**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**

**FACULTAD DE INGENIERIA DE PRODUCCION Y SERVICIOS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

Un dibujo de una cara feliz

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**LABORATORIO 12 – Punteros, POO y Colas.**

**DOCENTE:**

Enzo Edir Velásquez Lobatón

**ALUMNO:**

Owen Haziel Roque Sosa.

**FECHA:**

19/06/2022

**Arequipa – Perú**

Texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

Métodos auxiliares: Constructor, Destructor, Imprimir

Clase Nodo y Clase Lista

1. Defina una Cola que permita insertar elementos utilizando clases.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Sobre el ejercicio anterior, adecue el programa para eliminar elementos de una Cola.

Texto

Descripción generada automáticamente

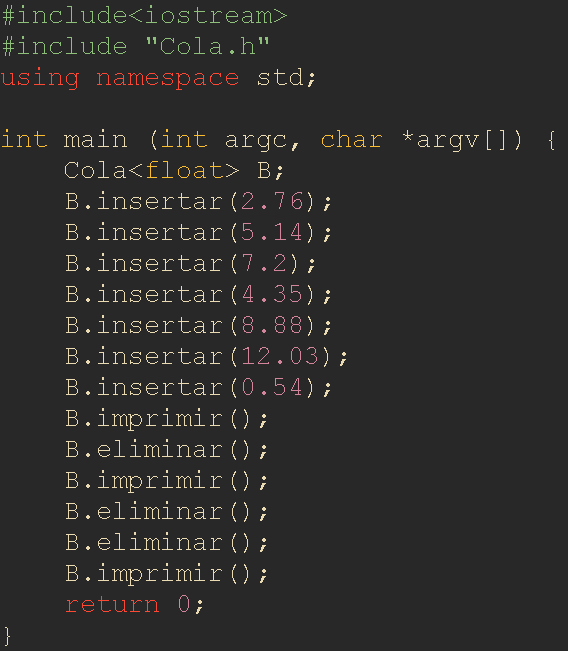


Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

1. Implemente un algoritmo para buscar elementos de la Cola.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Escribir un programa que permita comparar las edades de diferentes elementos. Debe utilizar el formato de colas en clases. Se debe definir· inicialmente el número de elementos y valores de cada cola (pudiendo ser de diferentes tamaños ej. 2-3). Se evaluará el resultado de la comparación de los primeros elementos de las colas, realizada en un número de iteraciones 'n', en cada iteración se debe realizar el procedimiento de inserción y eliminación de elementos (rotando los elementos definidos inicialmente)

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente