 struct nodo{
2     int info;
3     struct nodo *sig;
4 };
5 typedef struct nodo nodo_t;
```

```
1 int main(){
2     nodo_t n1;
3     nodo_t *n2, *n3;
4     n1.info = 5;
5     n1.sig = NULL;
6     n2 = &n1;
7     n2->info = 10;
8     printf("%d", n1.info);
9     n3 = (nodo_t *)malloc(sizeof(nodo_t));
10    assert(n3 != NULL);
11    n3->info = 7;
12    n3->sig = NULL;
13    n2->sig = n3;
14    return 0;
15 }
```

Output

10





2.1.2 Función para crear un nodo

```

1  nodo_t *crea_nodo(){
2      nodo_t *nodo = NULL;
3      nodo = (nodo_t*)malloc(sizeof(nodo_t));
4      if(nodo == NULL){
5          printf("Error: no hay memoria suficiente");
6          exit(EXIT_FAILURE);
7      }
8      nodo->info = 0;
9      nodo->sig = NULL;
10     return nodo;
11 }

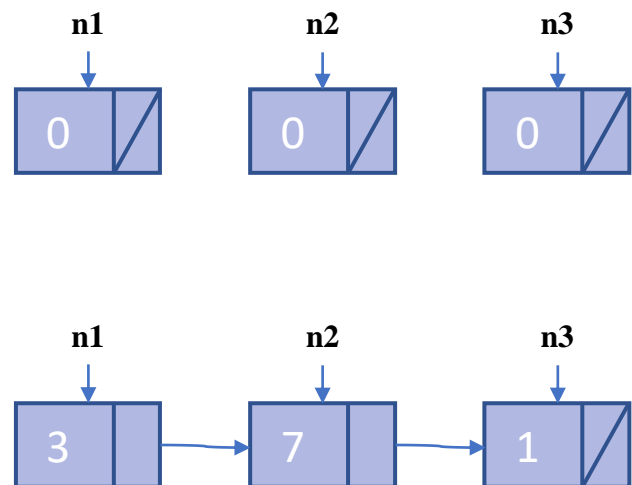
```

Ejemplo Burdo

```

1  int main(){
2      nodo_t *n1 = crea_nodo();
3      nodo_t *n2 = crea_nodo();
4      nodo_t *n3 = crea_nodo();
5      n1->info = 3;
6      n2->info = 7;
7      n3->info = 1;
8      n1->sig = n2;
9      n2->sig = n3;
10     printf("%d ", n1->info);
11     printf("%d ", n1->sig->info);
12     printf("%d", n1->sig->sig->info);
13     free(n1);
14     free(n2);
15     free(n3);
16     return 0;
17 }

```

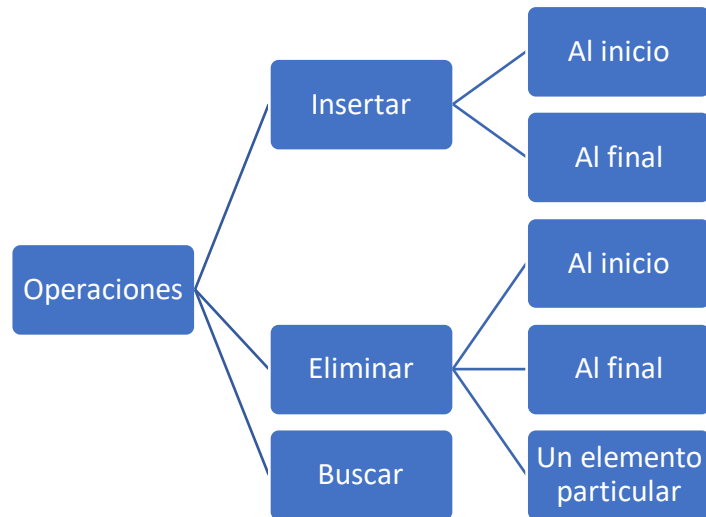


Output

3 7 1



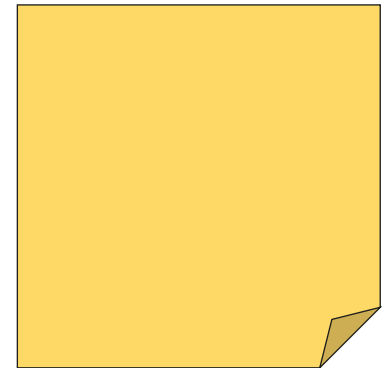
2.1.3 Operaciones en listas enlazadas



2.1.3 Creando un menú de opciones

```

1  int main(){
2      nodo_t *lista = NULL;
3      int opcion = 0, num = 0;
4      do{
5          opcion = selecciona_opcion();
6          switch(opcion){
7              case 1: printf("Valor del numero: ");
8                      scanf("%d", &num);
9                      insertar_inicio(&lista, num);
10                     break;
11             case 2: printf("Valor del numero: ");
12                     scanf("%d", &num);
13                     insertar_final(&lista, num);
14                     break;
15             case 3: eliminar_inicio(&lista);
16                     break;
17             case 4: eliminar_final(&lista);
18                     break;
19             case 5: imprimir_lista(lista);
20                     break;
21             case 6: printf("Valor del numero: ");
22                     scanf("%d", &num);
23                     elimina_nodo(&lista, num);
24                     break;
25             case 7: liberar_lista(&lista);
26                     break;
27             case 8: printf("Valor del numero: ");
28                     scanf("%d", &num);
29                     printf("%p\n", buscar_dato(lista, num));
30                     break;
31             default: puts("Opcion no valida");
32                     break;
33         }
34     }while(opcion != 0);
35     return 0;
36 }
  
```





2.1.5 Función “int selecciona_opción();”

```

1  int selecciona_opcion(){
2      puts("Selecciona una opcion");
3      puts("0. Salir");
4      puts("1. Insertar inicio");
5      puts("2. Insertar al final");
6      puts("3. Eliminar al inicio");
7      puts("4. Eliminar al final");
8      puts("5. Imprimir toda la lista");
9      puts("6. Eliminar nodo arbitrario");
10     puts("7. Eliminar/Liberar toda la lista");
11     puts("8. Buscar dato");
12     int opcion;
13     scanf("%d", &opcion);
14     return opcion;
15 }

```

puts funciona como printf, pero es para imprimir en pantalla puro texto, y ya imprime el salto de línea sin necesidad de ponerlo.

2.1.5 Función “void insertar_inicio(nodo_t **, int);”

```

1  void insertar_inicio(nodo_t **cab, int dato){
2      nodo_t *nodo = crea_nodo();
3      nodo->info = dato;
4      nodo->sig = *cab;
5      *cab = nodo;
6  }

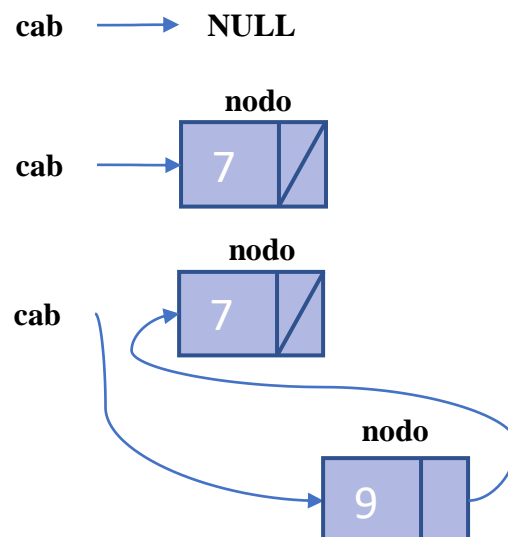
```

Ejemplo:

```

1  int main(){
2      nodo_t *lista = NULL;
3      insertar_inicio(&lista, 7);
4      insertar_inicio(&lista, 9);
5      return 0;
6  }

```



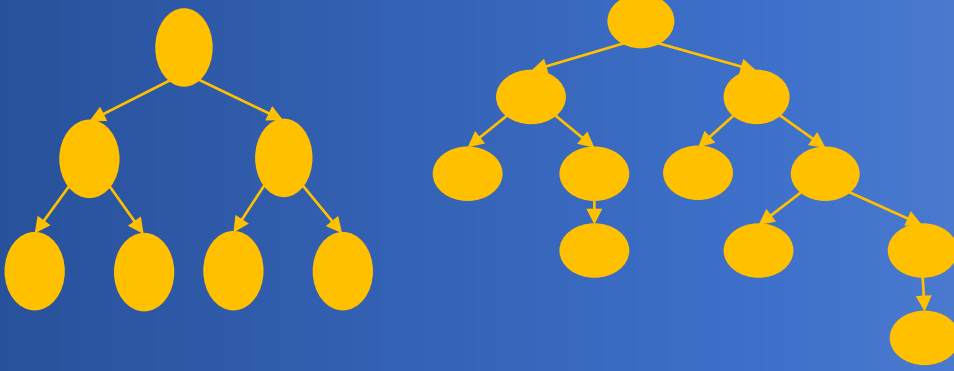




3. GRAFOS



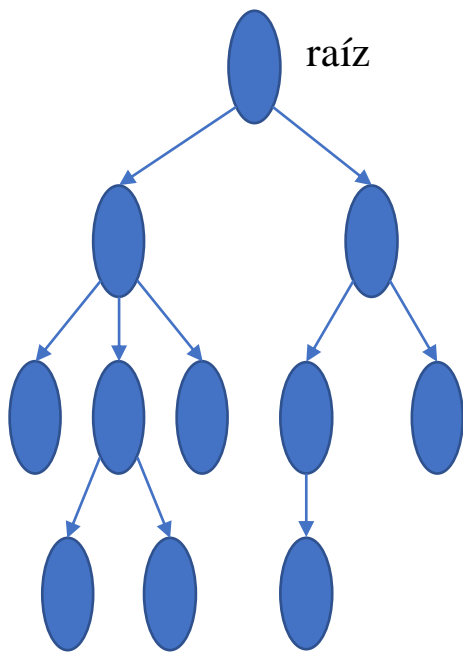
4. ÁRBOLES BINARIOS



4.1 Conceptos básicos de árboles

Objetivo: Diseñar y programar las estructuras y las operaciones básicas para la manipulación de grafos.

Lunes 07 Noviembre 2022



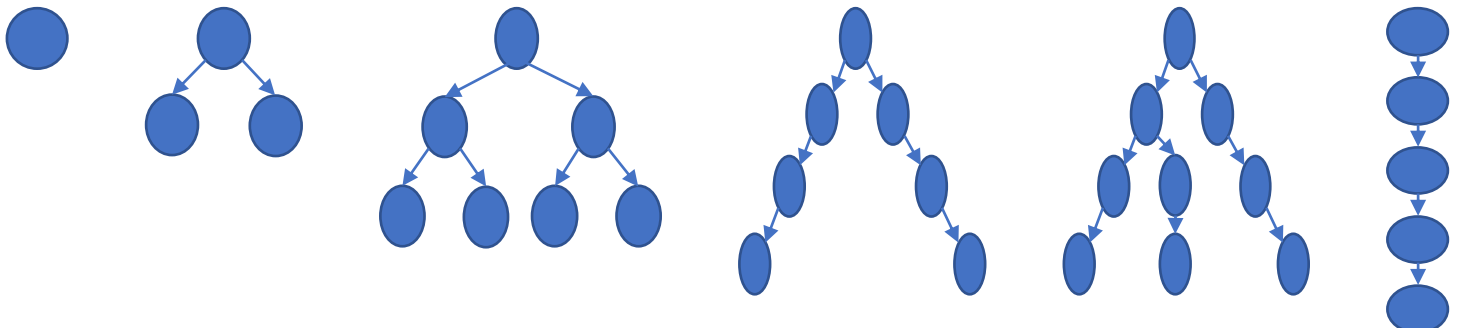
Terminología

Raíz	Nodo principal, cabecera.
Hijos	Nodos izquierdo y derecho de un nodo.
Padre	Nodo con hijos.
Hermanos	Nodos que tienen el mismo padre.
Antecesor y descendiente	Si podemos ir desde el nodo A hacia el nodo B, entonces A es un antecesor de B, y B es un descendiente de A.
Hoja	Nodos sin hijos.
Nodo interno	Nodos que no son hojas.
Camino	Secuencia de aristas desde un nodo antecesor hasta un nodo descendiente.

Definiciones y aplicaciones

Un **árbol binario** es un árbol en el cual cada nodo puede tener a lo máximo 2 hijos.

Ejemplos:





Aplicaciones de los árboles:

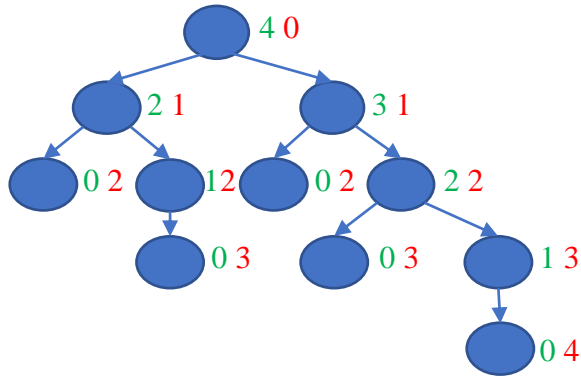
- Información con estructura jerárquica.
- Navegación web y redes.
- Bases de datos (árboles B y B+).
- Son la base para las estructuras eficientes como los conjuntos (sets).

Árbol binario completo

Todos los niveles excepto posiblemente el último están llenos y todos los nodos están lo más posible a la izquierda.

Altura de un nodo

Martes 08 Noviembre 2022



Altura de un nodo x

Es el número de aristas en el camino más largo desde x hasta una hoja. Las hojas tienen altura cero.

La altura de un árbol es la altura de la raíz (en este caso es 4).

La profundidad de un nodo x

Es la longitud del camino desde la raíz hasta el nodo x (cantidad de aristas). La profundidad de la raíz es cero.

Los nodos que tienen la misma profundidad están en un mismo nivel.

En un árbol binario perfecto, todos los niveles están completamente llenos.

El número máximo de nodos en el nivel i es 2^i . Un árbol perfecto de altura h tiene exactamente $2^{h+1} - 1$ nodos.

¿Cuál es la altura de un árbol binario perfecto que tiene N nodos?

$$2^{h+1} - 1 = N \Rightarrow 2^{h+1} = N + 1$$

$$\log a^b = b \log a$$

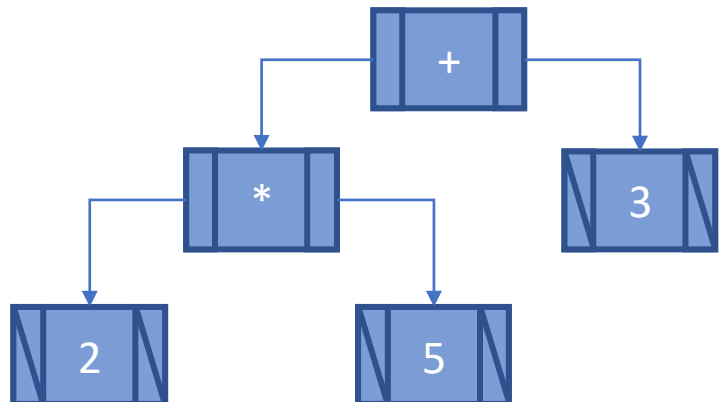
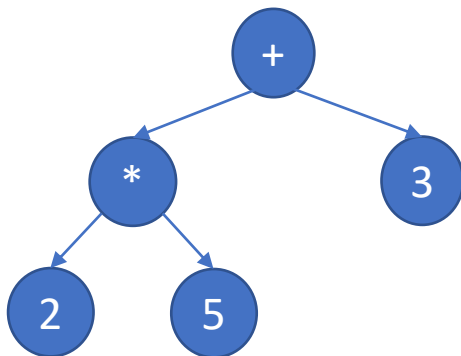
$$\log_x x = 1$$

$$\log_2(2^{h+1}) = \log_2(N + 1) \Rightarrow (h + 1) \log_2 2 = \log_2(N + 1) \Rightarrow h = \log_2(N + 1) - 1$$

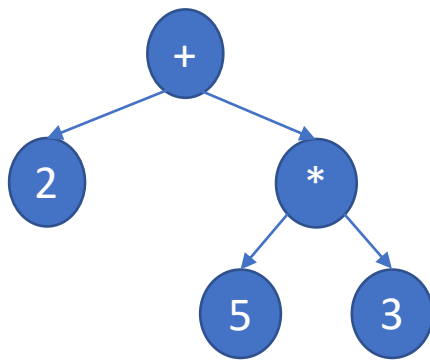
4.2

Árboles binarios de expresiones

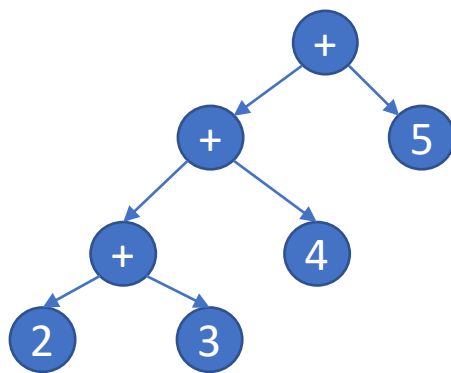
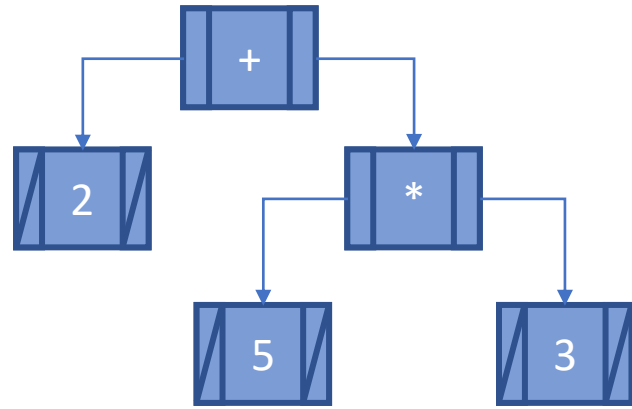
Jueves 10 Noviembre 2022



$$2 * 5 + 3 \Rightarrow 13$$

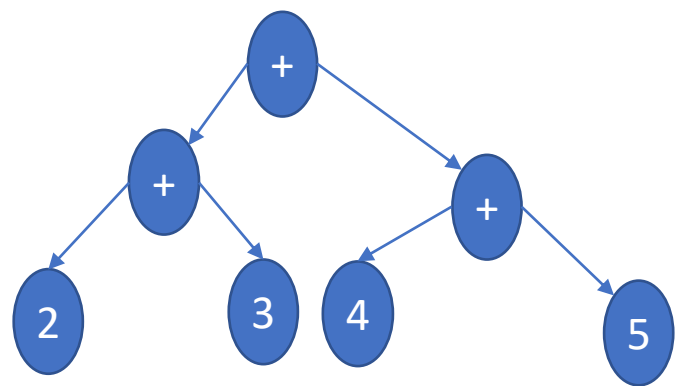


$$2 * (5 + 3) \Rightarrow 16$$



$$2 + 3 + 4 + 5 \Rightarrow 14$$

≠



$$(2 + 3) + (4 + 5) \Rightarrow 14$$

Aunque para nosotros sea la misma operación matemática, son dos árboles completamente diferentes por los paréntesis.

4.2.1 Definir la estructura del nodo

```

1 struct nodo{
2     int info;
3     struct nodo *izq;
4     struct nodo *der;
5 };
6 typedef struct nodo nodo_t;
```

5. ÁRBOLES MULTICAMINOS





