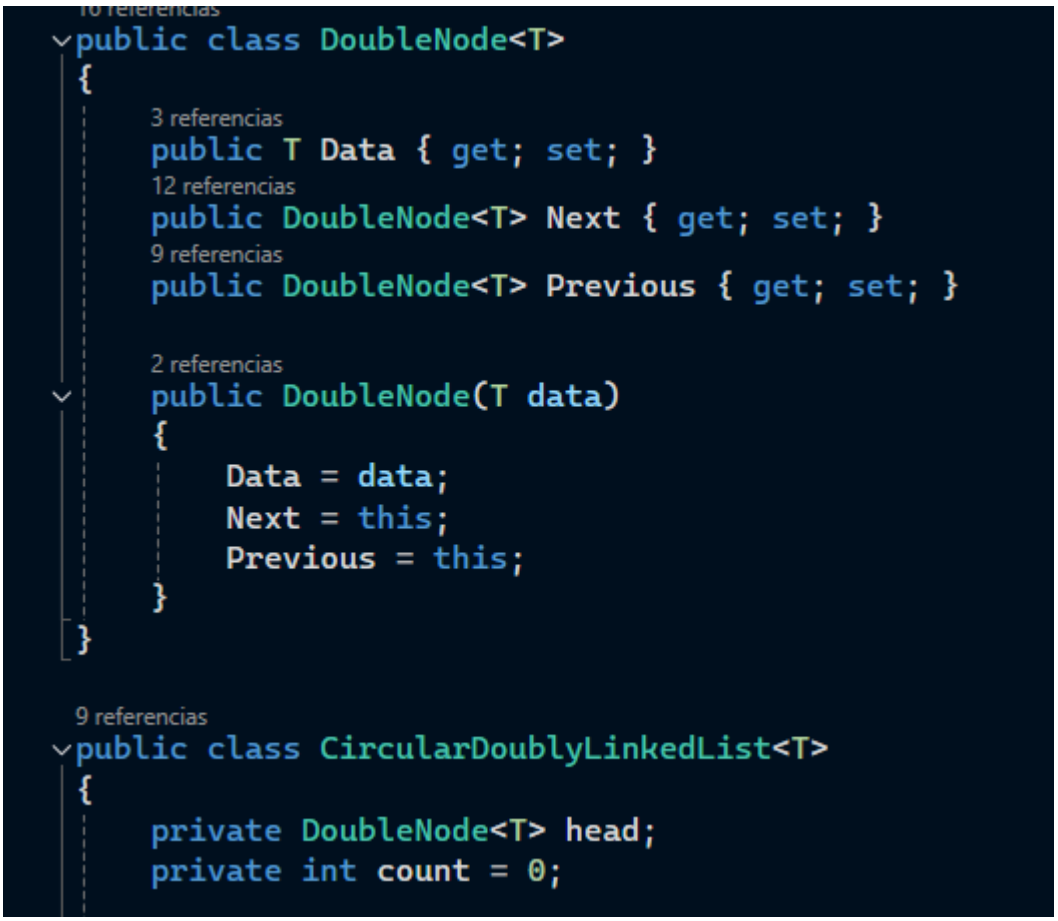
USO DE ESTRUCTURAS DE DATOS

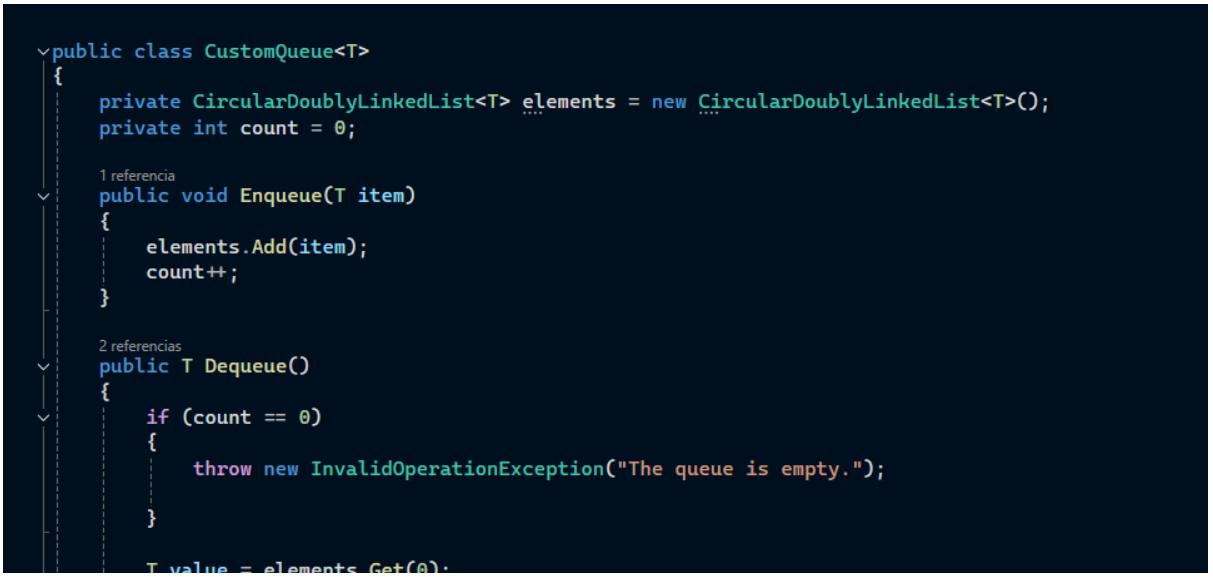
LISTA:

El uso de la lista es para la ejecución de un menú circular, en el que el jugador pueda escoger la canción que quiera para empezar a jugar Ademas, sirve de base para la implementacion de la cola



COLA

Implementada para la contener a todas las notas que se van a generar



```
public class CustomQueue<T>
{
    private CircularDoublyLinkedList<T> elements = new CircularDoublyLinkedList<T>();
    private int count = 0;

    1 referencia
    public void Enqueue(T item)
    {
        elements.Add(item);
        count++;
    }

    2 referencias
    public T Dequeue()
    {
        if (count == 0)
        {
            throw new InvalidOperationException("The queue is empty.");

        }

        T value = elements.Get(0);
```

COLA DE PRIORIDAD
Implementada para el manejo de puntos en la pantalla de seleccion, cada vez que un puntaje se obtenga, esta estructura se encargará de ordenarlas

```
        public int FinalScore { get; set; }

        public int Priority { get; set; }


        public Node(int finalScore, int priority)
        {
            FinalScore = finalScore;
            Priority = priority;
        }
    }

    private const int MaxCount = 5;
    private CircularDoublyLinkedList<Node> nodes;

    1 referencia
    public CustomPriorityQueue()
    {
        nodes = new CircularDoublyLinkedList<Node>();
    }

    1 referencia
    public void PriorityEnqueue(int finalScore)
    {
        Node newNode = new Node(finalScore, finalScore);

        if (nodes.IsEmpty)
```