Apellidos:		
Nombre:		
Convocatoria:		
DNI:		

Examen PED enero 2006 Modalidad 0

Normas: •

- La entrega del test <u>no</u> corre convocatoria.
- Tiempo para efectuar el test: 35 minutos.
- Una pregunta mal contestada elimina una correcta.
- Las soluciones al examen se dejarán en el campus virtual.
- Una vez empezado el examen no se puede salir del aula hasta finalizarlo.
- En la **hoja de contestaciones** el verdadero se corresponderá con la **A**, y el falso con la **B**.

	V	F		
En la especificación de un TAD, las operaciones auxiliares son visibles para los usuarios.				F
Una operación del TAD X que tenga la sintaxis Crear() →X es una operación constructora				V
generadora.				
En C++, los miembros <i>protected</i> son privados para el exterior, pero permiten el acceso a las			3.	V
clases derivadas.				
Dadas las clases <i>TDir</i> y <i>TVectorDir</i> :			4.	F
class TDir { class TVectorDir { TVectorDir () {				
public: public: if (v!=NULL)				
private: private: delete v; int e1; TDir *vector; dim=0;				
char c1; }; int dim; }; v=NULL; }				
¿Es correcta la implementación del destructor de <i>TVectorDir</i> ?				
El nivel de un nodo en un árbol coincide con la longitud del camino desde la raíz a dicho				F
nodo				1
Dado un único recorrido de un árbol binario lleno es posible reconstruir dicho árbol				V
Sea el tipo <i>arbin</i> definido en clase. La semántica de la operación <i>nodos</i> es la siguiente:				F
Var i,d:arbin; x:item;				1
nodos(crear_arbin())=0				
nodos(enraizar(i,x,d))=nodos(i)+nodos(d)				
A los árboles generales también se les llama árboles multicamino de búsqueda				F
El ítem medio (según la relación de orden) almacenado en un árbol binario de búsqueda lleno				V
siempre se encuentra en la raíz.				
Un árbol completo siempre está balanceado respecto a la altura				V
En un árbol AVL siempre que se inserte una etiqueta hay que realizar una rotación				F
El coste temporal en el peor caso de la operación de inserción en un árbol 2-3-4 es $log_2(n+1)$			12.	V
$\approx log_2(n)$ siendo "n" el número total de items				
Se puede obtener un único árbol 2-3-4 a partir de su recorrido por niveles				V
La semántica de la operación <i>anterior</i> vista en clase es la siguiente:			14.	V
VAR L1: lista; x: item; p: posicion;				
anterior(L1, primera(L1)) = error_posicion(); si p != ultima(L1) entonces anterior(L1, siguiente(L1, p)) = p				
anterior(inscabeza(L1, x), primera(L1)) = primera(inscabeza(L1, x))				
Sea el tipo <i>vector</i> definido en clase. La semántica de la operación <i>recu</i> es la siguiente:				F
Var v:vector; i,j:int; x:item;				
recu(crear_vector(),i)=error_item()				
si i⇔j entonces recu(asig(v,i,x),j)=recu(v,j) sino recu(asig(v,i,x),j)=TRUE				
crear_pila(), apilar(pila,item) y desapilar(pila) son operaciones constructoras del tipo pila.				V
Todo árbol binario de búsqueda es un árbol 2-3-4			17.	F
La semántica de la operación <i>Base</i> que actúa sobre una <i>pila</i> y devuelve el primer elemento	<u> </u>	_	18.	F
apilado es la siguiente:		_		
Base(crear_pila ()) = crear_pila ()				
Base(apilar(crear_pila (), x)) = x $B_{x}(x) = \sum_{i=1}^{n} (x_i - x_i)^{n} = x$				
Base(apilar(p, x)) = Base(p)				