

INSTRUCCIONES AL USUARIO

MODULO 3

- ¿En qué consiste el programa y cuál es su objetivo?

El programa diseñado para este tercer módulo consiste en generar un árbol binario de búsqueda en base a una lista de los equipos del mundial ordenada por aquellos que mayor cantidad de goles han anotado. Luego de generar y mostrar el árbol, este será recorrido por el método IN-ORDER o EN ORDEN.

- ¿Cómo utilizar el programa?

Este programa es muy sencillo de utilizar, ya que actúa casi de forma automática. El usuario deberá únicamente tocar una tecla cuando se le indique en pantalla.

```
***** Realizando lectura del archivo *****
Presione una tecla para continuar . . .
*Tamaño del registro: 39 ...
Presione una tecla para continuar . . .
*Generando listado de goles por equipo en forma de arbol binario*
Presione una tecla para continuar . . .
```

```

      25/2
     23/2
    21/2
   15/2
  7/2
 4/2
    26/1
   16/1
  14/1
 6/1
    32/0
   31/0
  27/0
 24/0
 22/0
 20/0
 18/0
 17/0
 12/0
 11/0
 10/0
 8/0
 5/0
 3/0
 2/0
 1/0
REPRESENTACION DE CADA ELEMENTO ARBOL ---> (EQUIPO/GOLES)
Presione una tecla para continuar . . .
```

```
Recorrido del arbol de forma IN-ORDER:
```

```
1/0  
2/0  
3/0  
5/0  
8/0  
10/0  
11/0  
12/0  
17/0  
18/0  
20/0  
22/0  
24/0  
27/0  
31/0  
32/0  
6/1  
14/1  
16/1  
26/1  
4/2  
7/2  
15/2  
21/2  
23/2  
25/2  
29/2  
30/2  
13/3
```

- Restricciones

El programa no posee restricción alguna ya que realiza sus funciones por si mismo y no dependen de ningún ingreso de información por parte del usuario.