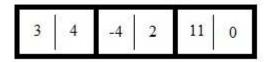
Práctica No. 10 Estructura FIFO.

Competencia: Implementar soluciones creativas de software utilizando eficientemente el principio FIFO.

Un polinomio se puede representar con una cola. El primer elemento de la cola representa el primer término del polinomio, el segundo elemento al segundo término del polinomio y así sucesivamente. Cada elemento tiene como campos el coeficiente del término y el exponente. Por ejemplo, el polinomio $3x^4-4x^2+11$ se representa así:



Desarrolle un programa que permita dar entrada a polinomios de x, representándolos con una cola. A continuación, obtener una tabla de valores del polinomio para valores de x=0.0, 0.5, 1.0, 1.5, ...5.0

El programa debe tener las siguientes opciones:

- 1) Capturar término.
- 2) Ver polinomio.
- 3) Generar tabla de valores.
- 4) Salir.
- El lenguaje de programación es libre (C/Java)
- El programa debe estar organizado en funciones o métodos que realicen solo una tarea.
- Los valores deben capturarse utilizando las funciones de validación elaboradas en la práctica 3.
- El polinomio tendrá un máximo de 10 términos
- El programa debe la opción de agregar más términos al polinomio.
- La evaluación del polinomio debe hacerse utilizando las funciones básicas de cola.
- El polinomio no debe borrarse al ser evaluado.
- El programa debe contar con una opción para visualizar el polinomio.
- Los resultados deben presentarse en forma tabular.
- El programa será revisando en el horario de clase.