

Árboles de búsqueda

Ejercicio

Programar mediante POO en lenguaje C++ un árbol de búsqueda, utilizando el pseudocódigo que el profesor adjuntó. La clase árbol debe estar programada utilizando plantillas, para que se puedan instanciar objetos del tipo árbol que puedan guardar cualquier tipo de objetos. Además, en el código generado, los nombres tanto de los métodos, como de las variables, deben estar igual que como se encuentran en el pseudocódigo.

El día de la revisión el profesor poseerá un código donde se instancie un objeto de la clase árbol. Para obtener la práctica como buena, la compilación del código no debe causar error.