

Transposición

“Transponer” una lista consiste en intercambiar el elemento que va inmediatamente después de la última aparición del valor mínimo de la lista por dicha última aparición. Por ejemplo, el resultado de “transponer” la lista

20	10	2	3	2	5	6	7
----	----	---	---	---	---	---	---

es

20	10	2	3	5	2	6	7
----	----	---	---	---	---	---	---

Si alguno de los elementos involucrados en el intercambio no existe, la operación no tendrá ningún efecto.

Añade una nueva operación mutadora

```
void transponer();
```

a la implementación del TAD `Lista` basada en nodos doblemente enlazados, que “transponga” la lista, y determina justificadamente su complejidad. Dicha operación no puede invocar, ni directa ni indirectamente, operaciones de manejo de memoria dinámica (`new`, `delete`), ni tampoco puede realizar asignaciones a los contenidos de los nodos.

Nota:

La implementación debe realizarse sobre el archivo `lista.h` que se proporciona con el código de apoyo, ya que dicho archivo incluye un par de métodos adicionales que se utilizan en las pruebas.

Se proporciona también un archivo `main` que está preparado para funcionar en dos modos:

- En modo de *ejecución*. En este modo, el programa lee líneas que representan listas de enteros, y escribe las listas transpuestas, y la inversa de dichas transposiciones. Más concretamente:
 - El primer valor de la línea leída representa el número de elementos en la lista. El resto de valores los elementos de la lista a transponer. Por ejemplo, la línea `5 1 2 0 3 4` indica que (i) se desea transponer una lista de 5 elementos; (ii) los elementos de la lista son `1 2 0 3 4`.
 - En la salida se muestran los elementos de la lista transpuesta, seguidos de #, seguida de los elementos de la lista transpuesta, pero listados al revés (primero el último, después el penúltimo, etc). Por ejemplo, dada la línea anterior, se imprimirá `1 2 3 0 4#4 0 3 2 1`.

El final de la entrada se indica con una línea que contiene únicamente `-1`.

Ejemplo de entrada / salida:

Entrada	Salida
5 1 2 0 3 4	1 2 3 0 4#4 0 3 2 1
7 1 2 0 3 0 5 6	1 2 0 3 5 0 6#6 0 5 3 0 2 1
3 5 0 6	5 6 0#0 6 5
3 0 5 6	5 0 6#6 0 5
3 5 6 0	5 6 0#0 6 5
-1	

- En modo de *autocorrección*. En este modo ejecuta un conjunto de casos de prueba, y comprueba que la implementación se ajusta a dichos casos de prueba. **Importante:** que el programa supere satisfactoriamente todos los casos de prueba **no significa** que la implementación sea correcta; sólo significa que funciona para los casos de prueba proporcionados.

Para que el programa se ejecute en modo *autocorrección* basta con descomentar

```
#define AUTO
```

al comienzo de `main.cpp`. Por lo demás, `main.cpp` no debe modificarse.