

C# Y .NET 8

Parte 8. Estructuras de datos de bajo nivel

2024-07

Rafael Alberto Moreno Parra
ramsoftware@gmail.com

Contenido

Tabla de ilustraciones.....	3
Acerca del autor.....	5
Licencia de este libro	5
Licencia del software	5
Marcas registradas	6
Dedicatoria	7
Lista simplemente enlazada	8
Enlazamiento continuo	13
Recorriendo lista simplemente enlazada	15
Recorriendo la lista usando un método.....	18
Tamaño de la lista	21
Traer un determinado nodo	23
Adicionar un nodo en determinada posición	25
Borrar un nodo de una determinada posición	29
La lista doblemente enlazada	32
Adicionar un nodo en determinada posición	35
Borrar un nodo de una determinada posición	41
Árbol binario	47
Primer ejemplo	47
Segundo ejemplo	50
Recorrido iterativo (no recursivo).....	53
Generar árboles binarios al azar.....	56
Ordenamiento usando un árbol binario.....	59
Buscar en árbol binario ordenado, número de nodos y altura del árbol	61
Dibujar un árbol binario.....	65
Recorrer un árbol binario por niveles	68
Árbol N-ario	72
Recorriéndolo	74
Grafos.....	77
Generando un grafo aleatoriamente.....	79

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Representación gráfica de una lista simplemente enlazada.....	8
Ilustración 2: El nodo es un objeto con sus atributos, métodos y un apuntador	8
Ilustración 3: Lista simplemente enlazada	10
Ilustración 4: Se crean tres nodos.....	11
Ilustración 5: Conectar el nodo primero con el nodo segundo	12
Ilustración 6: Conexión entre nodos	12
Ilustración 7: Enlazamiento continuo	14
Ilustración 8: Variable "lista" sostiene la lista simplemente enlazada.....	15
Ilustración 9: Recorriendo lista simplemente enlazada.....	16
Ilustración 10: La variable "pasea" va de nodo en nodo.	17
Ilustración 11: Recorriendo la lista usando un método.....	20
Ilustración 12: Tamaño de la lista	22
Ilustración 13: Traer un determinado nodo	24
Ilustración 14: Paso 1: Lista existente y nodo nuevo a insertar.....	25
Ilustración 15: Paso 2: Ir hasta el punto de inserción.....	25
Ilustración 16: Paso 3: El nuevo nodo apunta a la posición particular de la lista.....	25
Ilustración 17: Paso 4: El nodo de la lista apunta al nuevo nodo	26
Ilustración 18: Adicionar un nodo en determinada posición	28
Ilustración 19: Paso 1: Lista existente e ir hasta el nodo al que se desee eliminar.....	29
Ilustración 20: Paso 2: El nodo que se va a eliminar	29
Ilustración 21: Paso 3: Se cambia el apuntador del nodo anterior al siguiente.	29
Ilustración 22: Borrar un nodo de una determinada posición	31
Ilustración 23: Lista doblemente enlazada.....	32
Ilustración 24: La lista doblemente enlazada	34
Ilustración 25: Paso 1: Lista existente y nodo nuevo a insertar. Ir al punto de inserción.....	35
Ilustración 26: Paso 2: Poner los enlaces	35
Ilustración 27: Paso 3: Poner los enlaces	35
Ilustración 28: Paso 4: Poner los enlaces	36
Ilustración 29: Paso 5: Poner los enlaces	36
Ilustración 30: Adicionar un nodo en determinada posición	40
Ilustración 31: Paso 1: Lista existente e ir hasta el nodo al que se desee eliminar.....	41
Ilustración 32: Paso 2: Modificar los apuntadores	41
Ilustración 33: Paso 3: Modificar los apuntadores	41
Ilustración 34: Paso 3: El nodo se destruye automáticamente al no tener quien lo sostenga	42
Ilustración 35: Borrar un nodo de una determinada posición	46
Ilustración 36: Ejemplo de un árbol binario	47
Ilustración 37: Recorrido de un árbol binario	48
Ilustración 38: Ejemplo de árbol binario.....	50
Ilustración 39: Recorrido de un árbol binario	51
Ilustración 40: Árbol binario.....	53
Ilustración 41: Recorrido iterativo (no recursivo)	54
Ilustración 42: Generar árboles binarios al azar.....	58
Ilustración 43: Ordenamiento usando un árbol binario.....	60
Ilustración 44: Buscar en árbol binario ordenado, número de nodos y altura del árbol	64
Ilustración 45: Dibujar un árbol binario.....	66

Ilustración 46: Dibujar un árbol binario..... 67

Ilustración 47: Árbol binario de ejemplo..... 70

Ilustración 48: Recorrer un árbol binario por niveles 71

Ilustración 49: Árbol N-ario..... 73

Ilustración 50: Recorriendo árbol N-ario..... 76

Ilustración 51: Grafo generado 77

Ilustración 52: Grafos 78

Ilustración 53: Gafo generado 81

Ilustración 54: Grafo dibujado con <https://viz-js.com/> 82

Acerca del autor

Rafael Alberto Moreno Parra

ramsoftware@gmail.com o enginelifelife@hotmail.com

Sitio Web: <http://darwin.50webs.com> (dedicado a la investigación de algoritmos evolutivos y vida artificial).

Github: <https://github.com/ramsoftware>

Youtube: <https://www.youtube.com/@RafaelMorenoP>

Licencia de este libro



Licencia del software

Todo el software desarrollado aquí tiene licencia LGPL "Lesser General Public License" [1]



Marcas registradas

En este libro se hace uso de las siguientes tecnologías registradas:

Microsoft ® Windows ® Enlace: <http://windows.microsoft.com/en-US/windows/home>

Microsoft ® Visual Studio 2022 ® Enlace: <https://visualstudio.microsoft.com/es/vs/>

Dedicatoria

A mis padres, a mi hermana....

Y a mi tropa gatuna: Sally, Suini, Grisú, Capuchina, Milú,
Arián, Frac y mis recordados Tinita, Tammy, Vikingo y
Michu.

Lista simplemente enlazada

Se representa de esta forma:

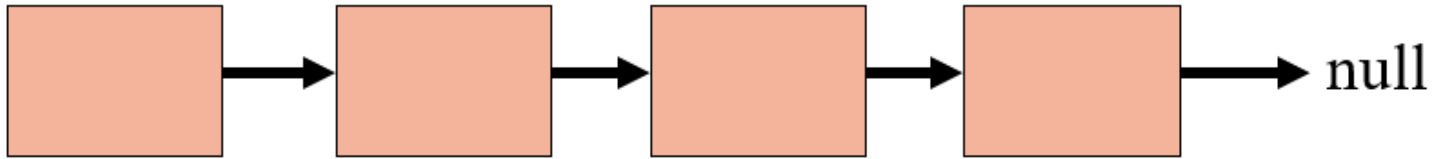


Ilustración 1: Representación gráfica de una lista simplemente enlazada

El rectángulo es el objeto con sus datos, métodos y un apuntador, se le conoce como Nodo

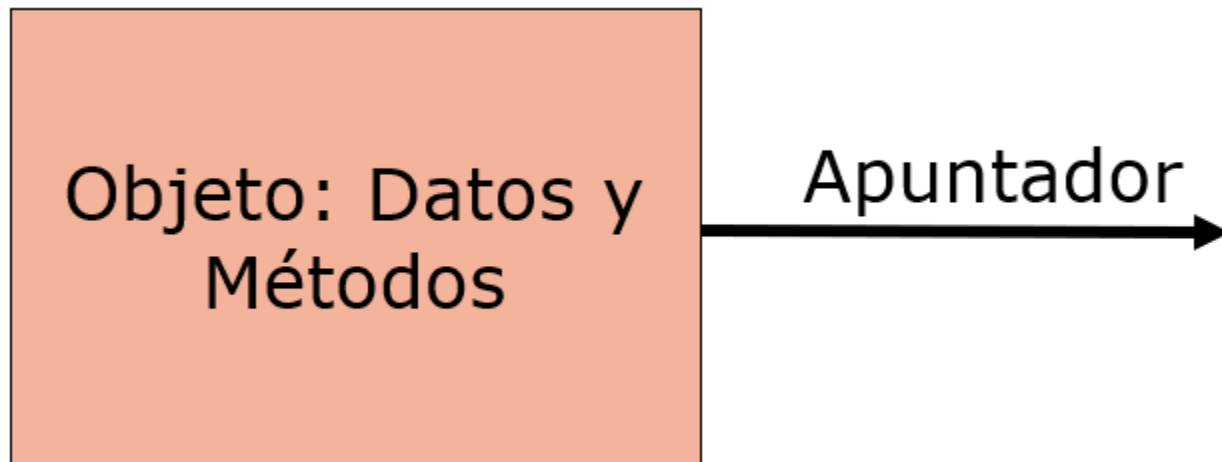


Ilustración 2: El nodo es un objeto con sus atributos, métodos y un apuntador


```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero, double Num) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.Write("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

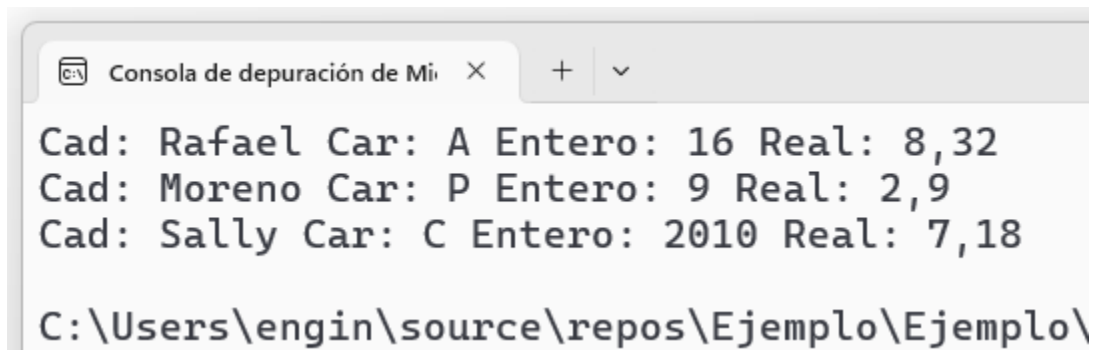
    class Program {
        static void Main() {
            //Crea dos nodos separados
            Nodo primero = new("Rafael", 'A', 16, 8.32);
            Nodo segundo = new("Moreno", 'P', 9, 2.9);
            Nodo tercero = new("Sally", 'C', 2010, 7.18);

            //Une el primer nodo con el segundo, creando una simple lista
            primero.Apuntador = segundo;

            //Une el segundo nodo con el tercero, aumentando la lista
            segundo.Apuntador = tercero;

            //Imprime la lista
            primero.Imprime();
            primero.Apuntador.Imprime();
            primero.Apuntador.Apuntador.Imprime();
        }
    }
}
```

}



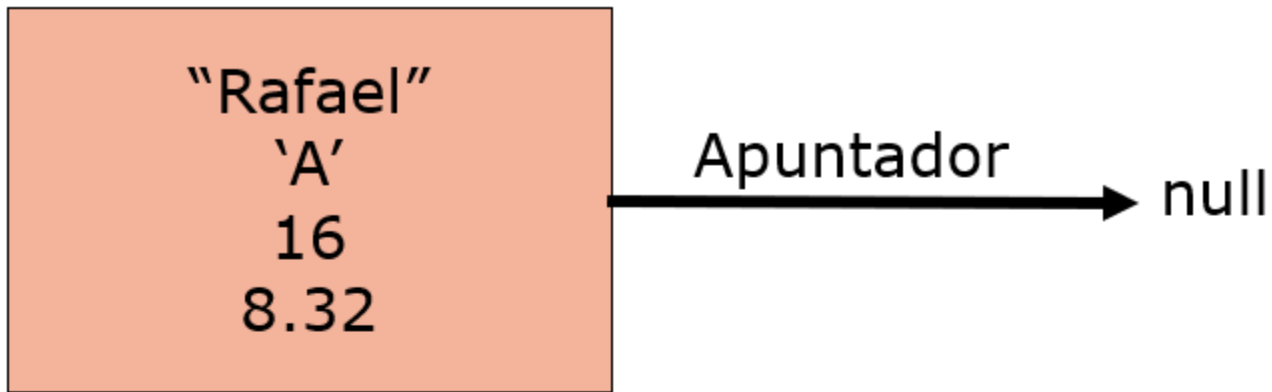
The image shows a screenshot of a Visual Studio debug console window. The title bar reads 'Consola de depuración de Mi' with a close button. The console contains three lines of text representing nodes in a linked list, followed by a file path. The text is as follows:

```
Cad: Rafael Car: A Entero: 16 Real: 8,32  
Cad: Moreno Car: P Entero: 9 Real: 2,9  
Cad: Sally Car: C Entero: 2010 Real: 7,18  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

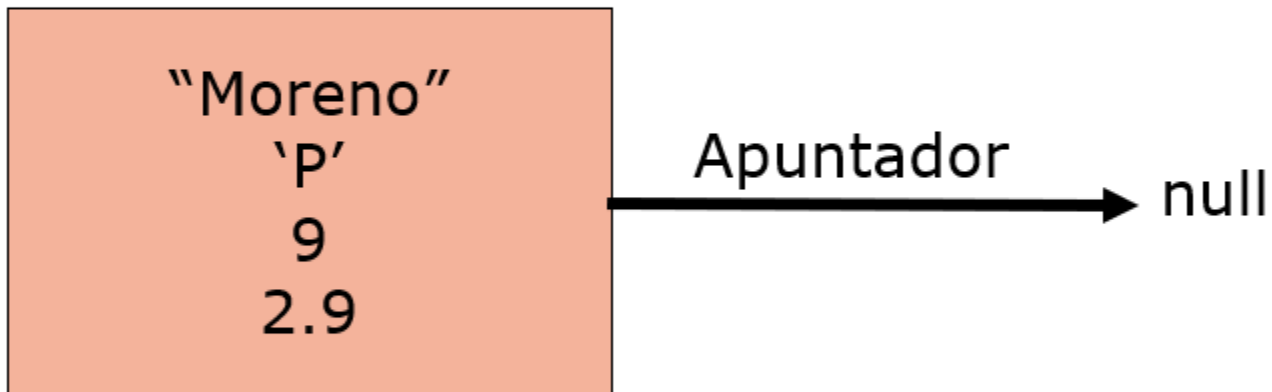
Ilustración 3: Lista simplemente enlazada

Se crean tres nodos:

primero



segundo



tercero

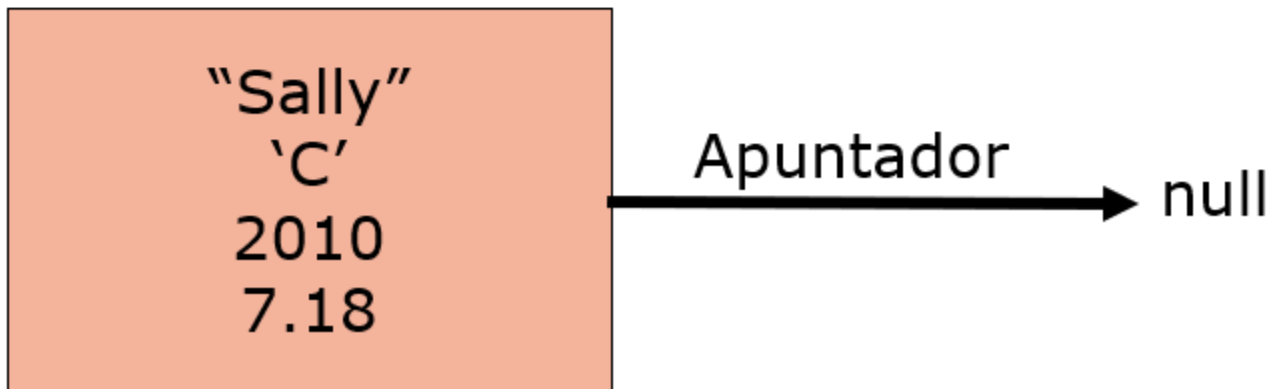


Ilustración 4: Se crean tres nodos

Este sería el código en C#:

```
Nodo primero = new Nodo("Rafael", 'A', 16, 8.32);  
Nodo segundo = new Nodo("Moreno", 'P', 9, 2.9);  
Nodo tercero = new Nodo("Sally", 'C', 2010, 7.18);
```

Luego debe conectarse el primer nodo con el segundo nodo:

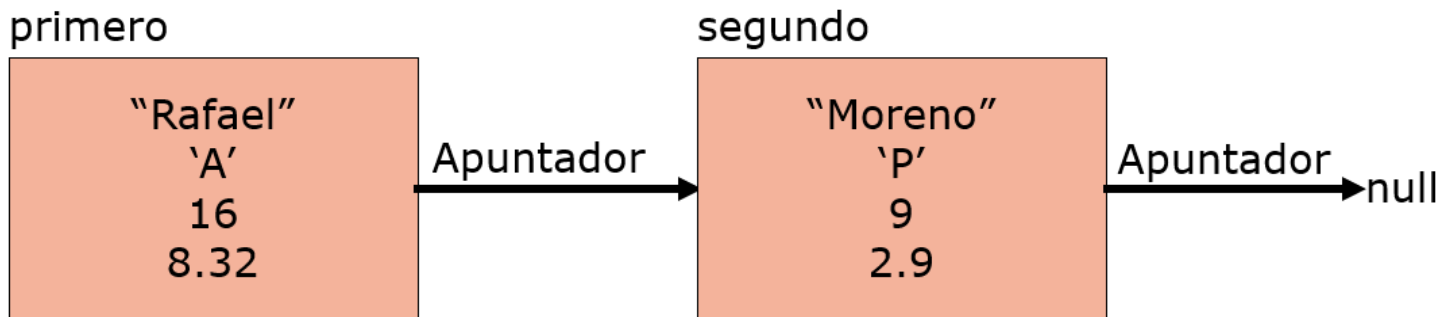


Ilustración 5: Conectar el nodo primero con el nodo segundo

Este sería el código en C#:

```
//Une el primer nodo con el segundo, creando una simple lista  
primero.Apuntador = segundo;
```

Luego debe conectarse el segundo nodo con el tercer nodo:

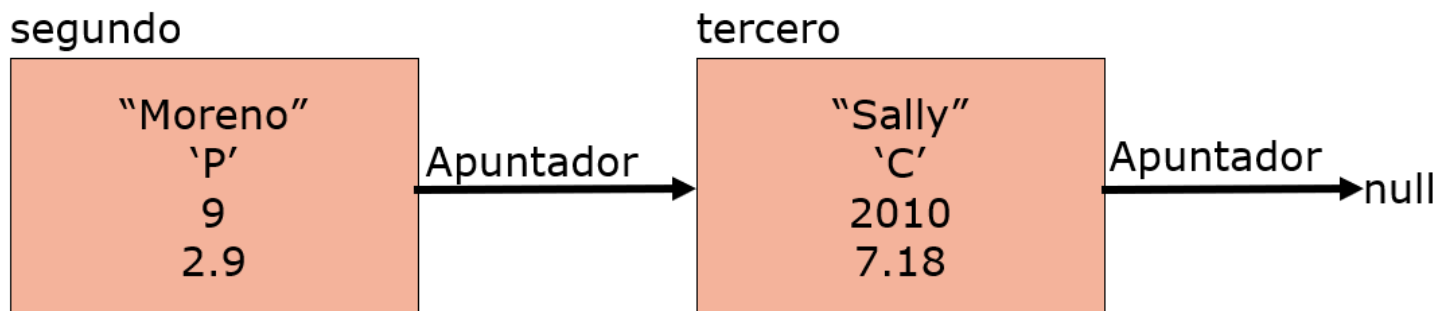


Ilustración 6: Conexión entre nodos

Este sería el código en C#:

```
//Une el segundo nodo con el tercero, aumentando la lista  
segundo.Apuntador = tercero;
```

Enlazamiento continuo

Con una sola variable declarada, se va armando la lista. En primer lugar, se hacen cambios a la clase Nodo, para que en el constructor se pueda enviar el apuntador.

H/002.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

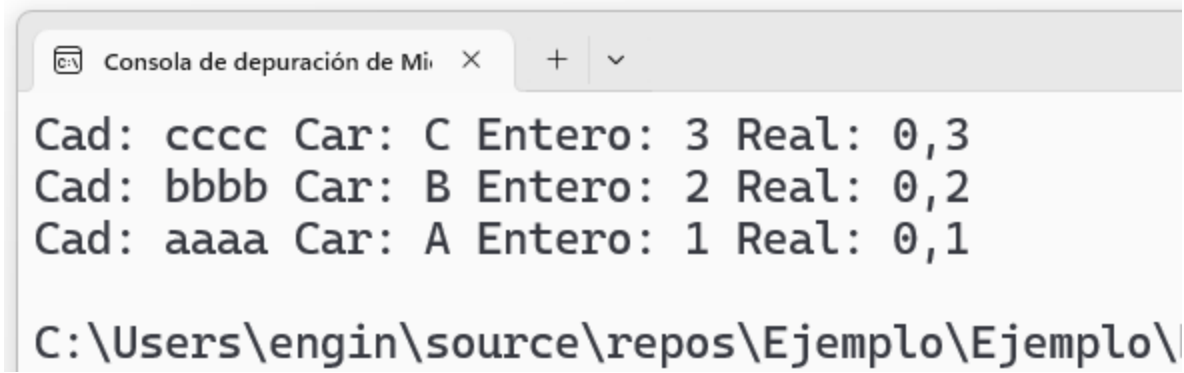
        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.Write("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);

            //Imprime la lista
            lista.Imprime(); //Primer nodo
            lista.Apuntador.Imprime(); //Segundo nodo
            lista.Apuntador.Apuntador.Imprime(); //Tercer nodo
        }
    }
}
```

}



```
Consola de depuración de Mi  ×  +  ▼  
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3  
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2  
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 7: Enlazamiento continuo

Recorriendo lista simplemente enlazada

Para recorrer una lista simplemente enlazada, se debe dejar una variable que sostenga la lista y una segunda es la que la recorre. Es importante eso porque sin la variable que sostiene toda la lista, a medida que va recorriendo nodo a nodo, ise estará borrando!

lista

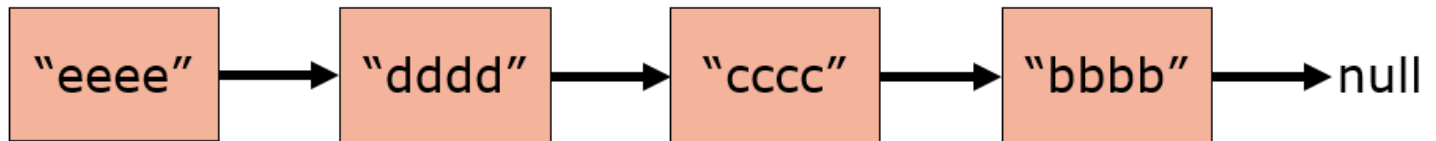


Ilustración 8: Variable "lista" sostiene la lista simplemente enlazada

H/003.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
```

```

static void Main() {
    //Crea la lista
    Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
    lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
    lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
    lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
    lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);
    lista = new("ffff", 'F', 6, 0.6, lista);
    lista = new("gggg", 'G', 7, 0.7, lista);
    lista = new("hhhh", 'H', 8, 0.8, lista);
    lista = new("iiii", 'I', 9, 0.9, lista);

    //Pasea la lista, imprimiéndola
    Nodo pasea = lista;
    while (pasea != null) {
        pasea.Imprime();
        pasea = pasea.Apuntador;
    }
}
}

```

```

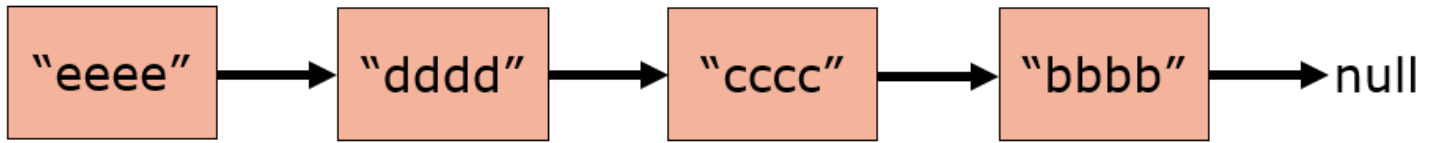
Cad: iiii Car: I Entero: 9 Real: 0,9
Cad: hhhh Car: H Entero: 8 Real: 0,8
Cad: gggg Car: G Entero: 7 Real: 0,7
Cad: ffff Car: F Entero: 6 Real: 0,6
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\

```

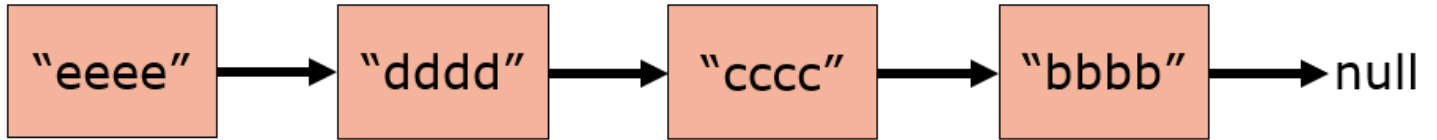
Ilustración 9: Recorriendo lista simplemente enlazada

pasea = lista



lista

pasea



lista

pasea

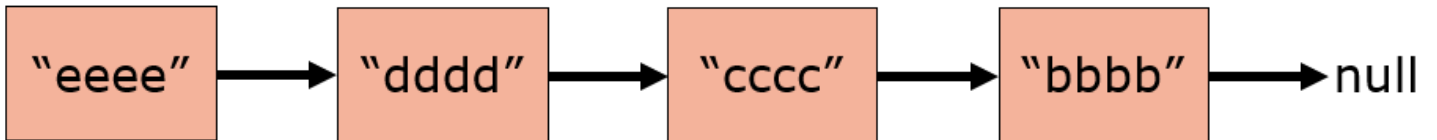


Ilustración 10: La variable "pasea" va de nodo en nodo.

Recorriendo la lista usando un método

Se puede crear un método que recorra la lista enviándole por parámetro el apuntador de la lista. En la función se genera una copia de ese apuntador, así que puede recorrerla dentro de la función sin la preocupación de estar destruyendo la lista.

H/004.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
            lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
            lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);
            lista = new("ffff", 'F', 6, 0.6, lista);
            lista = new("gggg", 'G', 7, 0.7, lista);
            lista = new("hhhh", 'H', 8, 0.8, lista);
        }
    }
}
```

```

    lista = new("iiii", 'I', 9, 0.9, lista);

    //Pasea la lista, imprimiéndola
    Console.WriteLine("RECORRE PRIMERA VEZ");
    ImprimeLista(lista);

    Console.WriteLine("\r\nRECORRE SEGUNDA VEZ");
    ImprimeLista(lista);
}

static public void ImprimeLista(Nodo pasear) {
    while (pasear != null) {
        pasear.Imprime();
        pasear = pasear.Apuntador;
    }
}
}
}

```

```
Consola de depuración de Mi X + v

RECORRE PRIMERA VEZ
Cad: iiii Car: I Entero: 9 Real: 0,9
Cad: hhhh Car: H Entero: 8 Real: 0,8
Cad: gggg Car: G Entero: 7 Real: 0,7
Cad: ffff Car: F Entero: 6 Real: 0,6
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

RECORRE SEGUNDA VEZ
Cad: iiii Car: I Entero: 9 Real: 0,9
Cad: hhhh Car: H Entero: 8 Real: 0,8
Cad: gggg Car: G Entero: 7 Real: 0,7
Cad: ffff Car: F Entero: 6 Real: 0,6
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 11: Recorriendo la lista usando un método

Tamaño de la lista

Una función puede retornar el tamaño de la lista recorriendo nodo a nodo.

H/005.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
            lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
            lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);
            lista = new("ffff", 'F', 6, 0.6, lista);
            lista = new("gggg", 'G', 7, 0.7, lista);
            lista = new("hhhh", 'H', 8, 0.8, lista);
            lista = new("iiii", 'I', 9, 0.9, lista);

            //Imprime el tamaño de la lista
        }
    }
}
```

```

        Console.WriteLine("Tamaño de la lista es: " + TamanoLista(lista));
    }

    //Imprime la lista
    static public void ImprimeLista(Nodo pasear) {
        while (pasear != null) {
            pasear.Imprime();
            pasear = pasear.Apuntador;
        }
    }

    //Retorna el tamaño de la lista
    static public int TamanoLista(Nodo pasear) {
        int tamano = 0;
        while (pasear != null) {
            tamano++;
            pasear = pasear.Apuntador;
        }
        return tamano;
    }
}

```

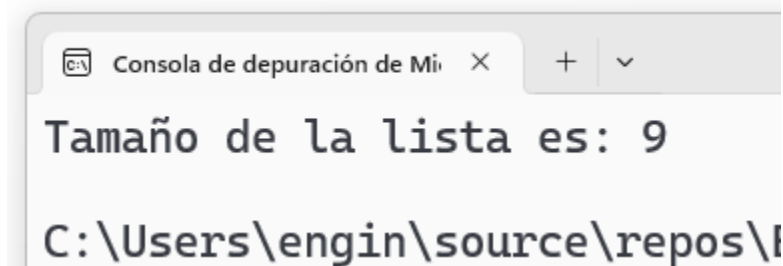


Ilustración 12: Tamaño de la lista

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
            lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
            lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);
            lista = new("ffff", 'F', 6, 0.6, lista);
            lista = new("gggg", 'G', 7, 0.7, lista);
            lista = new("hhhh", 'H', 8, 0.8, lista);
            lista = new("iiii", 'I', 9, 0.9, lista);

            //Trae un determinado nodo
            Nodo particular = TraeNodo(lista, 2);
            particular.Imprime();
        }
    }
}
```

```

    }

    //Retornar nodo de determinada posición
    static public Nodo TraeNodo(Nodo pasear, int posicion) {
        int ubicacion = 0;
        while (pasear != null) {
            if (ubicacion == posicion) return pasear;
            pasear = pasear.Apuntador;
            ubicacion++;
        }
        return null;
    }
}
}

```

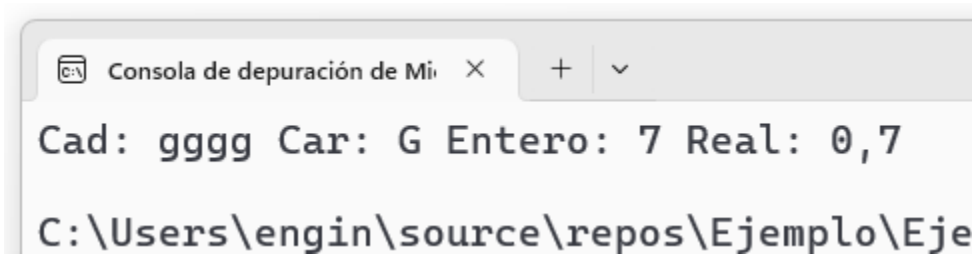
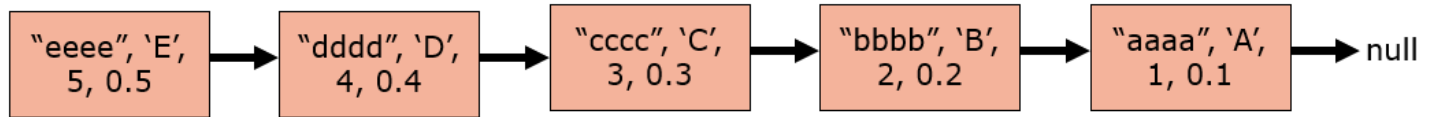


Ilustración 13: Traer un determinado nodo

Adicionar un nodo en determinada posición

Para adicionar un nodo, se deben hacer varias operaciones:

lista



particular

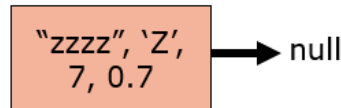
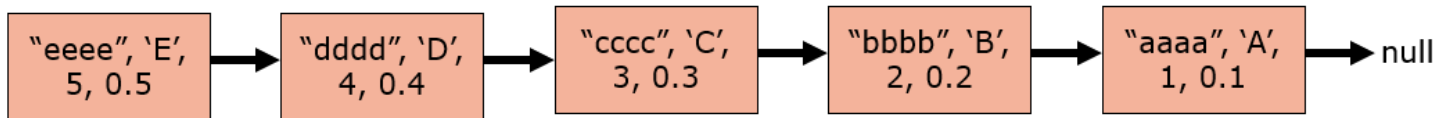


Ilustración 14: Paso 1: Lista existente y nodo nuevo a insertar

lista



particular

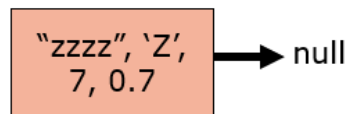


Ilustración 15: Paso 2: Ir hasta el punto de inserción

lista

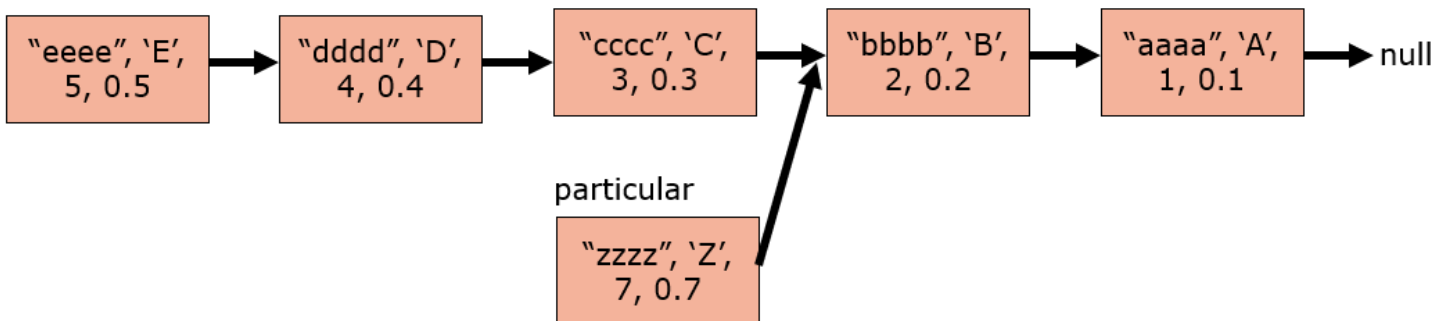


Ilustración 16: Paso 3: El nuevo nodo apunta a la posición particular de la lista

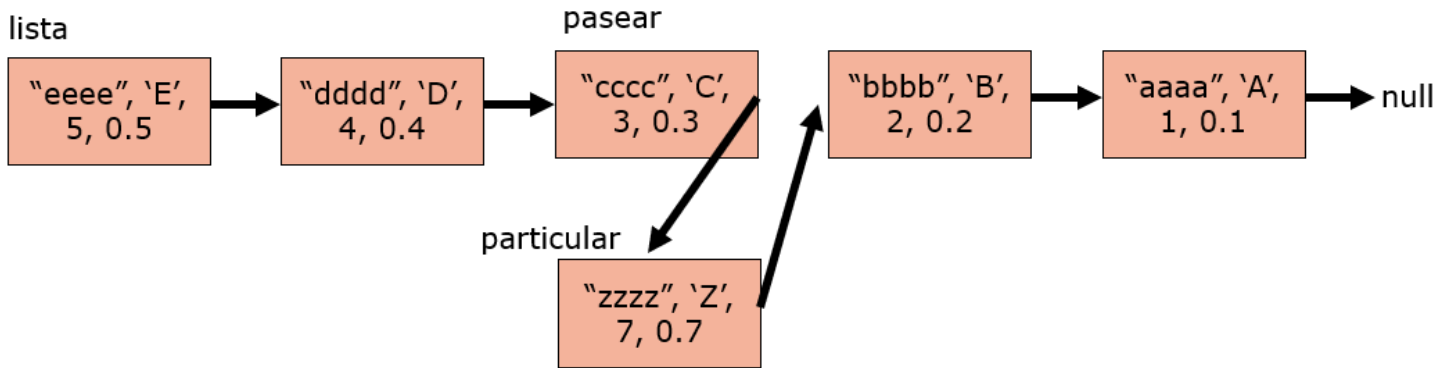


Ilustración 17: Paso 4: El nodo de la lista apunta al nuevo nodo

H/007.cs

```

namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
        }
    }
}

```

```

lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);

//Añade un nodo en una determinada posición
Nodo particular = new("zzzz", 'Z', 7, 0.7, null);
lista = AdicionaNodo(particular, lista, 3);
ImprimeLista(lista);
}

//Adiciona un nodo en determinada posición
static public Nodo AdicionaNodo(Nodo nodo, Nodo lista, int pos) {
    //Si es al inicio de la lista
    if (pos == 0) {
        nodo.Apuntador = lista;
        return nodo;
    }

    //Si es en una ubicación intermedia
    int ubicacion = 0;
    Nodo pasear = lista;
    while (pasear != null) {
        if (ubicacion + 1 == pos) {
            nodo.Apuntador = pasear.Apuntador;
            pasear.Apuntador = nodo;
            return lista;
        }
        pasear = pasear.Apuntador;
        ubicacion++;
    }

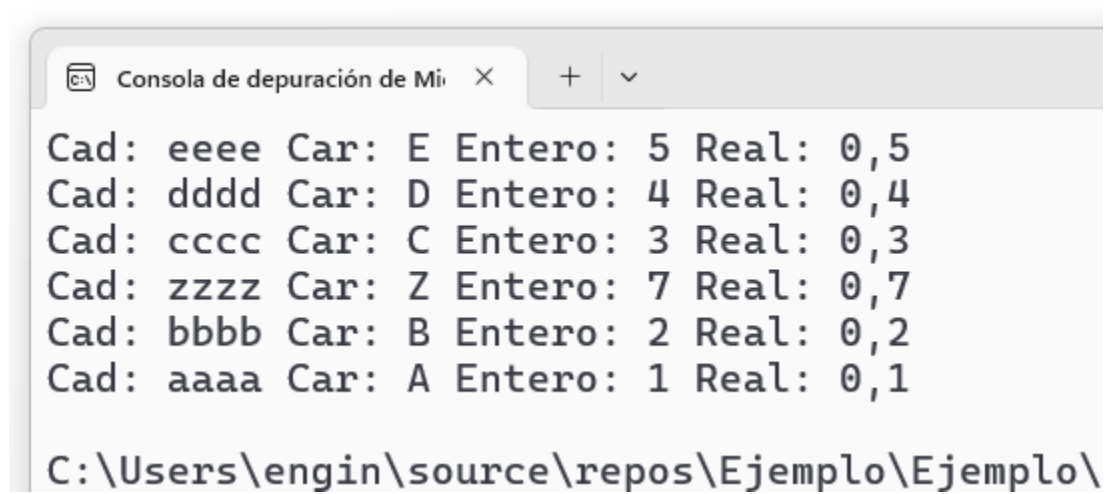
    //Si es al final de la lista
    pasear = lista;
    while (pasear.Apuntador != null)
        pasear = pasear.Apuntador;

    pasear.Apuntador = nodo;
    return lista;
}

//Imprime la lista
static public void ImprimeLista(Nodo pasear) {
    while (pasear != null) {
        pasear.Imprime();
        pasear = pasear.Apuntador;
    }
}

```

```
}  
}
```



```
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5  
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4  
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3  
Cad: zzzz Car: Z Entero: 7 Real: 0,7  
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2  
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 18: Adicionar un nodo en determinada posición

Borrar un nodo de una determinada posición

Para eliminar un nodo, se deben hacer varias operaciones:

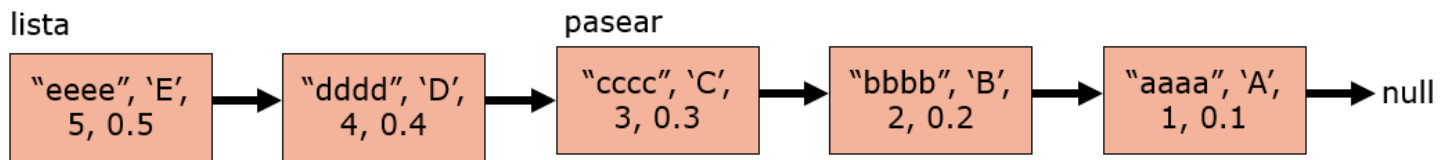


Ilustración 19: Paso 1: Lista existente e ir hasta el nodo al que se desee eliminar

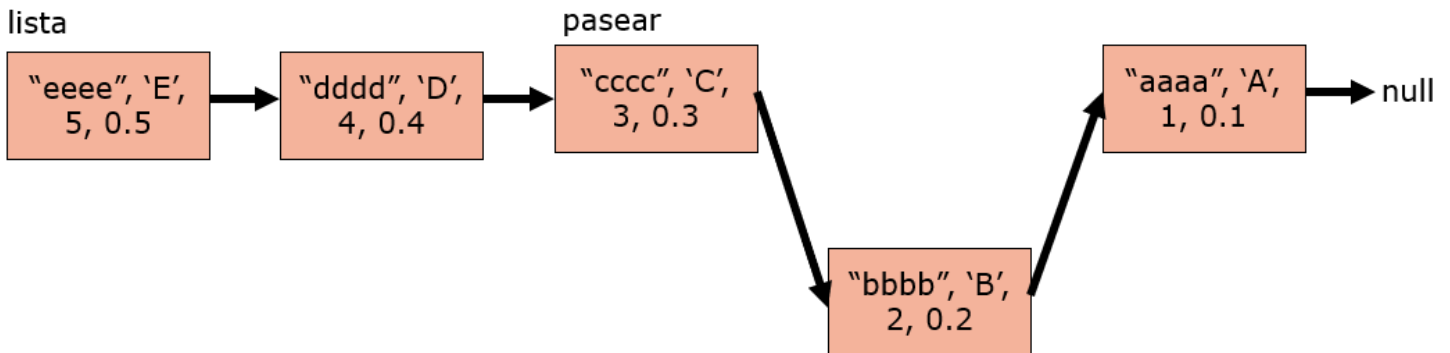


Ilustración 20: Paso 2: El nodo que se va a eliminar

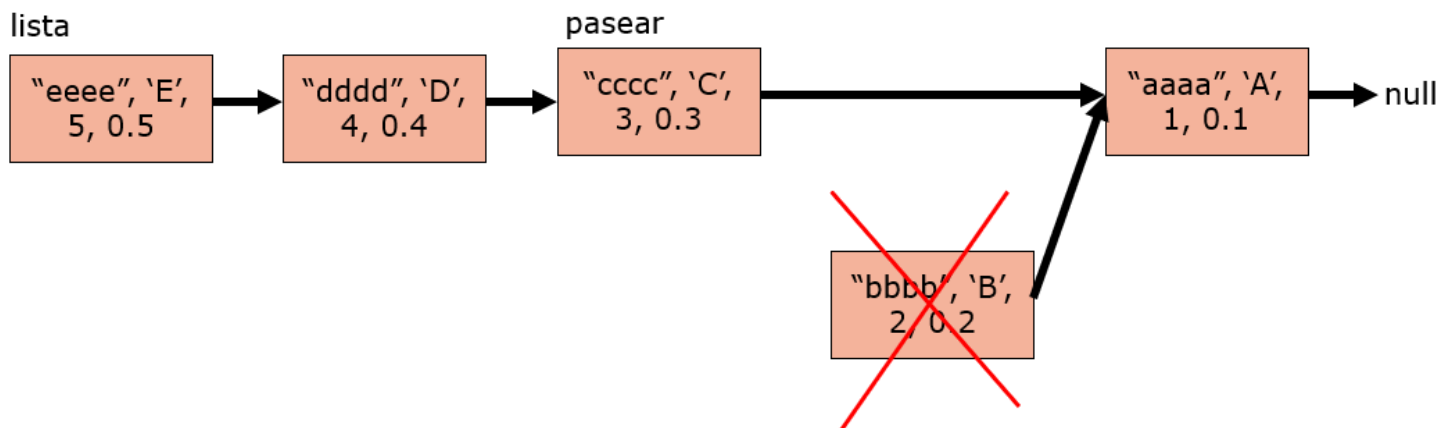


Ilustración 21: Paso 3: Se cambia el apuntador del nodo anterior al siguiente.

```

namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntador para lista simplemente enlazada
        public Nodo Apuntador;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
                    double Num, Nodo Apuntador) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            this.Apuntador = Apuntador;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
            lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
            lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);

            //Borra un nodo en una determinada posición
            lista = BorraNodo(lista, 3);
            ImprimeLista(lista);
        }

        //Borra nodo de una determinada posición
        static public Nodo BorraNodo(Nodo lista, int posicion) {
            //Si es al inicio de la lista
            if (posicion == 0) {
                lista = lista.Apuntador;
            }
        }
    }
}

```

```

        return lista;
    }

    //Si es en una ubicación intermedia
    int ubicacion = 0;
    Nodo pasear = lista;
    while (pasear != null) {
        if (ubicacion + 1 == posicion) {
            pasear.Apuntador = pasear.Apuntador.Apuntador;
            return lista;
        }
        pasear = pasear.Apuntador;
        ubicacion++;
    }

    //Si es al final de la lista
    pasear = lista;
    while (pasear.Apuntador.Apuntador != null)
        pasear = pasear.Apuntador;

    pasear.Apuntador = null;
    return lista;
}

//Imprime la lista
static public void ImprimeLista(Nodo pasear) {
    while (pasear != null) {
        pasear.Imprime();
        pasear = pasear.Apuntador;
    }
}
}
}

```

```

Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\

```

Ilustración 22: Borrar un nodo de una determinada posición

La lista doblemente enlazada

Los nodos tienen doble conexión. Eso permite poder desplazarse de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda. La variable que sostiene la lista puede estar en cualquier nodo.

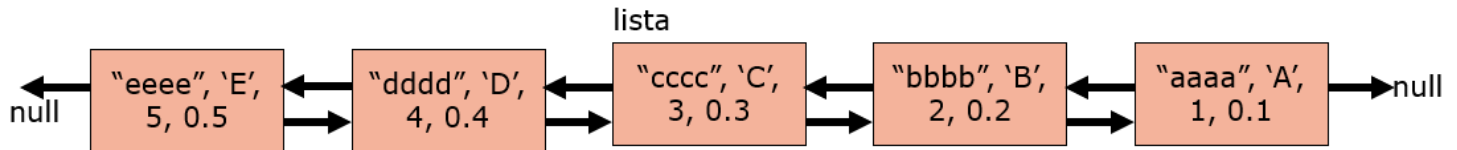


Ilustración 23: Lista doblemente enlazada

H/009.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntadores para listas doblemente enlazadas
        public Nodo NodoIzq;
        public Nodo NodoDer;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo NodoDer) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            NodoIzq = null;
            this.NodoDer = NodoDer;
            if (NodoDer != null) NodoDer.NodoIzq = this;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }
}
```



```

class Program {
    static void Main() {
        //Crea la lista
        Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
        lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
        lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
        lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
        lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);

        //Imprime la lista en ambos sentidos
        ImprimeIzquierdaDerecha(lista);
        ImprimeDerechaIzquierda(lista);
    }

    //Imprime la lista de izquierda a derecha
    static public void ImprimeIzquierdaDerecha(Nodo pasear) {
        Console.WriteLine("\r\nDe izquierda a derecha");

        //Debe ponerse en el primer nodo de la izquierda
        while (pasear.NodoIzq != null) {
            pasear = pasear.NodoIzq;
        }

        //Una vez en el primer nodo de la izquierda, entonces va
        //de izquierda a derecha imprimiendo
        while (pasear != null) {
            pasear.Imprime();
            pasear = pasear.NodoDer;
        }
    }

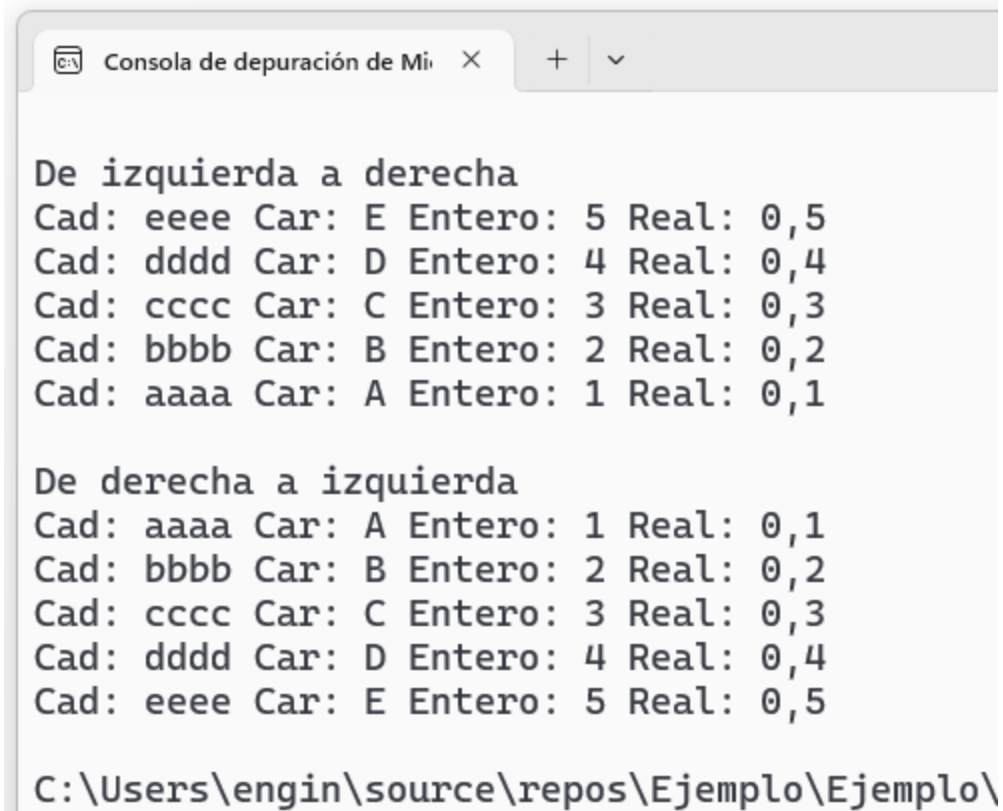
    //Imprime la lista de derecha a izquierda
    static public void ImprimeDerechaIzquierda(Nodo pasear) {
        Console.WriteLine("\r\nDe derecha a izquierda");

        //Debe ponerse en el primer nodo de la derecha
        while (pasear.NodoDer != null) {
            pasear = pasear.NodoDer;
        }

        //Una vez en el primer nodo de la derecha, entonces va
        //de derecha a izquierda imprimiendo
        while (pasear != null) {
            pasear.Imprime();
            pasear = pasear.NodoIzq;
        }
    }
}

```

}



```
Consola de depuración de Mi X + v

De izquierda a derecha
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

De derecha a izquierda
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 24: La lista doblemente enlazada

Adicionar un nodo en determinada posición

Para adicionar un nodo, se deben hacer varias operaciones:

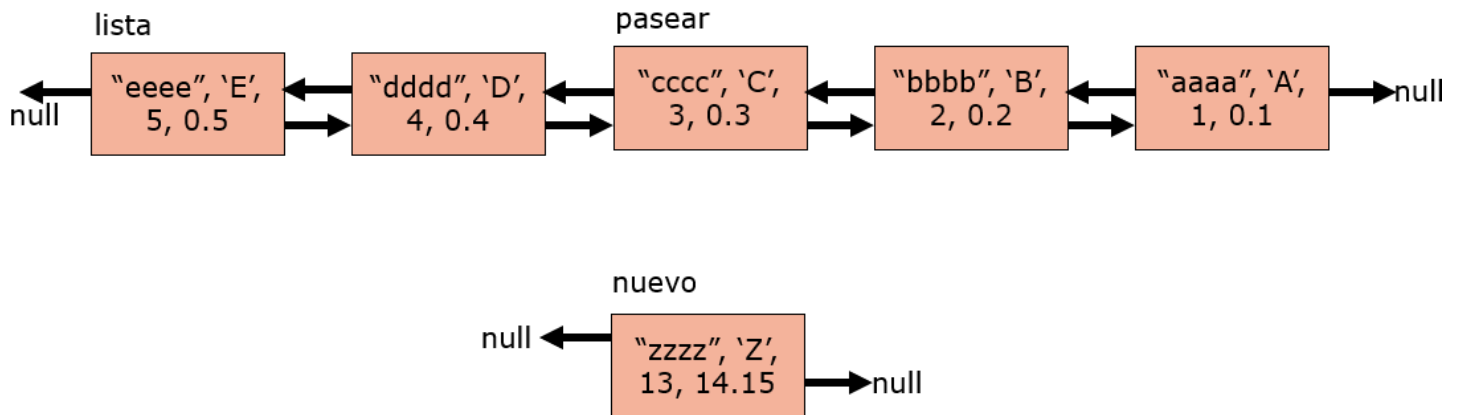


Ilustración 25: Paso 1: Lista existente y nodo nuevo a insertar. Ir al punto de inserción.

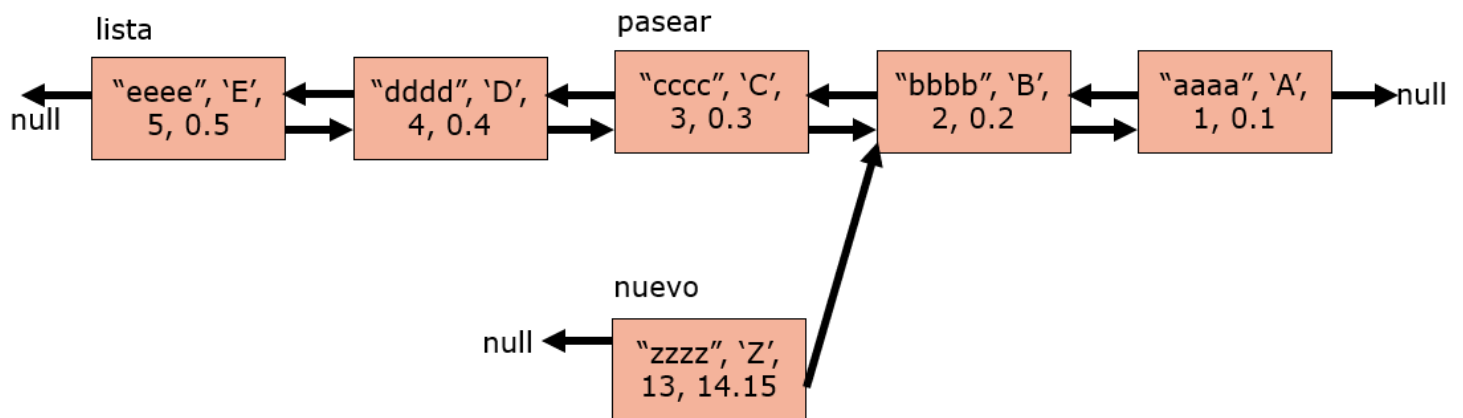


Ilustración 26: Paso 2: Poner los enlaces

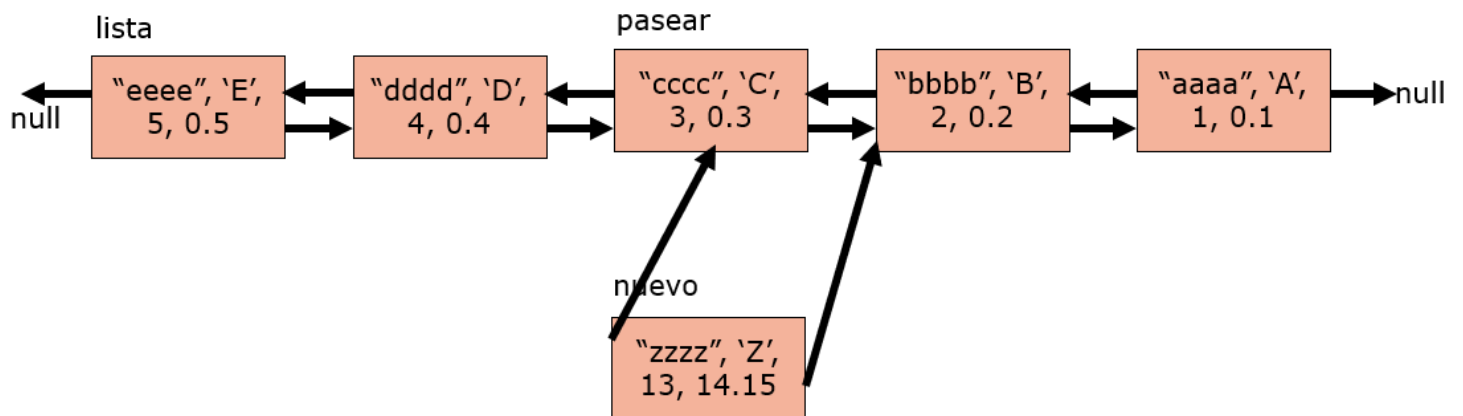


Ilustración 27: Paso 3: Poner los enlaces

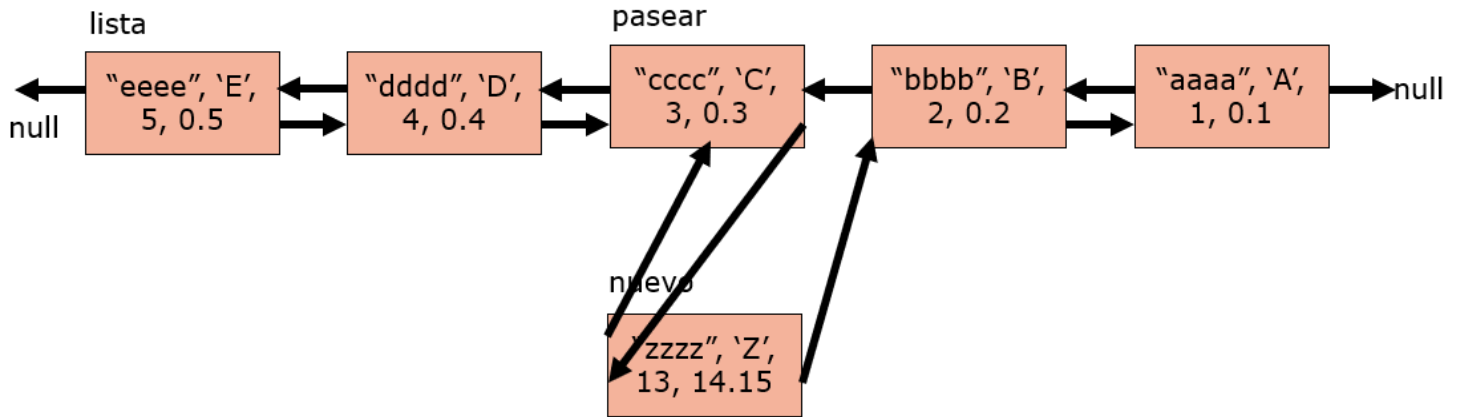


Ilustración 28: Paso 4: Poner los enlaces

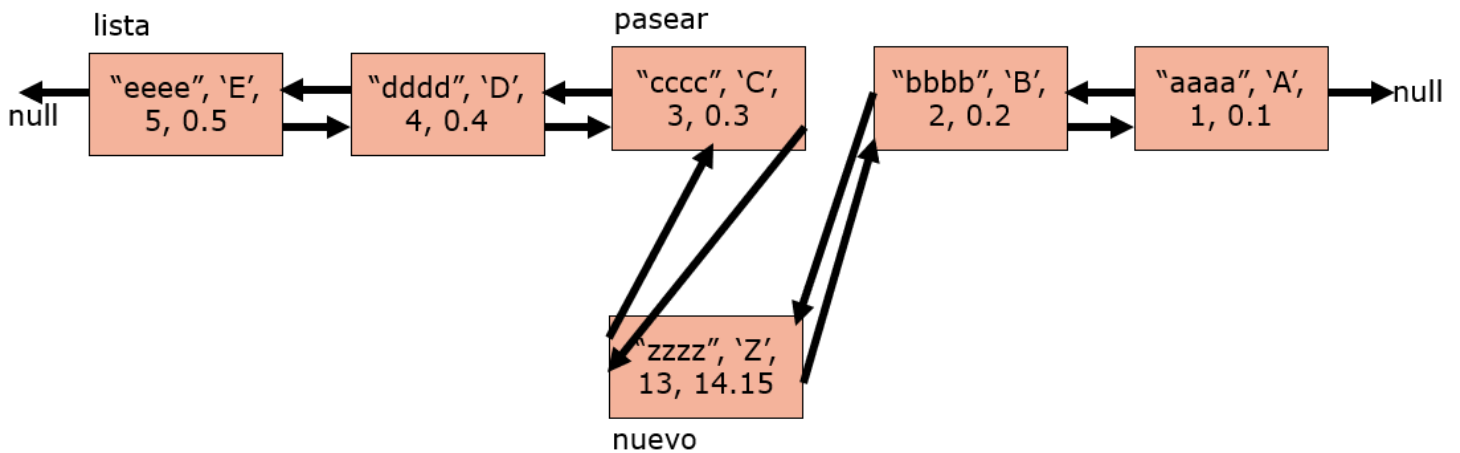


Ilustración 29: Paso 5: Poner los enlaces

H/010.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntadores para listas doblemente enlazadas
        public Nodo NodoIzq;
        public Nodo NodoDer;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo NodoDer) {
            this.Cad = Cad;
        }
    }
}
```

```

        this.Car = Car;
        this.Entero = Entero;
        this.Num = Num;
        NodoIzq = null;
        this.NodoDer = NodoDer;
        if (NodoDer != null) NodoDer.NodoIzq = this;
    }

    //Imprime Contenido
    public void Imprime() {
        Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
        Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        //Crea la lista
        Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
        lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
        lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
        lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
        lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);

        //Imprime la lista en ambos sentidos
        ImprimeIzquierdaDerecha(lista);
        ImprimeDerechaIzquierda(lista);

        //Agrega un nodo a la lista doblemente enlazada
        Nodo nuevo = new("zzzz", 'Z', 13, 14.15, null);
        lista = AgregaNodo(nuevo, lista, 3);

        //Imprime la lista en ambos sentidos
        ImprimeIzquierdaDerecha(lista);
        ImprimeDerechaIzquierda(lista);
    }

    //Agrega un nodo a la lista doblemente enlazada
    static public Nodo AgregaNodo(Nodo nuevo, Nodo lista, int posicion) {
        //Debe asegurarse de ponerse en el primer nodo de la izquierda
        while (lista.NodoIzq != null) {
            lista = lista.NodoIzq;
        }

        //Si es al inicio de la lista
        if (posicion == 0) {
            nuevo.NodoDer = lista;

```

```

        lista.NodoIzq = nuevo;
        return nuevo;
    }

    //Si es en una ubicación intermedia
    int ubicacion = 0;
    Nodo pasear = lista;
    while (pasear != null) {
        if (ubicacion + 1 == posicion) {
            nuevo.NodoDer = pasear.NodoDer;
            pasear.NodoDer.NodoIzq = nuevo;
            pasear.NodoDer = nuevo;
            nuevo.NodoIzq = pasear;
            return lista;
        }
        pasear = pasear.NodoDer;
        ubicacion++;
    }

    //Si es al final de la lista
    pasear = lista;
    while (pasear.NodoDer != null)
        pasear = pasear.NodoDer;

    pasear.NodoDer = nuevo;
    nuevo.NodoIzq = pasear;
    return lista;
}

//Imprime la lista de izquierda a derecha
static public void ImprimeIzquierdaDerecha(Nodo pasear) {
    Console.WriteLine("\r\nDe izquierda a derecha");

    //Debe ponerse en el primer nodo de la izquierda
    while (pasear.NodoIzq != null) {
        pasear = pasear.NodoIzq;
    }

    //Una vez en el primer nodo de la izquierda, entonces va
    //de izquierda a derecha imprimiendo
    while (pasear != null) {
        pasear.Imprime();
        pasear = pasear.NodoDer;
    }
}

//Imprime la lista de derecha a izquierda

```

```
static public void ImprimeDerechaIzquierda(Nodo pasear) {  
    Console.WriteLine("\r\nDe derecha a izquierda");  
  
    //Debe ponerse en el primer nodo de la derecha  
    while (pasear.NodoDer != null) {  
        pasear = pasear.NodoDer;  
    }  
  
    //Una vez en el primer nodo de la derecha, entonces va  
    //de derecha a izquierda imprimiendo  
    while (pasear != null) {  
        pasear.Imprime();  
        pasear = pasear.NodoIzq;  
    }  
}  
}
```

```
Consola de depuración de Mi X + v

De izquierda a derecha
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

De derecha a izquierda
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5

De izquierda a derecha
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: zzzz Car: Z Entero: 13 Real: 14,15
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

De derecha a izquierda
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: zzzz Car: Z Entero: 13 Real: 14,15
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemp
```

Ilustración 30: Adicionar un nodo en determinada posición

Borrar un nodo de una determinada posición

Para eliminar un nodo, se deben hacer varias operaciones:

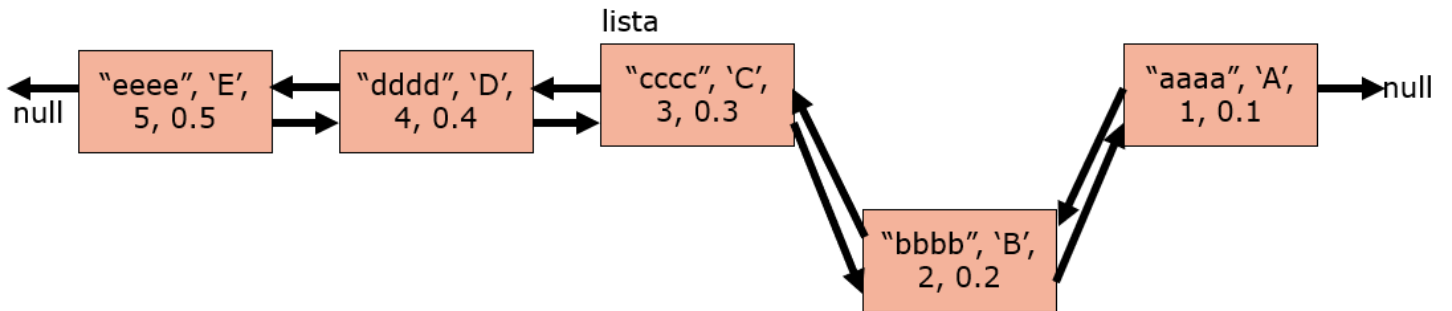


Ilustración 31: Paso 1: Lista existente e ir hasta el nodo al que se desee eliminar

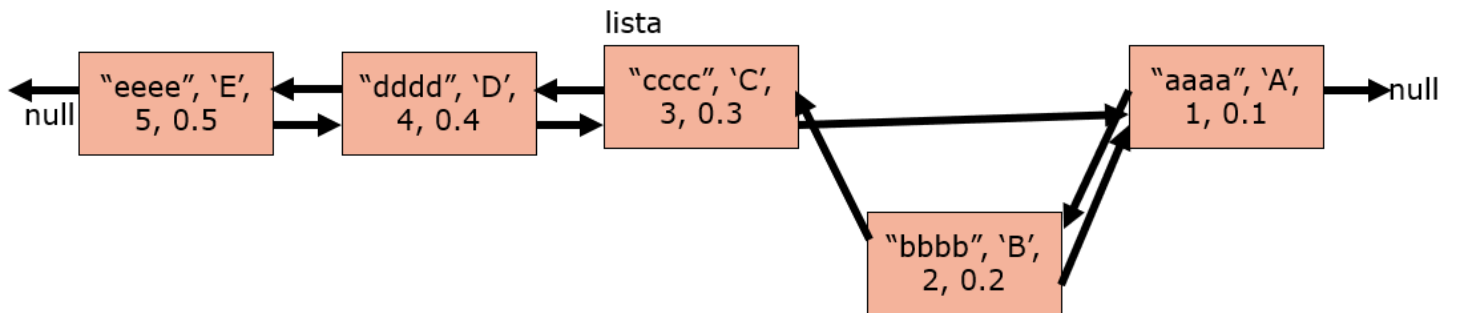


Ilustración 32: Paso 2: Modificar los apuntadores

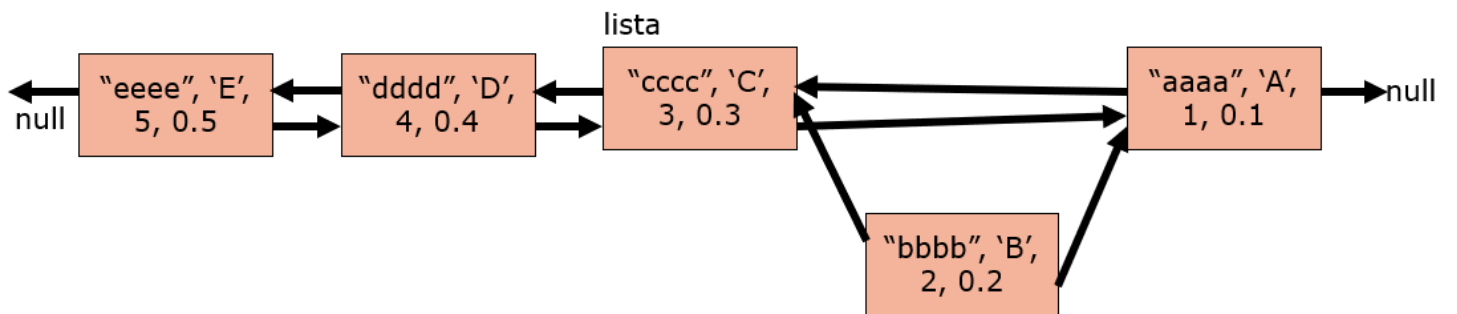


Ilustración 33: Paso 3: Modificar los apuntadores

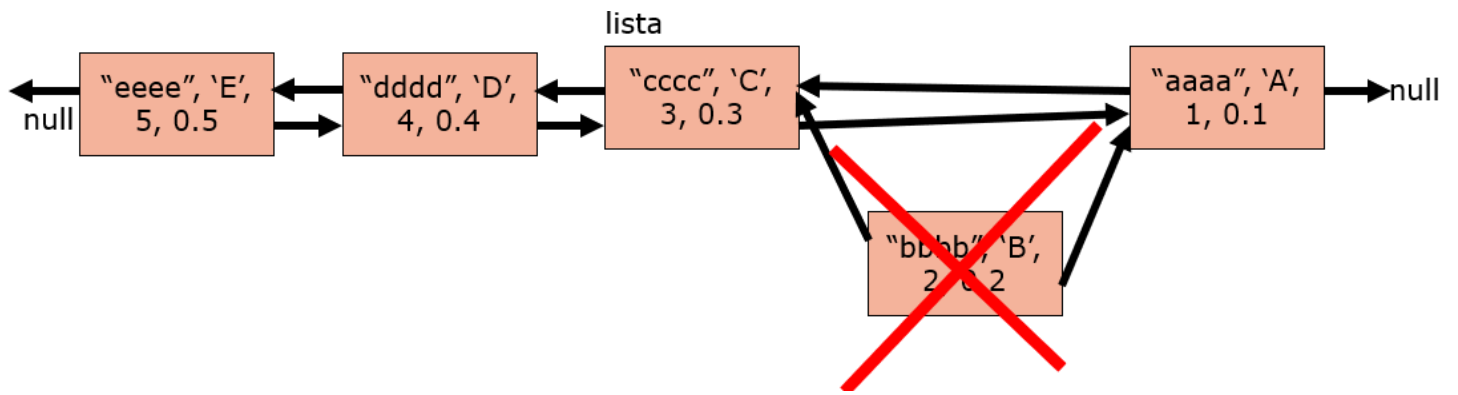


Ilustración 34: Paso 3: El nodo se destruye automáticamente al no tener quien lo sostenga

```

namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Apuntadores para listas doblemente enlazadas
        public Nodo NodoIzq;
        public Nodo NodoDer;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero,
            double Num, Nodo NodoDer) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            NodoIzq = null;
            this.NodoDer = NodoDer;
            if (NodoDer != null) NodoDer.NodoIzq = this;
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la lista
            Nodo lista = new("aaaa", 'A', 1, 0.1, null);
            lista = new("bbbb", 'B', 2, 0.2, lista);
            lista = new("cccc", 'C', 3, 0.3, lista);
            lista = new("dddd", 'D', 4, 0.4, lista);
            lista = new("eeee", 'E', 5, 0.5, lista);

            //Imprime la lista en ambos sentidos
            ImprimeIzquierdaDerecha(lista);
            ImprimeDerechaIzquierda(lista);

            //Agrega un nodo a la lista doblemente enlazada

```

```

    lista = BorraNodo(lista, 3);

    //Imprime la lista en ambos sentidos
    ImprimeIzquierdaDerecha(lista);
    ImprimeDerechaIzquierda(lista);
}

//Borra un nodo de la lista doblemente enlazada
static public Nodo BorraNodo(Nodo lista, int posicion) {
    //Debe asegurarse de ponerse en el
    //primer nodo de la izquierda
    while (lista.NodoIzq != null) {
        lista = lista.NodoIzq;
    }

    //Si es al inicio de la lista
    if (posicion == 0) {
        lista = lista.NodoDer;
        lista.NodoIzq = null;
        return lista;
    }

    //Si es en una ubicación intermedia
    int ubicacion = 0;
    Nodo pasear = lista;
    while (pasear != null) {
        if (ubicacion+1 == posicion) {
            pasear.NodoDer = pasear.NodoDer.NodoDer;
            if (pasear.NodoDer != null)
                pasear.NodoDer.NodoIzq = pasear;

            return lista;
        }
        pasear = pasear.NodoDer;
        ubicacion++;
    }

    //Si es al final de la lista
    pasear = lista;
    while (pasear.NodoDer.NodoDer != null)
        pasear = pasear.NodoDer;

    pasear.NodoDer = null;
    return lista;
}

//Imprime la lista de izquierda a derecha
static public void ImprimeIzquierdaDerecha(Nodo pasear) {

```

```

        Console.WriteLine("\r\nDe izquierda a derecha");

        //Debe ponerse en el primer nodo de la izquierda
        while (pasear.NodoIzq != null) {
            pasear = pasear.NodoIzq;
        }

        //Una vez en el primer nodo de la izquierda, entonces va
        //de izquierda a derecha imprimiendo
        while (pasear != null) {
            pasear.Imprime();
            pasear = pasear.NodoDer;
        }
    }

    //Imprime la lista de derecha a izquierda
    static public void ImprimeDerechaIzquierda(Nodo pasear) {
        Console.WriteLine("\r\nDe derecha a izquierda");

        //Debe ponerse en el primer nodo de la derecha
        while (pasear.NodoDer != null) {
            pasear = pasear.NodoDer;
        }

        //Una vez en el primer nodo de la derecha, entonces va
        //de derecha a izquierda imprimiendo
        while (pasear != null) {
            pasear.Imprime();
            pasear = pasear.NodoIzq;
        }
    }
}

```

De izquierda a derecha

Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

De derecha a izquierda

Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1
Cad: bbbb Car: B Entero: 2 Real: 0,2
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5

De izquierda a derecha

Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1

De derecha a izquierda

Cad: aaaa Car: A Entero: 1 Real: 0,1
Cad: cccc Car: C Entero: 3 Real: 0,3
Cad: dddd Car: D Entero: 4 Real: 0,4
Cad: eeee Car: E Entero: 5 Real: 0,5

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\

Ilustración 35: Borrar un nodo de una determinada posición

Árbol binario

Primer ejemplo

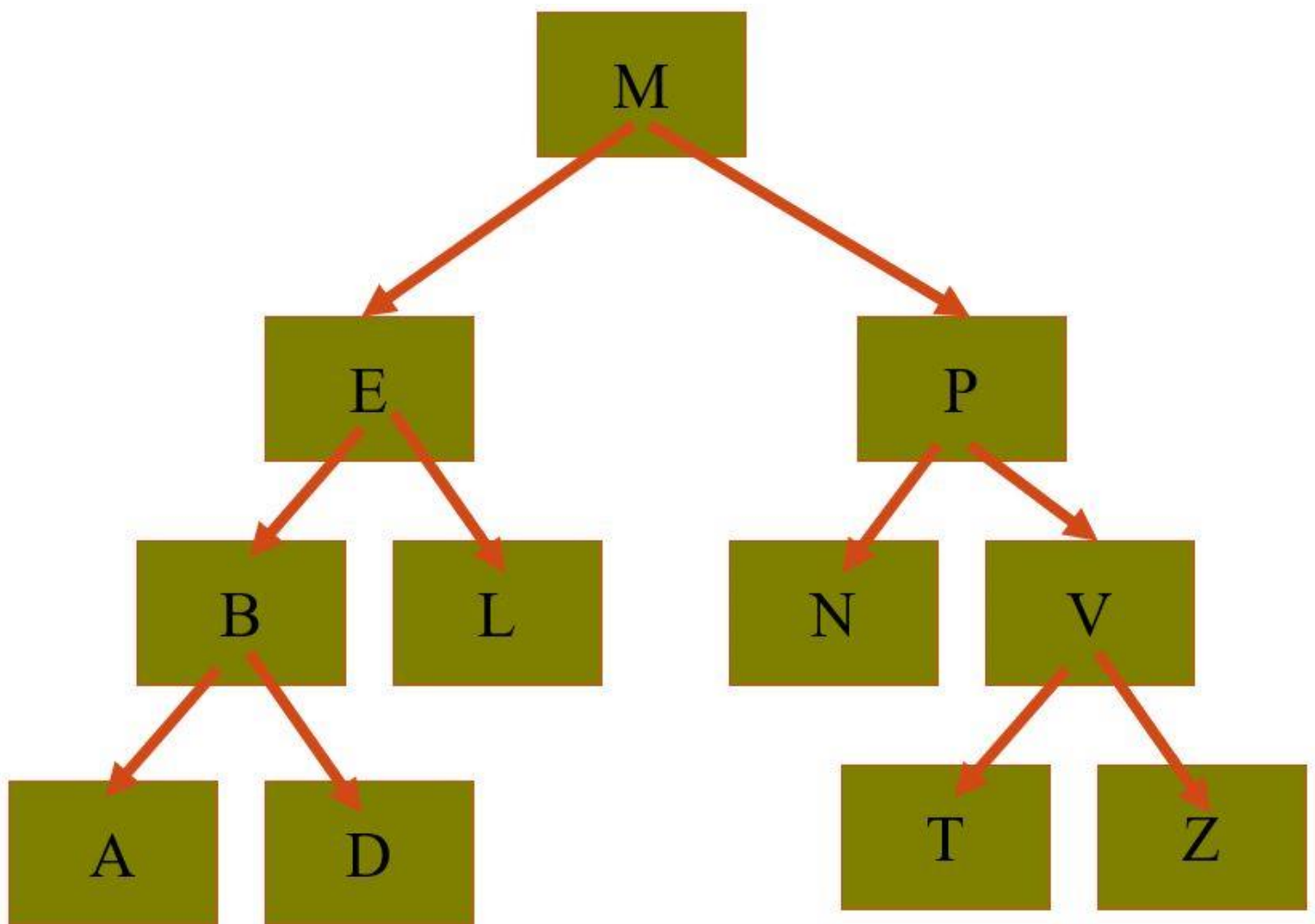
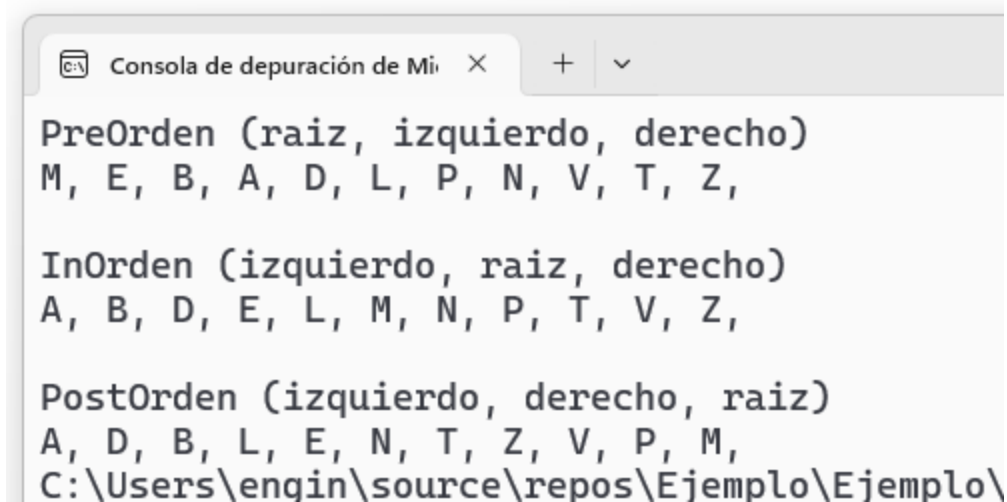


Ilustración 36: Ejemplo de un árbol binario



```
Consola de depuración de Mi X + v

PreOrden (raiz, izquierdo, derecho)
M, E, B, A, D, L, P, N, V, T, Z,

InOrden (izquierdo, raiz, derecho)
A, B, D, E, L, M, N, P, T, V, Z,

PostOrden (izquierdo, derecho, raiz)
A, D, B, L, E, N, T, Z, V, P, M,
C:\Users\enqin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 37: Recorrido de un árbol binario

H/012.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Recorrido de un árbol binario
    class Nodo {
        public char Letra { get; set; }
        public Nodo Izquierda; //Apuntador
        public Nodo Derecha; //Apuntador

        //Constructor
        public Nodo(char Letra) {
            this.Letra = Letra;
        }
    }

    class Program {
        public static void Main() {
            //Crea el árbol
            Nodo Arbol = new('M');
            Arbol.Izquierda = new('E');
            Arbol.Derecha = new('P');
            Arbol.Izquierda.Izquierda = new('B');
            Arbol.Izquierda.Derecha = new('L');
            Arbol.Izquierda.Izquierda.Izquierda = new('A');
            Arbol.Izquierda.Izquierda.Derecha = new('D');
            Arbol.Derecha.Izquierda = new('N');
            Arbol.Derecha.Derecha = new('V');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda = new('T');
            Arbol.Derecha.Derecha.Derecha = new('Z');

            //Recorridos
            Console.WriteLine("PreOrden (raiz, izquierdo, derecho)");
```



```

        PreOrden(Arbol);

        Console.WriteLine("\n\nInOrden (izquierdo, raiz, derecho)");
        InOrden(Arbol);

        Console.WriteLine("\n\nPostOrden (izquierdo, derecho, raiz)");
        PostOrden(Arbol);
    }

    static void PreOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
            PreOrden(Arbol.Izquierda);
            PreOrden(Arbol.Derecha);
        }
    }
    static void InOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            InOrden(Arbol.Izquierda);
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
            InOrden(Arbol.Derecha);
        }
    }

    static void PostOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            PostOrden(Arbol.Izquierda);
            PostOrden(Arbol.Derecha);
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
        }
    }
}

```

Segundo ejemplo

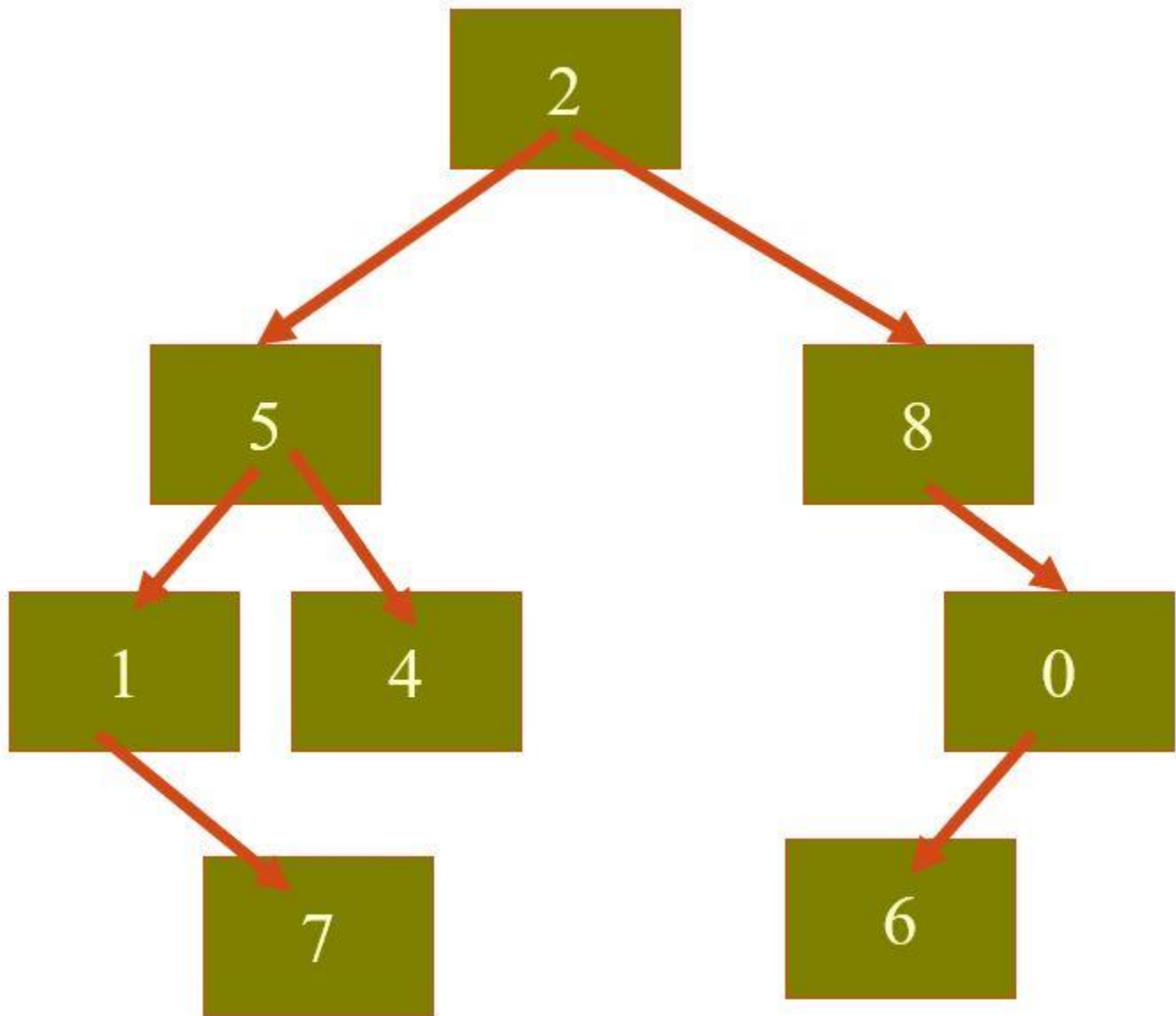
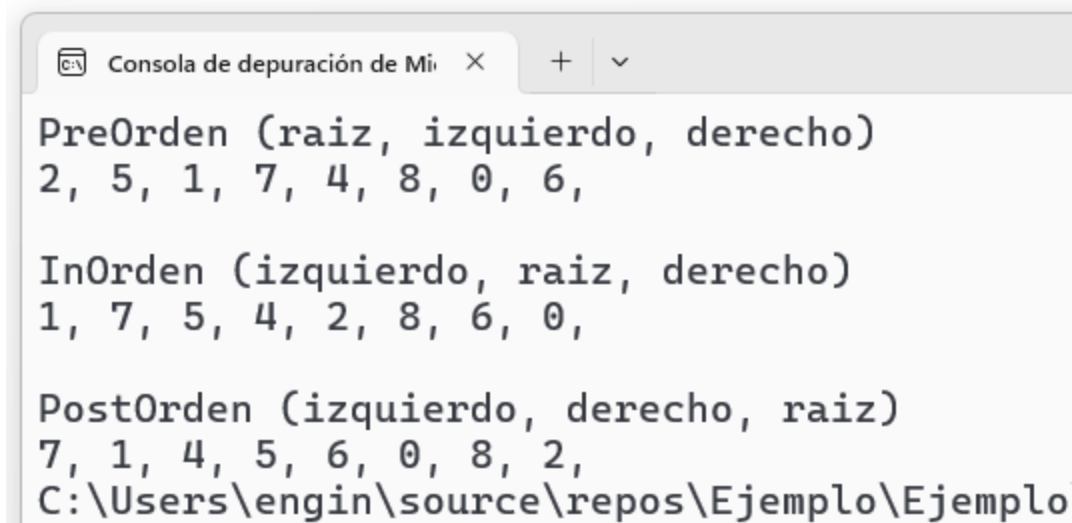


Ilustración 38: Ejemplo de árbol binario



```
Consola de depuración de Mi X + v

PreOrden (raiz, izquierdo, derecho)
2, 5, 1, 7, 4, 8, 0, 6,

InOrden (izquierdo, raiz, derecho)
1, 7, 5, 4, 2, 8, 6, 0,

PostOrden (izquierdo, derecho, raiz)
7, 1, 4, 5, 6, 0, 8, 2,
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo
```

Ilustración 39: Recorrido de un árbol binario

H/013.cs

```
namespace Ejemplo {
//Recorridos de un árbol binario
    class Nodo {
        public char Letra { get; set; }
        public Nodo Izquierda; //Apuntador
        public Nodo Derecha; //Apuntador

        //Constructor
        public Nodo(char Letra) {
            this.Letra = Letra;
        }
    }

    class Program {
        static void Main(string[] args) {
            //Crea el árbol
            Nodo Arbol = new('2');
            Arbol.Izquierda = new('5');
            Arbol.Derecha = new('8');
            Arbol.Izquierda.Izquierda = new('1');
            Arbol.Izquierda.Derecha = new('4');
            Arbol.Izquierda.Izquierda.Derecha = new('7');
            Arbol.Derecha.Derecha = new('0');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda = new('6');

            //Recorridos
            Console.WriteLine("PreOrden (raiz, izquierdo, derecho)");
            PreOrden(Arbol);
        }
    }
}
```

```

        Console.WriteLine("\n\nInOrden (izquierdo, raiz, derecho)");
        InOrden(Arbol);

        Console.WriteLine("\n\nPostOrden (izquierdo, derecho, raiz)");
        PostOrden(Arbol);
    }

    static void PreOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
            PreOrden(Arbol.Izquierda);
            PreOrden(Arbol.Derecha);
        }
    }

    static void InOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            InOrden(Arbol.Izquierda);
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
            InOrden(Arbol.Derecha);
        }
    }

    static void PostOrden(Nodo Arbol) {
        if (Arbol != null) {
            PostOrden(Arbol.Izquierda);
            PostOrden(Arbol.Derecha);
            Console.Write(Arbol.Letra + ", ");
        }
    }
}

```

Recorrido iterativo (no recursivo)

El siguiente árbol binario será recorrido en forma iterativa. Se requiere para ello el uso de Pilas

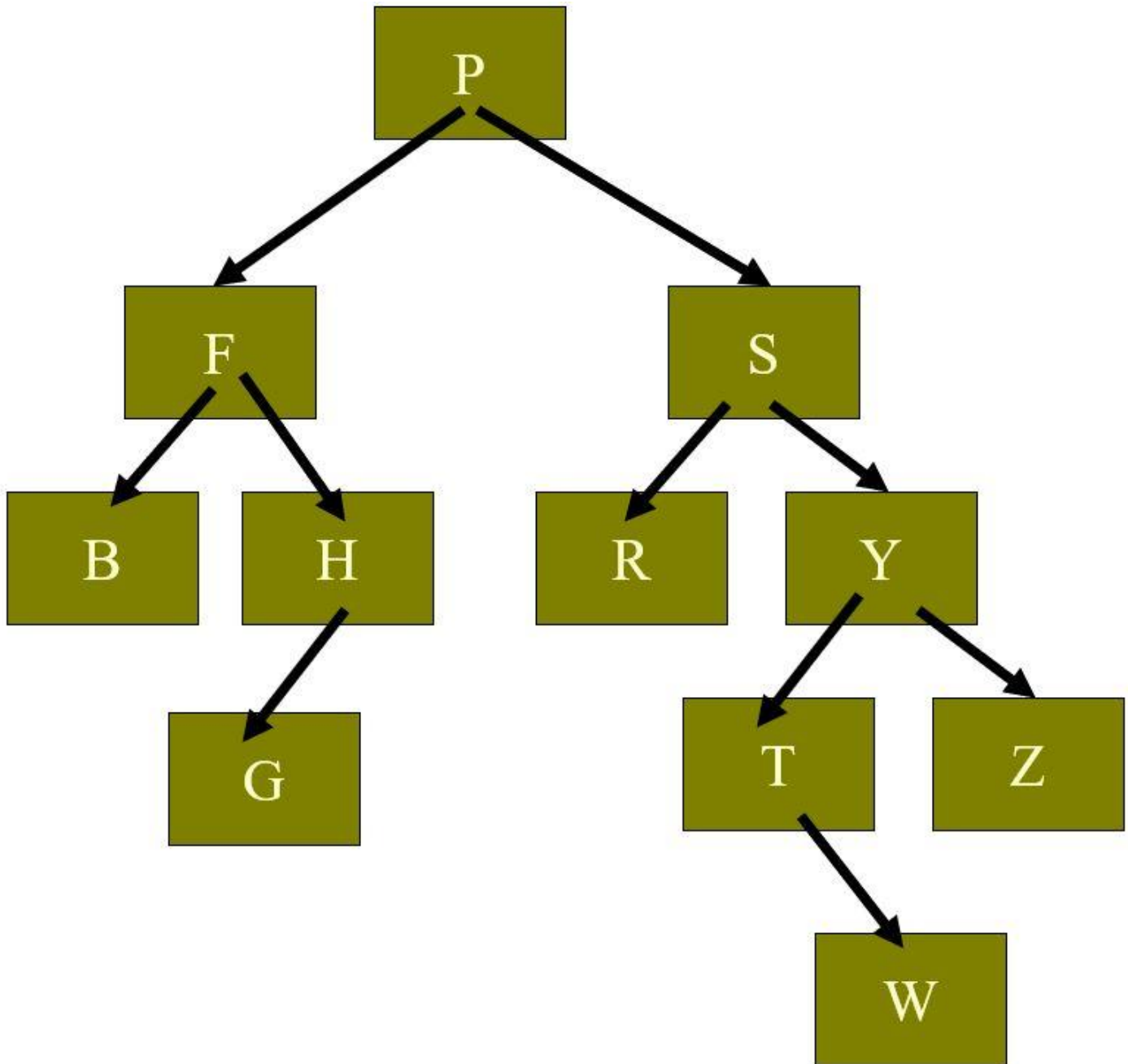


Ilustración 40: Árbol binario

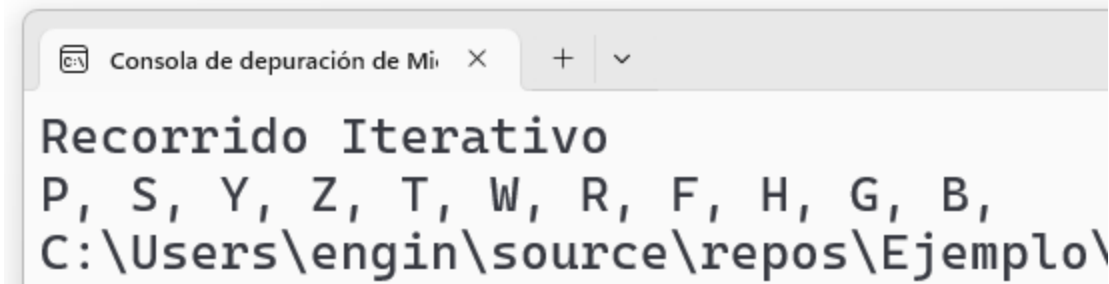


Ilustración 41: Recorrido iterativo (no recursivo)

H/014.cs

```
namespace Ejemplo {
//Recorrido (no recursivo) de un árbol binario
//Nodo de un árbol binario
class Nodo {
public char Letra { get; set; }
public Nodo Izquierda; //Apuntador
public Nodo Derecha; //Apuntador

//Constructor
public Nodo(char Letra) {
    this.Letra = Letra;
}
}

//Nodo de una pila para recorrer iterativamente un árbol binario
class NodoPila {
public NodoPila Flecha;
public Nodo Raiz;
public NodoPila(Nodo Raiz, NodoPila Flecha) {
    this.Raiz = Raiz;
    this.Flecha = Flecha;
}
}

class Program {
    static void Main(string[] args) {
        //Crea el árbol
        Nodo Arbol = new('P');
        Arbol.Izquierda = new('F');
        Arbol.Derecha = new('S');
        Arbol.Izquierda.Izquierda = new('B');
        Arbol.Izquierda.Derecha = new('H');
        Arbol.Izquierda.Derecha.Izquierda = new('G');
        Arbol.Derecha.Izquierda = new('R');
        Arbol.Derecha.Derecha = new('Y');
        Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda = new('T');
        Arbol.Derecha.Derecha.Derecha = new('Z');
```

```

Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda.Derecha = new('W');

//Recorrido iterativo
Console.WriteLine("Recorrido Iterativo");
Iterativo(Arbol);
}

public static void Iterativo(Nodo arbol) {
    //Usa una pila para guardar
    NodoPila inicia = new NodoPila(arbol, null);
    do {
        //Una variable tmp para ver el nodo del árbol
        Nodo tmp = inicia.Raiz;

        //Imprime el valor del nodo del árbol
        Console.Write(tmp.Letra + ", ");

        //Se quita un elemento de la pila
        inicia = inicia.Flecha;

        if (tmp.Izquierda != null)
            //Si el nodo de árbol tiene un hijo a la
            //izquierda entonces agrega este a la pila
            inicia = new NodoPila(tmp.Izquierda, inicia);

        if (tmp.Derecha != null)
            //Si el nodo de árbol tiene un hijo a la derecha
            //entonces agrega este a la pila
            inicia = new NodoPila(tmp.Derecha, inicia);

    } while (inicia != null); //Hasta que se vacíe la pila
}
}
}

```

```
namespace Ejemplo {
    //Crear un árbol binario al azar

    //Nodo de un árbol binario
    class Nodo {
        public int Numero { get; set; }
        public Nodo Izquierda; //Apuntador
        public Nodo Derecha; //Apuntador

        //Constructor
        public Nodo(int Numero) {
            this.Numero = Numero;
        }
    }

    class Program {
        static void Main(string[] args) {
            Random azar = new Random();
            Nodo Arbol = new(azar.Next(100));

            //Crea el árbol binario
            for (int cont = 1; cont <= 10; cont++)
                AzarNodoArbol(azar, Arbol);

            //Recorridos
            Console.WriteLine("\n\nPreOrden (raiz, izquierdo, derecho)");
            preOrden(Arbol);

            Console.WriteLine("\n\nInOrden (izquierdo, raiz, derecho)");
            inOrden(Arbol);

            Console.WriteLine("\n\nPostOrden (izquierdo, derecho, raiz)");
            postOrden(Arbol);
        }

        //Pone un nodo en una posición al azar
        static void AzarNodoArbol(Random azar, Nodo Raiz) {
            //Por debajo de 0.5 pone una rama a la izquierda
            if (azar.NextDouble() < 0.5) {
                if (Raiz.Izquierda == null)
                    Raiz.Izquierda = new(azar.Next(100));
                else
                    AzarNodoArbol(azar, Raiz.Izquierda);
            }
        }
    }
}
```



```

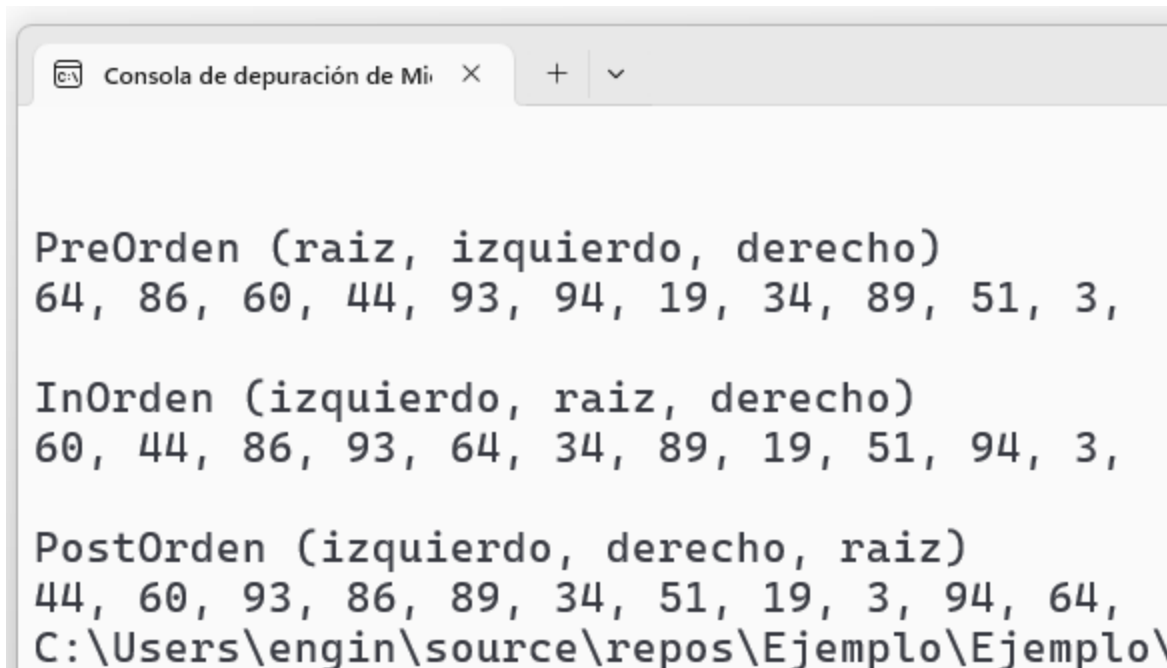
        else {
            if (Raiz.Derecha == null)
                Raiz.Derecha = new(azar.Next(100));
            else
                AzarNodoArbol(azar, Raiz.Derecha);
        }
    }

static void inOrden(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        inOrden(Arbol.Izquierda);
        Console.Write(Arbol.Numero + ", ");
        inOrden(Arbol.Derecha);
    }
}

static void preOrden(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        Console.Write(Arbol.Numero + ", ");
        preOrden(Arbol.Izquierda);
        preOrden(Arbol.Derecha);
    }
}

static void postOrden(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        postOrden(Arbol.Izquierda);
        postOrden(Arbol.Derecha);
        Console.Write(Arbol.Numero + ", ");
    }
}
}
}

```



```
Consola de depuración de Mi  X  +  v

PreOrden (raiz, izquierdo, derecho)
64, 86, 60, 44, 93, 94, 19, 34, 89, 51, 3,

InOrden (izquierdo, raiz, derecho)
60, 44, 86, 93, 64, 34, 89, 19, 51, 94, 3,

PostOrden (izquierdo, derecho, raiz)
44, 60, 93, 86, 89, 34, 51, 19, 3, 94, 64,
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\
```

Ilustración 42: Generar árboles binarios al azar

Ordenamiento usando un árbol binario

A medida que se van agregando nodos a un árbol binario, los acomoda de tal forma que al leerlo en InOrden aparece ordenado el contenido.

H/016.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Ordenar con un árbol binario

    //Nodo de un árbol binario
    class Nodo {
        public int Numero { get; set; }
        public Nodo Izquierda; //Apuntador
        public Nodo Derecha; //Apuntador

        //Constructor
        public Nodo(int Numero) {
            this.Numero = Numero;
        }
    }

    class Program {
        static void Main(string[] args) {
            //Va agregando nodo a nodo y los va ordenando
            Nodo Arbol = new(27);
            AgregaNodo(7, Arbol);
            AgregaNodo(17, Arbol);
            AgregaNodo(2, Arbol);
            AgregaNodo(5, Arbol);
            AgregaNodo(19, Arbol);
            AgregaNodo(15, Arbol);
            AgregaNodo(9, Arbol);
            AgregaNodo(10, Arbol);
            AgregaNodo(-1, Arbol);
            AgregaNodo(18, Arbol);
            AgregaNodo(3, Arbol);

            //Al leer en inorden el arbol, los datos salen ordenados
            Console.WriteLine("\n\nInOrden (izquierdo, raiz, derecho)");
            InOrden(Arbol);
        }

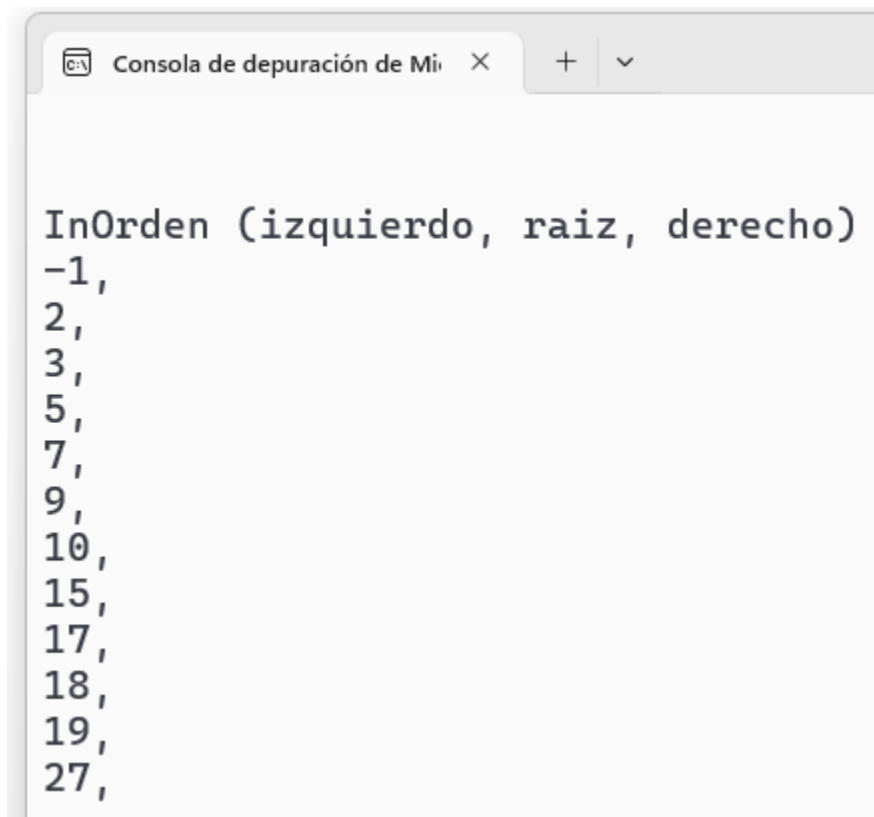
        static void AgregaNodo(int Valor, Nodo Raiz) {
            if (Valor <= Raiz.Numero) {
                if (Raiz.Izquierda == null)
                    Raiz.Izquierda = new(Valor);
            }
        }
    }
}
```

```

        else
            AgregaNodo(Valor, Raiz.Izquierda);
    }
    else {
        if (Raiz.Derecha == null)
            Raiz.Derecha = new(Valor);
        else
            AgregaNodo(Valor, Raiz.Derecha);
    }
}

static void InOrden(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        InOrden(Arbol.Izquierda);
        Console.WriteLine(Arbol.Numero + ", ");
        InOrden(Arbol.Derecha);
    }
}
}
}

```



```

Consola de depuración de Mi
InOrden (izquierdo, raiz, derecho)
-1,
2,
3,
5,
7,
9,
10,
15,
17,
18,
19,
27,

```

Ilustración 43: Ordenamiento usando un árbol binario

```
namespace Ejemplo {
    //Ordenar, buscar en árbol binario ordenado,
    //número de nodos y altura del árbol
    class Nodo {
        public int Numero { get; set; }
        public Nodo Izquierda;
        public Nodo Derecha;

        public Nodo(int Numero) {
            this.Numero = Numero;
            this.Izquierda = null;
            this.Derecha = null;
        }
    }

    class Program {

        public static void Main() {

            Nodo Arbol = new(27);
            AgregaNodo(7, Arbol);
            AgregaNodo(17, Arbol);
            AgregaNodo(2, Arbol);
            AgregaNodo(5, Arbol);
            AgregaNodo(19, Arbol);
            AgregaNodo(15, Arbol);
            AgregaNodo(9, Arbol);
            AgregaNodo(10, Arbol);
            AgregaNodo(-1, Arbol);
            AgregaNodo(18, Arbol);
            AgregaNodo(3, Arbol);

            //Al leer en inorden el arbol, los datos salen ordenados
            Console.WriteLine("Valores ordenados");
            InOrden(Arbol);

            //Ahora a buscar un determinado valor
            Console.Write("\r\n\r\nBusca el valor: 185...");
            bool encontrar = BuscaArbol(Arbol, 185);
            if (encontrar)
                Console.WriteLine(" Valor encontrado");
            else
                Console.WriteLine(" Valor NO encontrado");
        }
    }
}
```

```

//Busca valor en el árbol
Console.WriteLine("\r\nBusca el valor: 19...");
Nodo nodoEncuentra = Buscanodo(Arbol, 19);
if (nodoEncuentra != null)
    Console.WriteLine(" Valor encontrado");
else
    Console.WriteLine(" Valor no encontrado");

//Contar los nodos
Console.WriteLine("\r\nTotal nodos: " + CuentaNodosArbol(Arbol));

//Altura del árbol
Console.WriteLine("\nAltura del árbol: " + AlturaArbol(Arbol));
}

public static void AgregaNodo(int Valor, Nodo Raiz) {
    if (Valor <= Raiz.Numero) {
        if (Raiz.Izquierda == null)
            Raiz.Izquierda = new(Valor);
        else
            AgregaNodo(Valor, Raiz.Izquierda);
    }
    else {
        if (Raiz.Derecha == null)
            Raiz.Derecha = new(Valor);
        else
            AgregaNodo(Valor, Raiz.Derecha);
    }
}

//Recorrido del árbol en InOrden
static void InOrden(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        InOrden(Arbol.Izquierda);
        Console.WriteLine(Arbol.Numero + ", ");
        InOrden(Arbol.Derecha);
    }
}

//Retorna true si encuentra el valor en el árbol binario
static bool BuscaArbol(Nodo Arbol, int valor) {
    if (Arbol != null) {
        if (Arbol.Numero == valor) return true;
        bool encuentraI = BuscaArbol(Arbol.Izquierda, valor);
        bool encuentraD = BuscaArbol(Arbol.Derecha, valor);
        if (encuentraI || encuentraD) return true;
    }
    return false;
}

```

```

}

//Retorna el Nodo donde se encuentra el valor buscado
static Nodo Buscanodo(Nodo Raiz, int valor) {
    if (valor == Raiz.Numero)
        return Raiz;

    if (valor < Raiz.Numero && Raiz.Izquierda != null)
        return Buscanodo(Raiz.Izquierda, valor);

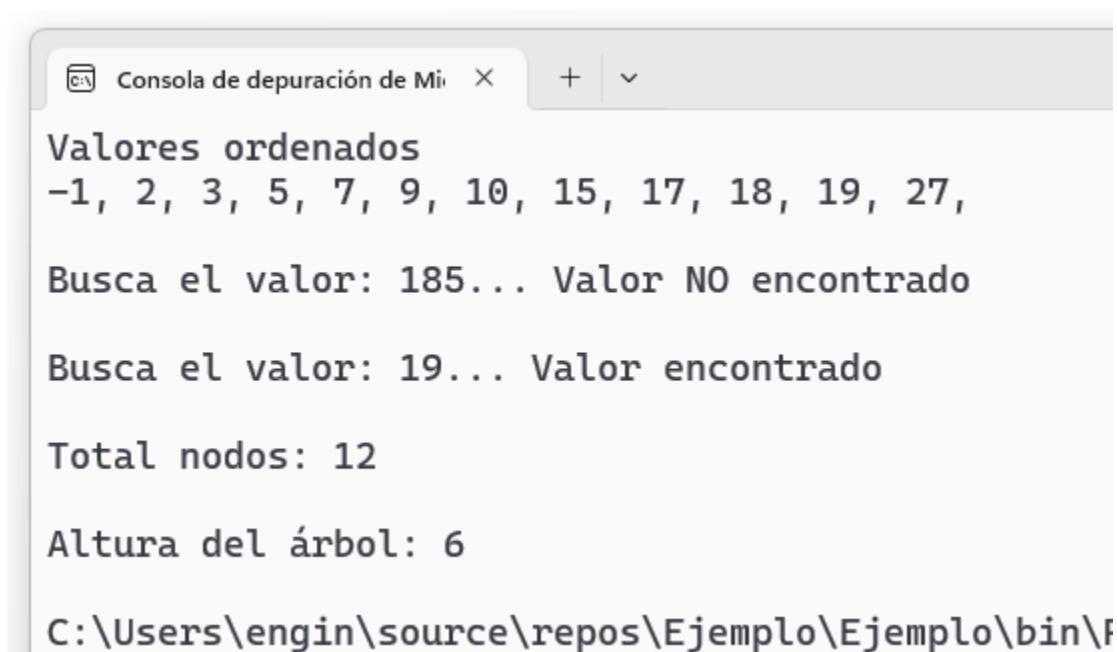
    if (valor > Raiz.Numero && Raiz.Derecha != null)
        return Buscanodo(Raiz.Derecha, valor);

    return null;
}

//Cuenta los nodos de un árbol
static int CuentaNodosArbol(Nodo Arbol) {
    if (Arbol == null) return 0;
    int contarI = CuentaNodosArbol(Arbol.Izquierda);
    int contarD = CuentaNodosArbol(Arbol.Derecha);
    return contarI + contarD + 1;
}

//Calcula la altura de un árbol
static int AlturaArbol(Nodo Arbol) {
    if (Arbol == null) return 0;
    int alturaI = AlturaArbol(Arbol.Izquierda);
    int alturaD = AlturaArbol(Arbol.Derecha);
    if (alturaI > alturaD) return alturaI + 1;
    return alturaD + 1;
}
}
}

```



```
Consola de depuración de Mi...  
Valores ordenados  
-1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 27,  
Busca el valor: 185... Valor NO encontrado  
Busca el valor: 19... Valor encontrado  
Total nodos: 12  
Altura del árbol: 6  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\...
```

Ilustración 44: Buscar en árbol binario ordenado, número de nodos y altura del árbol

Dibujar un árbol binario

En <http://viz-js.com/> se encuentra este servicio:

H/018.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Dibujar el árbol en http://viz-js.com/
    class Nodo {
        public char Letra { get; set; }
        public Nodo Izquierda;
        public Nodo Derecha;

        public Nodo(char Letra) {
            this.Letra = Letra;
            this.Izquierda = null;
            this.Derecha = null;
        }
    }

    class Program {

        public static void Main() {

            //Crea el árbol
            Nodo Arbol = new('P');
            Arbol.Izquierda = new('F');
            Arbol.Derecha = new('S');
            Arbol.Izquierda.Izquierda = new('B');
            Arbol.Izquierda.Derecha = new('H');
            Arbol.Izquierda.Derecha.Izquierda = new('G');
            Arbol.Derecha.Izquierda = new('R');
            Arbol.Derecha.Derecha = new('Y');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda = new('T');
            Arbol.Derecha.Derecha.Derecha = new('Z');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda.Derecha = new('W');

            //Probarlo en: http://viz-js.com
            Console.WriteLine("digraph testgraph{");
            Dibujar(Arbol);
            Console.WriteLine("}");
        }

        static void Dibujar(Nodo Arbol) {
            if (Arbol != null) {
                if (Arbol.Izquierda != null) {
                    Console.Write(Arbol.Letra + "->");
                    Console.WriteLine(Arbol.Izquierda.Letra);
                }
            }
        }
    }
}
```

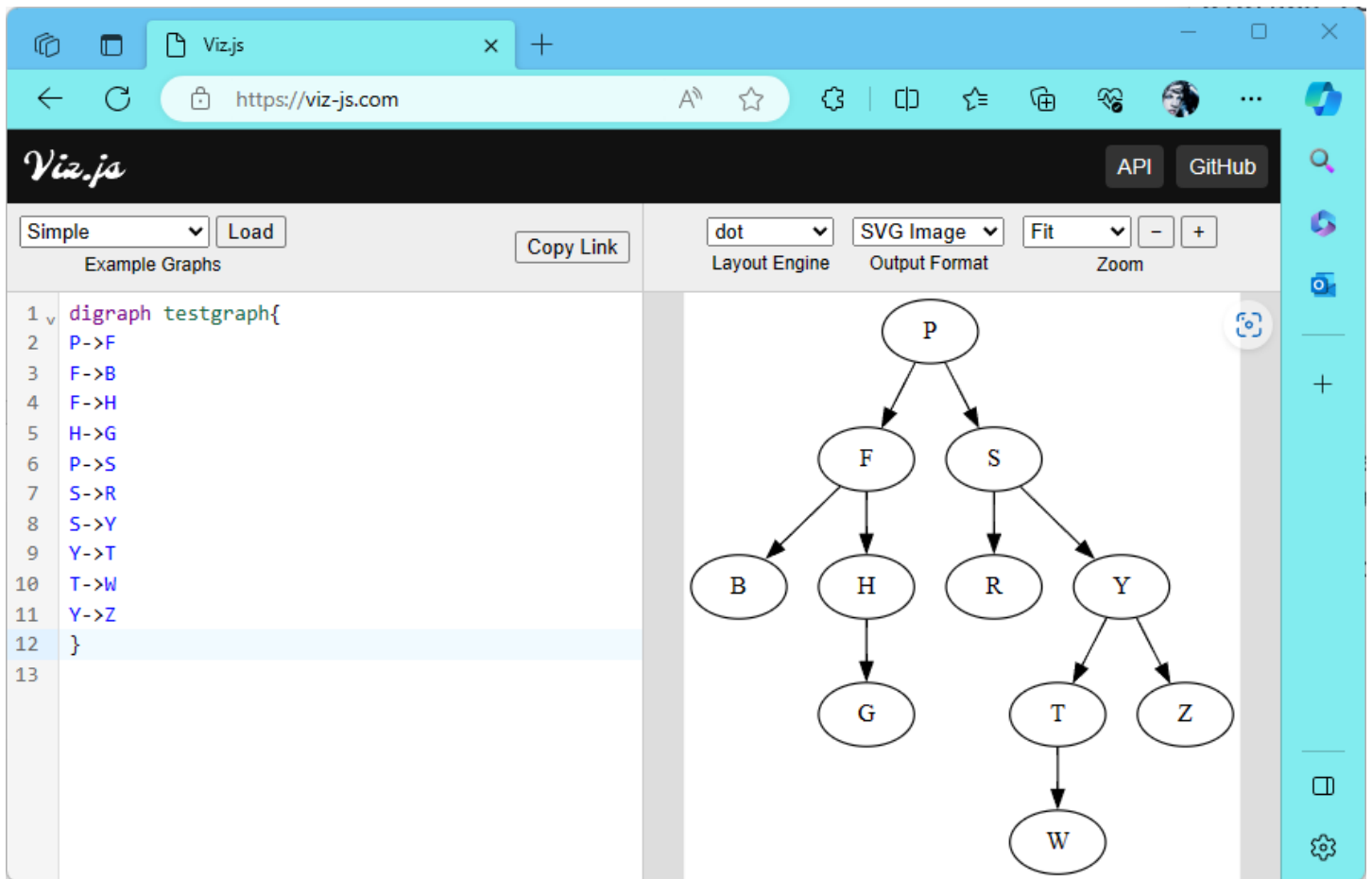



Ilustración 46: Dibujar un árbol binario

Recorrer un árbol binario por niveles

Se hace uso de una lista para almacenar dos datos de cada nodo del árbol: el nodo y su altura. Luego se recorre varias veces esa lista, mostrando los nodos de cada determinada altura.

H/019.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Recorrido por niveles de un árbol binario
    class Nodo {
        public char Letra { get; set; }
        public Nodo Izquierda; //Apuntador
        public Nodo Derecha; //Apuntador

        //Constructor
        public Nodo(char Letra) {
            this.Letra = Letra;
        }
    }

    class NodosNivel {
        public int Altura { get; set; }
        public Nodo nodo;

        public NodosNivel(int Altura, Nodo nodo) {
            this.Altura = Altura;
            this.nodo = nodo;
        }
    }

    class Program {
        static void Main(string[] args) {
            List<NodosNivel> niveles = [];

            //Crea el árbol
            Nodo Arbol = new('P');
            Arbol.Izquierda = new('F');
            Arbol.Derecha = new('S');
            Arbol.Izquierda.Izquierda = new('B');
            Arbol.Izquierda.Derecha = new('H');
            Arbol.Izquierda.Derecha.Izquierda = new('G');
            Arbol.Derecha.Izquierda = new('R');
            Arbol.Derecha.Derecha = new('Y');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda = new('T');
            Arbol.Derecha.Derecha.Derecha = new('Z');
            Arbol.Derecha.Derecha.Izquierda.Derecha = new('W');
```

```

//Recorrido por niveles
Console.WriteLine("Recorrido por niveles");

//Arma la lista con la información de Nodo y Altura
ArmaLista(niveles, Arbol, 0);

//Una vez armada la lista entonces la explora
//usando como llave la altura
bool ExisteNivel;
int Altura = 0;
do {
    ExisteNivel = false;

    //Muestra los nodos de esa altura en particular
    for (int cont = 0; cont < niveles.Count; cont++)
        if (niveles[cont].Altura == Altura) {
            Console.Write(niveles[cont].nodo.Letra + " -- ");
            ExisteNivel = true;
        }

    //Salta al siguiente nivel
    Console.WriteLine(" ");
    Altura++;
} while (ExisteNivel);
}

//Arma la lista con la información del nodo y su altura
public static void ArmaLista(List<NodosNivel> niveles,
    Nodo arbol, int altura) {
    niveles.Add(new NodosNivel(altura, arbol));
    if (arbol.Izquierda != null)
        ArmaLista(niveles, arbol.Izquierda, altura + 1);

    if (arbol.Derecha != null)
        ArmaLista(niveles, arbol.Derecha, altura + 1);
}
}
}

```

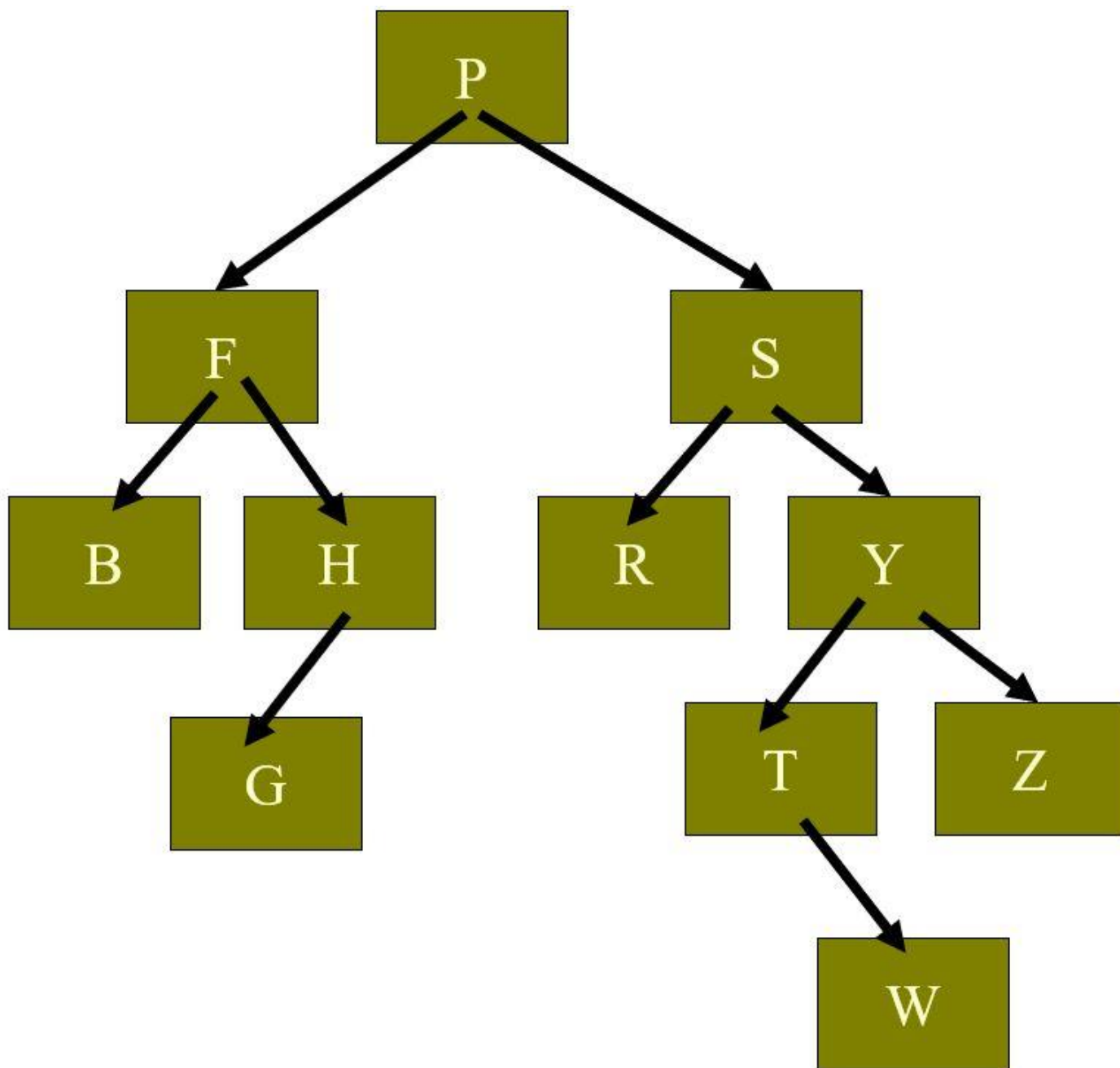
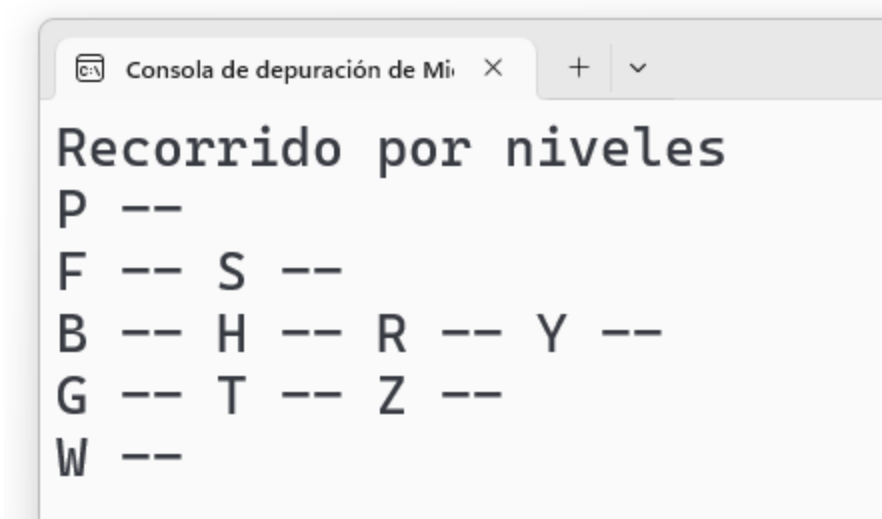


Ilustración 47: Árbol binario de ejemplo



```
Consola de depuración de Mi × + ▾  
Recorrido por niveles  
P --  
F -- S --  
B -- H -- R -- Y --  
G -- T -- Z --  
W --
```

Ilustración 48: Recorrer un árbol binario por niveles

Árbol N-ario

Un árbol donde puede haber de 0 a N hijos por rama

H/020.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Uso de una Lista para sostener los hijos del nodo
        public List<Nodo> Hijos;

        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero, double Num) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            Hijos = []; //Crea la lista vacía
        }

        public void AgregaHijo(Nodo hijo) {
            Hijos.Add(hijo); //Agrega hijo a la lista
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.WriteLine(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
            Console.WriteLine(" Número de hijos: " + Hijos.Count + "\r\n");
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la raíz del árbol N-ario
            Nodo arbolN = new("AAAA", 'a', 1, 0.1);

            //Agrega varios hijos a esa raíz
            arbolN.AgregaHijo(new("BBBB", 'b', 2, 0.2));
            arbolN.AgregaHijo(new("CCCC", 'c', 3, 0.3));
            arbolN.AgregaHijo(new("DDDD", 'd', 4, 0.4));
        }
    }
}
```



```

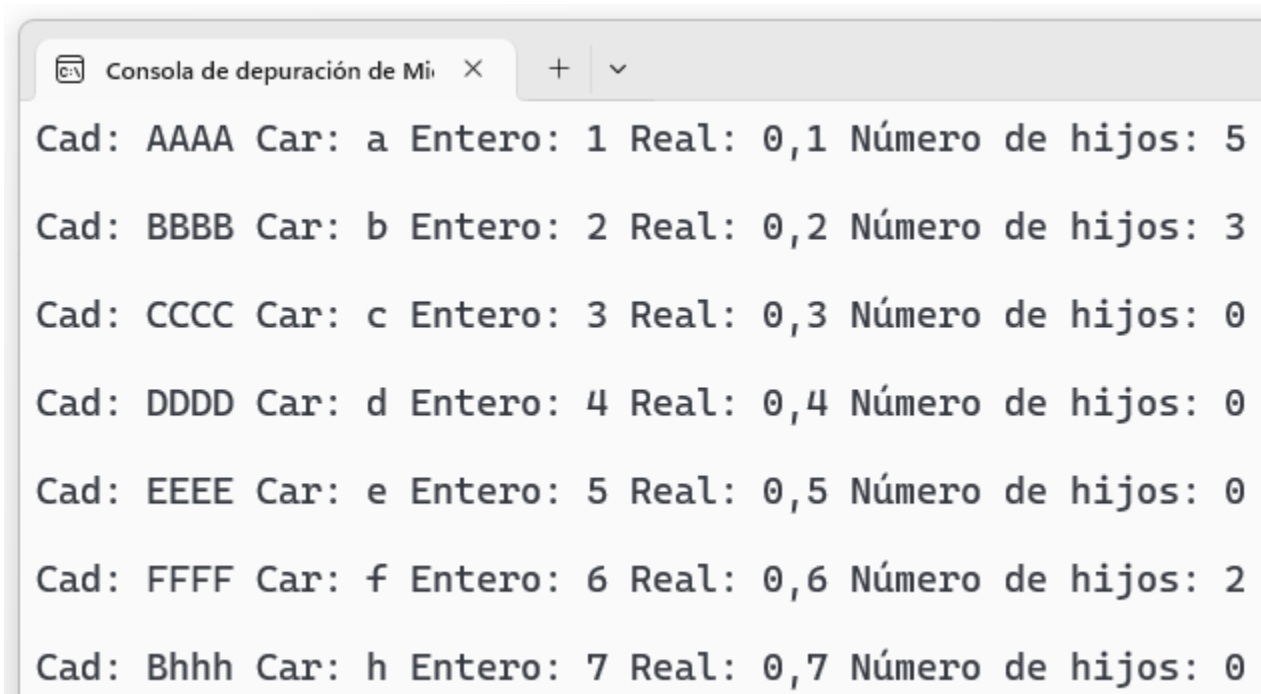
arbolN.AgregaHijo(new("EEEE", 'e', 5, 0.5));
arbolN.AgregaHijo(new("FFFF", 'f', 6, 0.6));

//Agrega varios hijos al nodo "BBBB"
arbolN.Hijos[0].AgregaHijo(new("Bhhh", 'h', 7, 0.7));
arbolN.Hijos[0].AgregaHijo(new("Biii", 'i', 8, 0.8));
arbolN.Hijos[0].AgregaHijo(new("Bjjj", 'j', 9, 0.9));

//Agrega varios hijos al nodo "EEEE"
arbolN.Hijos[4].AgregaHijo(new("Ekkk", 'k', 10, 1.1));
arbolN.Hijos[4].AgregaHijo(new("Elll", 'l', 11, 1.2));

//Imprime el árbol
arbolN.Imprime();
arbolN.Hijos[0].Imprime();
arbolN.Hijos[1].Imprime();
arbolN.Hijos[2].Imprime();
arbolN.Hijos[3].Imprime();
arbolN.Hijos[4].Imprime();
arbolN.Hijos[0].Hijos[0].Imprime();
}
}
}

```



```

Cad: AAAA Car: a Entero: 1 Real: 0,1 Número de hijos: 5
Cad: BBBB Car: b Entero: 2 Real: 0,2 Número de hijos: 3
Cad: CCCC Car: c Entero: 3 Real: 0,3 Número de hijos: 0
Cad: DDDD Car: d Entero: 4 Real: 0,4 Número de hijos: 0
Cad: EEEE Car: e Entero: 5 Real: 0,5 Número de hijos: 0
Cad: FFFF Car: f Entero: 6 Real: 0,6 Número de hijos: 2
Cad: Bhhh Car: h Entero: 7 Real: 0,7 Número de hijos: 0

```

Ilustración 49: Árbol N-ario

Recorriéndolo

Se usa un procedimiento recursivo.

H/021.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Nodo {
        //Atributos propios
        public string Cad { get; set; }
        public char Car { get; set; }
        public int Entero { get; set; }
        public double Num { get; set; }

        //Uso de una Lista para sostener los hijos del nodo
        public List<Nodo> Hijos;

        public Nodo(string Cad, char Car, int Entero, double Num) {
            this.Cad = Cad;
            this.Car = Car;
            this.Entero = Entero;
            this.Num = Num;
            Hijos = new List<Nodo>(); //Crea la lista vacía
        }

        public void Nuevo(Nodo hijo) {
            Hijos.Add(hijo); //Agrega hijo a la lista
        }

        //Imprime Contenido
        public void Imprime() {
            Console.Write("Cad: " + Cad + " Car: " + Car);
            Console.Write(" Entero: " + Entero + " Real: " + Num);
            Console.WriteLine(" Número de hijos: " + Hijos.Count);
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Crea la raíz del árbol N-ario
            Nodo arbolN = new("AAAA", 'a', 1, 0.1);

            //Agrega varios hijos a esa raíz
            arbolN.Nuevo(new("BBBB", 'b', 2, 0.2));
            arbolN.Nuevo(new("CCCC", 'c', 3, 0.3));
            arbolN.Nuevo(new("DDDD", 'd', 4, 0.4));
            arbolN.Nuevo(new("EEEE", 'e', 5, 0.5));
        }
    }
}
```

```

arbolN.Nuevo(new("FFFF", 'f', 6, 0.6));

//Agrega varios hijos al nodo "BBBB"
arbolN.Hijos[0].Nuevo(new("Bhhh", 'h', 7, 0.7));
arbolN.Hijos[0].Nuevo(new("Biii", 'i', 8, 0.8));
arbolN.Hijos[0].Nuevo(new("Bjjj", 'j', 9, 0.9));

//Agrega varios hijos al nodo "EEEE"
arbolN.Hijos[3].Nuevo(new("Ekkk", 'k', 10, 1.1));
arbolN.Hijos[3].Nuevo(new("Elll", 'l', 11, 1.2));
arbolN.Hijos[3].Nuevo(new("Emmm", 'm', 12, 1.3));

//Agrega varios hijos al nodo "Biii"
arbolN.Hijos[0].Hijos[1].Nuevo(new("Biia", 'n', 13, 1.4));
arbolN.Hijos[0].Hijos[1].Nuevo(new("Biiib", 'o', 14, 1.5));
arbolN.Hijos[0].Hijos[1].Nuevo(new("Biiic", 'p', 15, 1.6));
arbolN.Hijos[0].Hijos[1].Nuevo(new("Biiid", 'q', 16, 1.7));
arbolN.Hijos[0].Hijos[1].Nuevo(new("Biiie", 'r', 17, 1.8));

//Imprime el árbol
RecorreArbolN(arbolN);
}

//Recorre el árbol
static void RecorreArbolN(Nodo Arbol) {
    if (Arbol != null) {
        Arbol.Imprime();
        for (int cont = 0; cont < Arbol.Hijos.Count; cont++)
            RecorreArbolN(Arbol.Hijos[cont]);
    }
}
}

```

```
Consola de depuración de Mi X + v
Cad: AAAA Car: a Entero: 1 Real: 0,1 Número de hijos: 5
Cad: BBBB Car: b Entero: 2 Real: 0,2 Número de hijos: 3
Cad: Bhhh Car: h Entero: 7 Real: 0,7 Número de hijos: 0
Cad: Biii Car: i Entero: 8 Real: 0,8 Número de hijos: 5
Cad: Biiia Car: n Entero: 13 Real: 1,4 Número de hijos: 0
Cad: Biiib Car: o Entero: 14 Real: 1,5 Número de hijos: 0
Cad: Biiic Car: p Entero: 15 Real: 1,6 Número de hijos: 0
Cad: Biiid Car: q Entero: 16 Real: 1,7 Número de hijos: 0
Cad: Biiie Car: r Entero: 17 Real: 1,8 Número de hijos: 0
Cad: Bjjj Car: j Entero: 9 Real: 0,9 Número de hijos: 0
Cad: CCCC Car: c Entero: 3 Real: 0,3 Número de hijos: 0
Cad: DDDD Car: d Entero: 4 Real: 0,4 Número de hijos: 0
Cad: EEEE Car: e Entero: 5 Real: 0,5 Número de hijos: 3
Cad: Ekkk Car: k Entero: 10 Real: 1,1 Número de hijos: 0
Cad: Elll Car: l Entero: 11 Real: 1,2 Número de hijos: 0
Cad: Emmm Car: m Entero: 12 Real: 1,3 Número de hijos: 0
Cad: FFFF Car: f Entero: 6 Real: 0,6 Número de hijos: 0
```

Ilustración 50: Recorriendo árbol N-ario

Grafos

Para generar cualquier otra estructura de nodos interconectados, se hace uso de grafos.

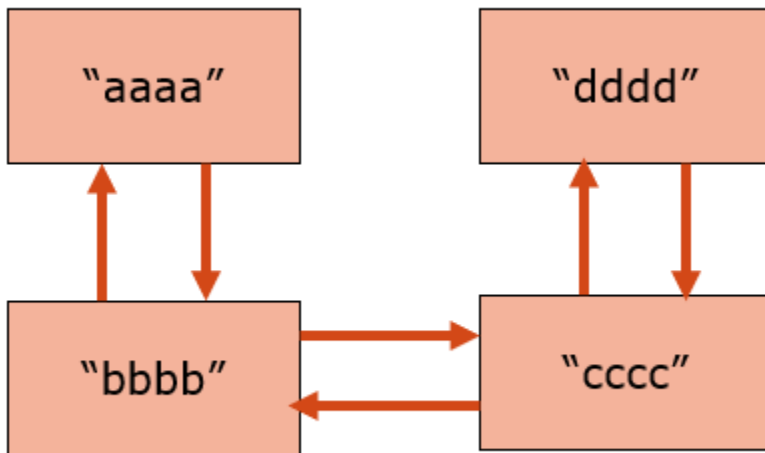


Ilustración 51: Grafo generado

H/022.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Grafo básico
    //Unidad básica en el grafo cuadrado.
    //Apuntará Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda
    class Nodo {
        public string Cad { get; set; }

        //Apuntadores en las 4 direcciones
        public Nodo Arriba;
        public Nodo Abajo;
        public Nodo Derecha;
        public Nodo Izquierda;

        //Constructor
        public Nodo(string Cad) {
            this.Cad = Cad;
        }
    }

    class Program {
        public static void Main() {
            //Genera los nodos
            Nodo nodoA = new("aaaa");
            Nodo nodoB = new("bbbb");
            Nodo nodoC = new("cccc");
            Nodo nodoD = new("dddd");
        }
    }
}
```

```

//Une los nodos para crear el grafo
nodoA.Abajo = nodoB;
nodoB.Arriba = nodoA;

nodoB.Derecha = nodoC;
nodoC.Izquierda = nodoB;

nodoC.Arriba = nodoD;
nodoD.Abajo = nodoC;

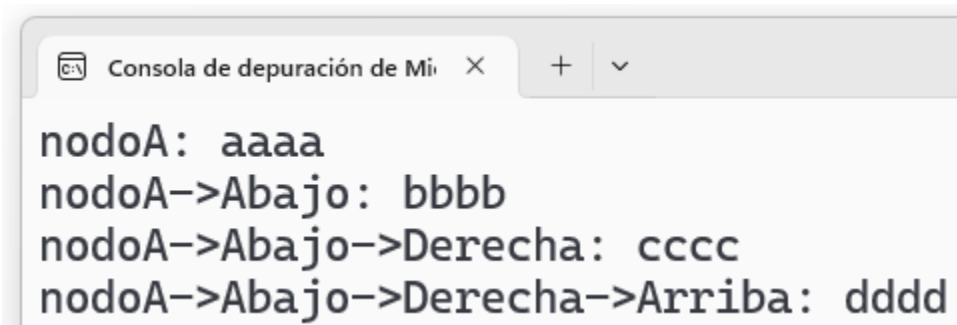
//Imprime
Console.WriteLine("nodoA: " + nodoA.Cad);

Console.WriteLine("nodoA->Abajo: " + nodoA.Abajo.Cad);

Console.Write("nodoA->Abajo->Derecha: ");
Console.WriteLine(nodoA.Abajo.Derecha.Cad);

Console.Write("nodoA->Abajo->Derecha->Arriba: ");
Console.WriteLine(nodoA.Abajo.Derecha.Arriba.Cad);
}
}
}

```



```

Consola de depuración de Mi
nodoA: aaaa
nodoA->Abajo: bbbb
nodoA->Abajo->Derecha: cccc
nodoA->Abajo->Derecha->Arriba: dddd

```

Ilustración 52: Grafos

```
namespace Ejemplo {
    //Generando un grafo aleatoriamente
    //Unidad básica en el grafo cuadrado.
    //Apuntará Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda
    class Nodo {
        public int Numero { get; set; }

        //Apuntadores en las 4 direcciones
        public Nodo Arriba;
        public Nodo Abajo;
        public Nodo Derecha;
        public Nodo Izquierda;

        //Constructor
        public Nodo(int Numero) {
            this.Numero = Numero;
        }
    }

    class Program {
        public static void Main() {
            Random azar = new();

            //Usa una lista para guardar los nodos
            List<Nodo> listado = [];

            //Genera los nodos dentro de un List
            int Total = azar.Next(20, 30);
            for (int cont = 1; cont <= Total; cont++) {
                listado.Add(new(cont));
            }

            //Ahora interconecta los nodos al azar
            Total = azar.Next(50, 200);
            for (int cont = 1; cont <= Total; cont++) {
                int nodoA = azar.Next(listado.Count);
                int nodoB;
                do {
                    nodoB = azar.Next(listado.Count);
                } while (nodoA == nodoB);

                switch (azar.Next(4)) {
                    case 0:
                        listado[nodoA].Arriba = listado[nodoB];

```

```

        break;

    case 1:
        listado[nodoA].Abajo = listado[nodoB];
        break;

    case 2:
        listado[nodoA].Izquierda = listado[nodoB];
        break;

    case 3:
        listado[nodoA].Derecha = listado[nodoB];
        break;
    }
}

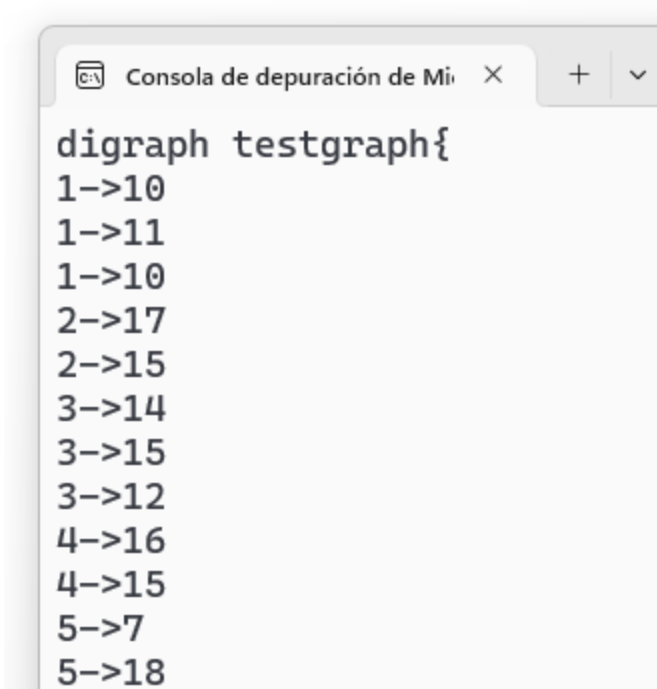
//Imprime el grafo para ser interpretado por viz.js
Console.WriteLine("digraph testgraph{");
for (int cont = 0; cont < listado.Count; cont++) {
    if (listado[cont].Arriba != null) {
        Console.Write(listado[cont].Numero + "->");
        Console.WriteLine(listado[cont].Arriba.Numero);
    }

    if (listado[cont].Abajo != null) {
        Console.Write(listado[cont].Numero + "->");
        Console.WriteLine(listado[cont].Abajo.Numero);
    }

    if (listado[cont].Izquierda != null) {
        Console.Write(listado[cont].Numero + "->");
        Console.WriteLine(listado[cont].Izquierda.Numero);
    }

    if (listado[cont].Derecha != null) {
        Console.Write(listado[cont].Numero + "->");
        Console.WriteLine(listado[cont].Derecha.Numero);
    }
}
Console.WriteLine("}");
}
}
}

```

The image shows a screenshot of a debug console window titled "Consola de depuración de Mi". The window contains a list of directed edges for a graph named "testgraph". The edges are as follows:

- 1->10
- 1->11
- 1->10
- 2->17
- 2->15
- 3->14
- 3->15
- 3->12
- 4->16
- 4->15
- 5->7
- 5->18

Ilustración 53: Gafo generado

