

Estructuras de datos g3
Santiago V. Baldrich
Taller 1

1) Extienda la clase **ArrayLinearListImproved** vista en clase para crear las siguientes estructuras:

- **SkipEvenArrayLinearList:** Cuando se usa for-Each en esta lista se saltan (se ignoran) todos los elementos en posiciones pares.
- **SkipOddArrayLinearList:** Cuando se usa for-Each en esta lista se saltan (se ignoran) todos los elementos en posiciones impares.
- **RandomIterationList:** Cuando se usa for-Each en esta lista, se visitan todos los elementos en un orden aleatorio.
- **ShuffleList:** La misma clase **ArrayLinearListImproved** con un método adicional **shuffle** que desordena los elementos aleatoriamente. La iteración con for-Each funciona igual que en la superclase.

Asegúrese de que **todos los métodos** heredados funcionen correctamente sobre-escribiéndolos en caso de ser necesario. No es necesario implementar el método **remove** de cada iterador.

2) Cree 4 Pokemon adicionales de distintos tipos con las interfaces para cada tipo (p.e Water, Psychic, etc)

Haga un programa que cree una **ShuffleList** con 10 pokemones (los pokemones que se agregan deben ser seleccionados de forma aleatoria), ordene dicha lista usando:

- Ordenamiento natural
- Un comparador creados por usted
- Usando el método shuffle creado en el punto 1.

Entrega: 8 de abril, 2pm. Documento impreso.

Modalidad de evaluación: Grupos de 5 personas. Sustentación oral el día de entrega.