liste

ARRAY

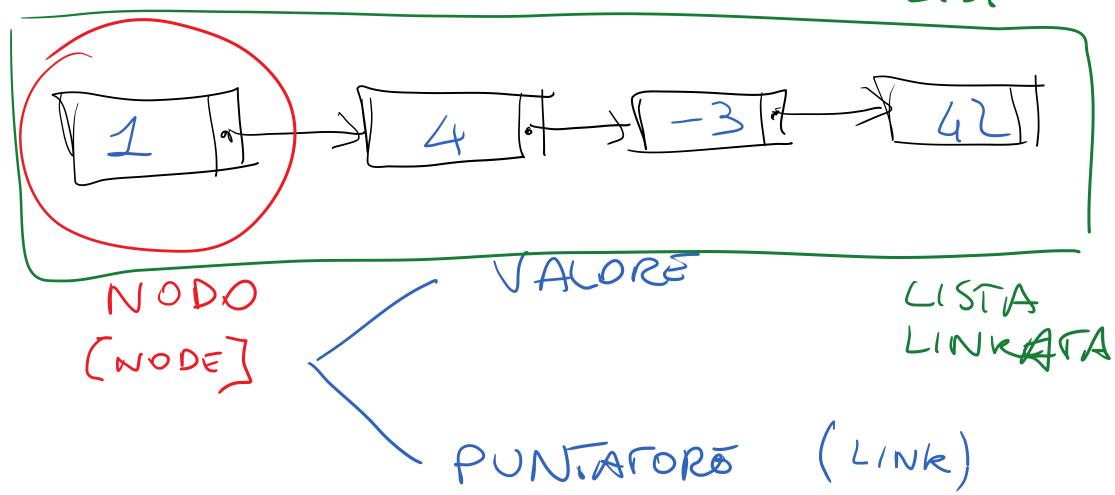
MASSIMA DIMENSIONE PRÉFISSATA POSSIANO ACCEDERS A DGNI ELEMENTO 10 TEMPS COSTANTE 0(1)

LISTE

- SEQUENTA DI ELEMENTI
 - " COLLEGATIENTO TRA ELEMENTI
- + DIMENSIONE NON É PROFISSATA

LISTE

LINRED



LISTE LINRED LIST 0x00a7 NODO LISTA LINKATA [MODE] PUNTATORE (LINK)

LISTE LINRATE JEMPLICI

- 1. SEQUENZA DI ELEMENTI
- 20 ÉLÉMENT, COLLEGATO AL SUCCESSIVO
- 30 PITTENSIONE NON NOTA A PRIORI
- 4, ACCESSIBILE TRAMITE UN PUNTATORE AL PRIMO ELEMENTO
- 5. TERMINATA DA UN PUNTATORS A NIL

LISTE LIVICATE SEMPLICI

- · MEAD : Nodo *
- Tipo di dosto

NODO

- O MALDRÉ: Tipo oli blato
- * SUCCESSIUD: NODOX

- Scrivere una classe template che implementi la lista
- Scrivere una classe template che implementi il nodo

List

- head: Node<T>*

Node

-val:T

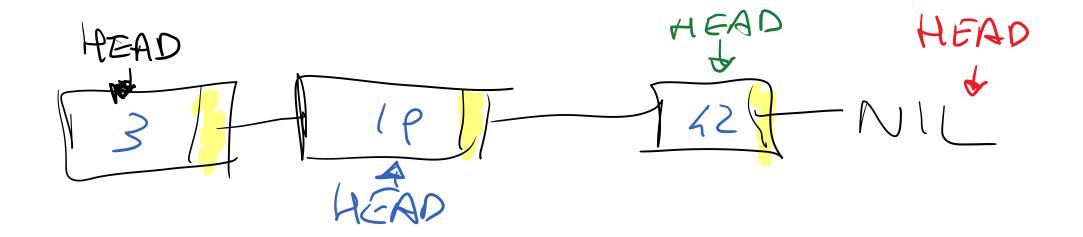
- Next : Node<T>*

OPERAZIONI SULVE LISTE

1. INSERIMENTO 2. 2. ACCESSO 3. RICERCA 4. (ANCECUAZIONOS J. ORDINAMENTO 6. COP(A

CONTROLLO LISTA UVOTA

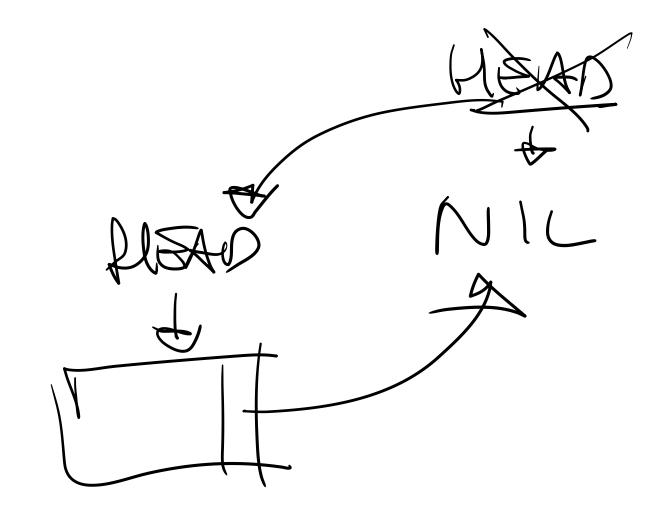
LONTROLLO LISTA VVOTA



LISTA NON VUOTA LISTA NON 100TA

LISTA NON JUOTA LISTA

INSÉRIMENTS

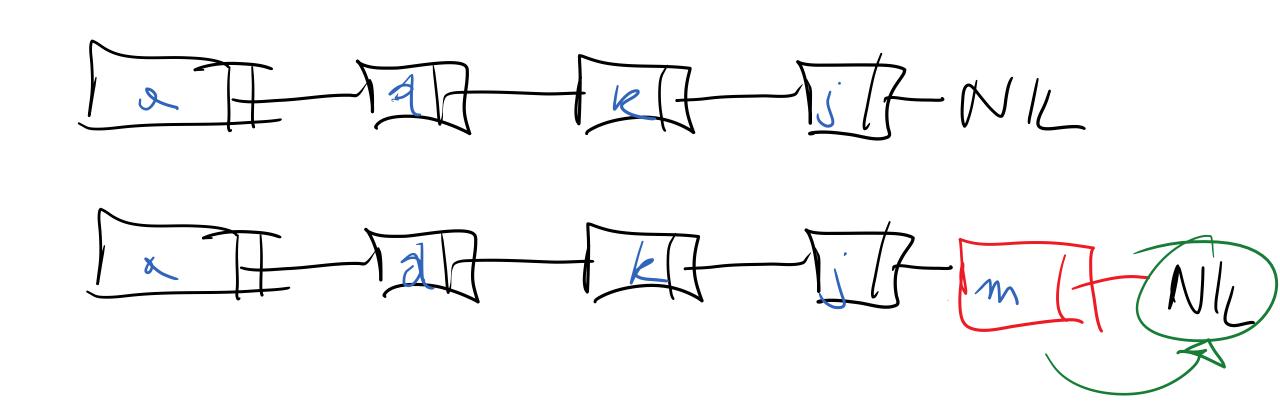


IN LISTA VUOTA INSERIMENTO HEAD TESSA DIATION Plz-1>next.

TESTA IN DIATIONAL CREARE 14 SUCCESSIVO DEVE ESSERE LA TESTA DELLA VECCHIA LISTA AGGIORNARE LA **CESTA**

INSERIREMO IN VESTA temp. A Nodo (val) temp. next & head 1 -2. 3. head a temp

(NSERIMENTO IN COMA



/NSERIMENTO IN CODA 1. JE LA LISTA É UUSTA, INSERISCO IN TESTA SE LA LISTA NON E UVOTA A. SCORRERE LA LISTA FINO ALL'UVIITO ELEMENTO

5. INSERIRE L'ULTITO ELETTENTS CREARE UN MUOUS NODO FAR PUNTARE IL VECCUP NEXT AL NUOVO