Explicacion hashTable.

Creacion de una hashTable: para la creación de un hashTable es necesario definir el tipo de elemento el cual será nuestro clave, luego definiremos el tipo de objeto a almacenar el cual es el value y por ultimo el tamaño de las hashTable.

Añadir elemento a la hastTable : Para añadir un elemento a la hashTable debemos crear un hashNodo, el cual tendrá como atributo un key el cual será un valor entero, un value que deberá ser el mismo tipo de objeto que la hashTable.

Explicacion Queue:

Creacion de un Queue: Para la creación de una Queue, no necesitamos pasarle ningún tipo de parámetro, solo hacer un llamado a la clase Queue para la creación.

Añadier Elemento a la Queue : Para añadir un elemento a una Queue debemos crear un objeto de tipo QueueNode el cual recibe como parámetro el objeto a ser añadido en nuestro caso este elemento será de tipo Client. Posterior mente enviaremos el QueueNode como parámetro en el método enqueue.

Explicacion Stack.

Creacion Stack: Para Poder crear un stack no es necesario pasar ningun parámetro, solo llacer un llamado a la clase stack para la creación de esta.

Añadie Elemento Stack : Para poder añadir un elemento a la Stack debemos crear un objeto de tipo Stack, el cual hará un llamado al método push, el cual recibirá como parámetro un objeto previamente creado del tipo de elemento a añadir, en nuestro caso será de tipo Game. El Cual será almacenado en un tipo StackNode, para posteriormente ser añadido al Stack.