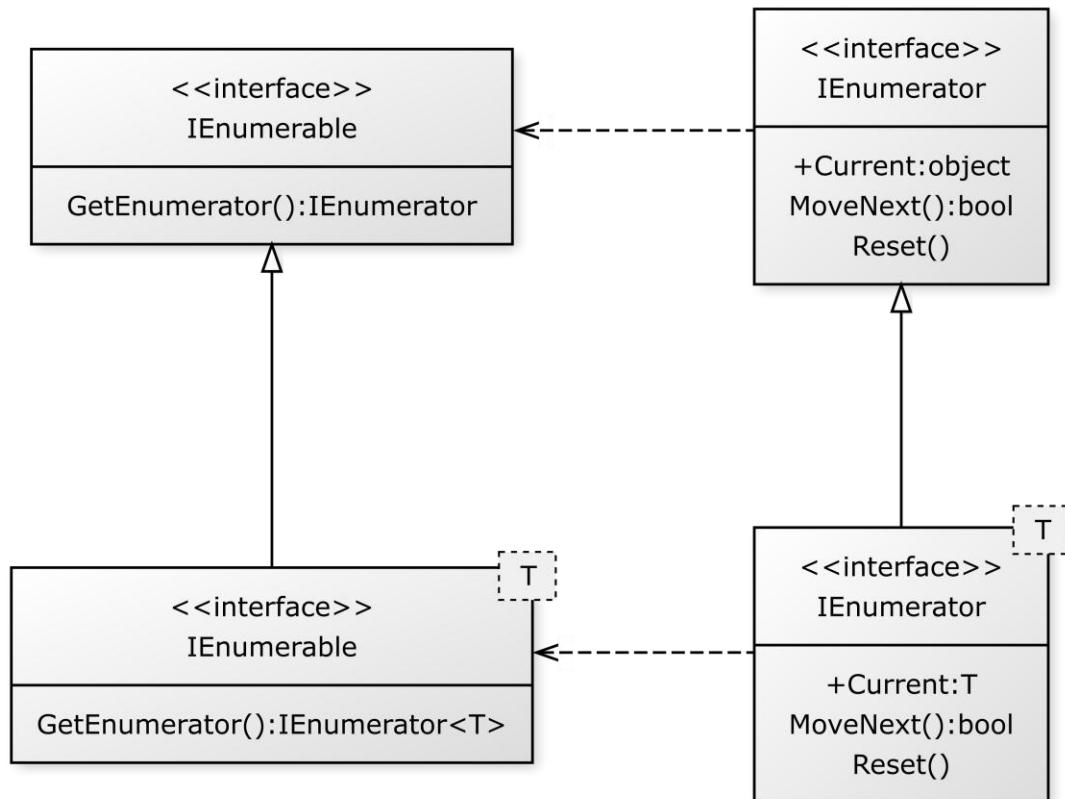


Práctica 4 - Programación Orientada a Objetos

Lista enlazada genérica e iterable



CREATED WITH YUML

Figura 1: Implementación del patrón Iterator en C# (.NET).

Modifica la implementación de tu `LinkedList` para que sea iterable y genérica. Para ello debes implementar los métodos necesarios de las interfaces de la Figura 1.

Escribe un programa de consola donde se demuestre el correcto funcionamiento. Utiliza el depurador de Visual Studio Code para ejecutar paso a paso y comprender mejor la secuencia de invocaciones.

Recuerda incluir pruebas unitarias utilizando las herramientas de prueba de Visual Studio Code. Las pruebas deberán validar el correcto funcionamiento de los métodos implementados, empleando distintos tipos de datos y contemplando casos normales y casos límite (por ejemplo, valores nulos, índices fuera de rango o estructuras vacías).

Esta actividad deberá subirse al Campus Virtual antes del comienzo de la siguiente sesión de laboratorios.