

Estructura de Datos I

Grado en Inteligencia Artificial



Objetivos

El objetivo de esta práctica es que el alumno se familiarice con el uso de pilas y colas.

Enunciado

Plataformas como Steam, GOG.com o Epic Game Store están constantemente lanzando ofertas de videojuegos. Esto hace que sus usuarios tengan en su biblioteca personal, títulos a los que no han jugado y además, se les van sumando aquellos juegos de oferta.

En este ejercicio queremos desarrollar un sistema automático que sea capaz de filtrar todas las ofertas de una determinada plataforma. Cada videojuego tiene la siguiente información:

- El título.
- El género.
- La puntuación del videojuego en la plataforma.
- El precio.

El sistema tiene una funcionalidad mínima que deberéis desarrollar. La primera consiste en registrar en el sistema las diferentes ofertas de videojuegos.

El método más importante será el de mostrar las ofertas de videojuegos que debemos comprar. Para ello, el sistema mostrará solo aquellos que son gratis. El problema es que las personas nos fijamos siempre en las últimas ofertas, o anuncios, que hemos visto, es por ello que el sistema deberá mostrar primero aquellas ofertas que se han registrado con menor tiempo.

NOTA: Obviamente, deberéis desarrollar el sistema de tal manera que las estructuras de datos utilizadas tengan el menor coste computacional (menor complejidad).