## Pregunta 1 Fernando Angulo

Parcialmente correcta

Se puntúa 100 sobre 100,00

```
// Clase del TAD Lista
public class clsLista
 {
   // Se define la clase Nodo
    class Nodo
      public int info;
      public Nodo sig;
    // Se define los nodos tope (primero) y rear (ultimo)
    private Nodo tope, rear;
    // Constructor de la Clase Lista
    public clsLista()
      tope = null;
      rear = null;
    public clsLista Lista
      get { return Lista; }
      set { Lista = value; }
```

Rellene el espacio en blanco con la lógica correcta para que funcione correctamente la función que adicione un nuevo nodo a una lista simple con valor "info", este nodo debe estar ubicado antes de un nodo que contenga valor "infX". Todas las instrucciones debe ser rellenada sin espacios en blanco.

```
public clsLista AdicionarAntes( int infoX , int info)
      clsLista
 NL=new
                    // se define una nueva lista con el nombre NL
clsLista();
      Nodo
 anterior=null;
           // se define un nodo con nombre anterior y se asigna valor nulo
      Nodo
 actual=tope;
           // se define un nodo con nombre actual y se asigna el puntero y el valor del nodo tope
      while
 (actual!=null)
            // recorrer toda la lista desde el nodo Tope hasta el nodo Rear
        if
 (actual.info==infoX)
     // Valida si el nodo leído contiene el valor "infoX"
```

```
Nodo nuevo;
           nuevo = new Nodo(); // Se declara un nodo con el nombre nuevo
 nuevo.info=info;
          // Al nodo nuevo se le asigna el valor "info"
 Nuevo.sig=actual;
     // El nuevo Nodo apunta al actual Nodo
 Anterior.sig=nuevo;
    // El anterior Nodo apunta al Nuevo nodo
 anterior=actual;
           // El anterior nodo toma el puntero y el valor del nodo actual
 actual=actual.sig;
      // el actual nodo toma el puntero y el valor del nodo sucesor del nodo actual
 NL.tope=tope;
        // El tope del nueva lista toma los valores del nodo tope
 NL.rear=rear
           // El rear del nuevo lista toma los valores del tope rear
      return
 NL;
                        // Retorna el valor y el puntero del nuevo nodo
NOTA: Si la función no funciona después de rellenar las instrucciones, se descuenta el 40% de la nota final
```