

## 12. LISTAS

---

12.1. INTRODUCCIÓN .....	1
12.2. LISTAS CON PUNTO DE INTERÉS.....	1
12.3. IMPLEMENTACIÓN DE LA CLASE LISTA EN C++.....	5
12.3.1 Implementación de la clase LISTA en C++ con vectores .....	6
12.3.2 Implementación de la clase LISTA en C++ con cursores.....	12
12.3.3 Implementación de la clase LISTA en C++ con punteros.....	14
12.3.4 Implementación de la clase LISTA en C++ con pilas.....	20
Variantes de las implementaciones de listas enlazadas .....	21

---

### 12.1. Introducción

Las listas son secuencias de elementos  $a_1, a_2, a_3, \dots, a_{n-1}, a_n$ . Diremos que el tamaño de la secuencia es ‘ $n$ ’. Si las listas tienen cero elementos diremos que son listas vacías.

En una lista diremos que el elemento  $a_{i+1}$  sigue o sucede al elemento  $a_i$  (si  $i < n$ ), y diremos que el elemento  $a_{i-1}$  precede o es anterior a  $a_i$  (si  $i > 1$ ).

Operaciones habitualmente ligadas a listas son: Crear la lista vacía; añadir elementos a la lista (en cualquier posición); eliminar elementos (de cualquier posición); moverse por la lista;... Aunque se pueden especificar otras según las necesidades de la aplicación, como buscar un determinado elemento o mostrar todos los elementos de la lista.

Si nos damos cuenta las operaciones que se definen nos relacionan claramente las listas con las pilas y las colas, siendo las listas generalizaciones de estas (las operaciones de inserción y borrado pueden realizarse en cualquier punto de la secuencia y no sólo sobre los extremos de la misma.)

### 12.2. Listas con punto de interés

Existen diferentes modelos de uso e implementación de las listas y uno de los más interesantes y extendidos son las llamadas listas con punto de interés.

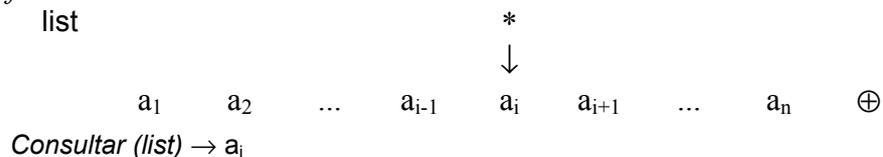
En las listas con punto de interés se define la existencia de un determinado elemento ‘destacado’ que es el que servirá de referencia para la realización de todas las operaciones. Este elemento destacado puede modificarse con la aplicación de otras funciones, y vendrá marcado como punto de interés de la lista (y lo señalaremos con un \*.) Puede suceder que el punto de interés esté además de sobre cualquier elemento de la lista, a continuación del último, fuera de la secuencia. Esta situación del punto de interés servirá para realizar operaciones al final de la lista, y diremos en este caso que el punto de interés está *totalmente a la derecha* de la lista. A ese punto le llamaremos desde este momento “Final de la lista” (y lo dibujaremos como  $\oplus$ .) Sin embargo no se podrá situar el punto de interés por delante del primer elemento de la lista, a lo sumo sobre él.

Las operaciones que vamos a definir sobre las listas con punto de interés, serán similares a las vistas ya con pilas y colas: Crear la estructura vacía, añadir información a la estructura, eliminar información de la estructura, consultar información de la estructura y consultar la existencia de información en la estructura. Pero como en este caso las operaciones no se realizan sólo en uno de los extremos de la estructura o en puntos concretos de la estructura, habrá que añadir operaciones específicas para elegir el punto de la estructura en donde realizar las operaciones (operaciones para mover el punto de interés de la lista.)



CONSULTAR ( Lista ) → Valor

*Devuelve la información señalada por el punto de interés. Si el punto de interés señalaba el final de la lista devolverá error.*

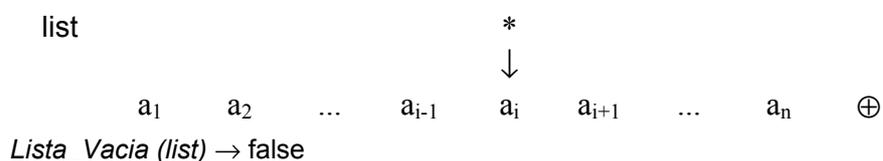


LISTA\_VACIA ( Lista ) → Lógico

*Nos informa si existe información en la lista o no (nos dice si el número de elementos de la lista es cero o diferente de cero.)*

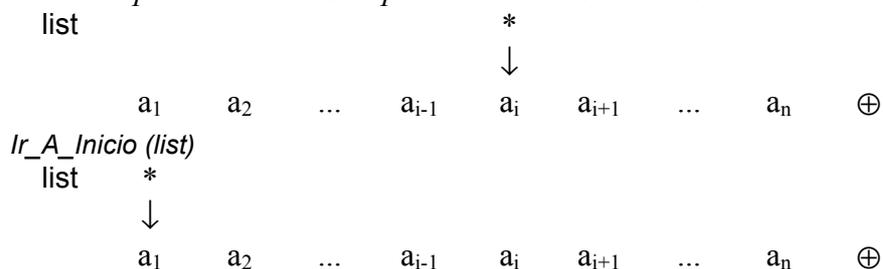


Lista\_Vacia (list) → true



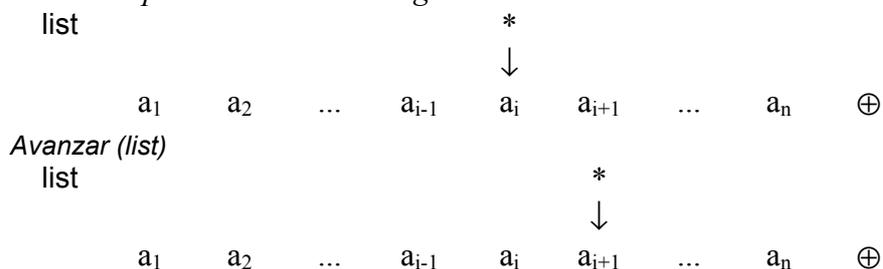
IR\_A\_INICIO ( Lista ) → Lista

*Mueve el punto de interés al primer elemento de la lista.*



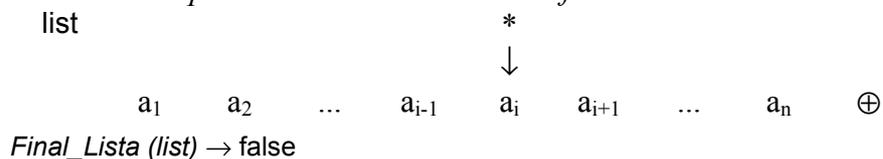
AVANZAR ( Lista ) → Lista

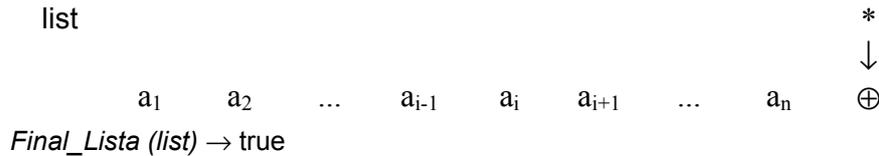
*Avanza el punto de interés al siguiente elemento de la lista.*



FINAL\_LISTA ( Lista ) → Lógico

*Nos dice si el punto de interés está o no al final de la lista.*





### Algunos axiomas

∀ list ∈ Lista, x ∈ Valor se cumple que:

LISTA\_VACIA ( INICIAR\_LISTA ( ) ) → cierto

LISTA\_VACIA ( INSERTAR ( list, x ) ) → falso

ELIMINAR ( INICIAR\_LISTA ( ) ) → error

Si CONSULTAR ( list ) = x entonces

INSERTAR ( ELIMINAR ( list ), x ) → list

FINAL\_LISTA ( INICIAR\_LISTA ( ) ) → cierto

FINAL_LISTA ( INSERTAR ( list , x ) ) →	cierto	Si ( FINAL_LISTA ( list ) = cierto )
	falso	Si ( FINAL_LISTA ( list ) = falso )

AVANZAR ( INICIAR\_LISTA ( ) ) → error

...

Una vez vistas las operaciones, su comportamiento en la descripción informal y algunos de los axiomas que las rigen, ya podemos plantearnos la utilización del tipo abstracto de datos Lista.

### Ejemplo de utilización de listas:

1. Realizar una función que busque un determinado valor en una lista.

**Funcion** Buscar (Lista list, Valor y): **Boolean**

**Inicio**

**Booleano** encontrado;

encontrado ← **falso**

list ← lr\_A\_Inicio (list)

**Mientras** ( no Final\_Lista (list) **And** no encontrado) **Hacer**

**Si** ( Consultar (list) = y ) **Entonces**

encontrado ← **cierto**

**Sino**

list ← Avanzar (list)

**Fin\_si**

**Fin\_mientras**

**Devolver** (encontrado)

**Fin**

2. Realizar una función que obtenga la media de los elementos contenidos en una lista, suponiendo el tipo Valor como Real.

**Funcion** Media (Lista list): **Real**

**Inicio**

**Real** acc, med;

**Entero** num;

acc ← 0

num ← 0

list ← lr\_A\_Inicio (list)

**Mientras** ( no Final\_Lista (list) ) **Hacer**

acc ← acc + Consultar (list)

num ← num + 1

list ← Avanzar (list)

**Fin\_mientras**

**Si** (num = 0)

med ← 0

**Sino**

med ← acc / num

**Fin\_si**

**Devolver** (med)

**Fin**

### Ejercicio:

3. Realizar un programa en pseudocódigo que pida valores enteros al usuario y los inserte ordenadamente en una lista de enteros (tras insertar, por ejemplo 4, 3, 6, 5, 1 la lista contendrá los valores en el orden correcto, es decir, 1, 3, 4, 5, 6.) El proceso se detendrá cuando introduzcamos un valor negativo.

### 12.3. Implementación de la clase LISTA en C++

Al igual que hicimos en los temas de Pilas y Colas, la implementación en C++ la haremos utilizando clases.

Recordar que la iniciación de la estructura a vacía, se la dejaremos al constructor de la clase, y que, al igual que hicimos en Pilas y Colas, las funciones que puedan producir errores devolverán booleanos que indicarán si la operación se ha producido satisfactoriamente o no.

```
class Lista
{
public:
    Lista (void);
    Lista (const Lista &);
    ~Lista (void);
    bool Insertar (Valor x);
    bool Eliminar (void);
    bool Consulta (Valor & x);
    bool ListaVacía (void);

    void IrAlInicio (void);
    bool Avanzar (void);
    bool FinalLista (void);

private:
    ???
};
```

La especificación de la parte privada la dejaremos para el momento en que especifiquemos qué implementación utilizaremos de la Lista: Una implementación estática (utilización de vectores para guardar la información) o una dinámica (mediante la utilización de punteros para crear una estructura enlazada.)

Con esta especificación ya estamos en condiciones de realizar programas que hagan uso de esta parte pública y trabajen con Listas.

Ejemplo de utilización de listas con el interfaz propuesto en C++:

1. Realizar una función que busque un determinado valor en una lista.

```
bool Buscar (Lista list, Valor y)
{
    bool encontrado;
    Valor x;

    encontrado = false;

    list.IrAlInicio ( );
    while ( !list.FinalLista ( ) && !encontrado )
    {
        list.Consultar (x);
        if (x == y)
            encontrado = true;
        else
            list.Avanzar ( );
    }

    return encontrado;
}
```

2. Realizar una función que obtenga la media de los elementos contenidos en una lista, suponiendo el tipo Valor como Real.

```
float Media (Lista list)
Inicio
    float acc, med;
    int num;

    acc = 0;
    num = 0;

    list.IrAlInicio ( );
    while (!FinalLista (list) )
    {
        acc = acc + list.Consultar ( );
        num = num + 1;
        list.Avanzar ( )
    }

    if (num == 0)
        med ← 0;
    else
        med ← acc / num;

    return med;
}
```

12.3.1 Implementación de la clase LISTA en C++ con vectores

En primer lugar implementaremos las listas utilizando como tipo base un vector. Para guardar la información contenida en la lista, utilizaremos el vector, pero también necesitaremos guardar la información de cuántos elementos contiene la lista. La manera en que guardaremos la información será compactando los elementos en las primeras posiciones del vector, de manera que la lista siempre comenzará en la posición cero.

Con estas consideraciones, y sabiendo que necesitamos una marca para localizar el elemento destacado, la parte privada de la clase quedaría como sigue:

```
class Lista
{
    public:
        ...

    private:
        Vector info;
        int fin;
        int pto;
};
```

Siendo `vector` un tipo definido:

```
typedef Valor Vector[MAX];
```

`MAX` es una constante que marca la capacidad máxima de la lista y `valor` el tipo de información que puede contener la lista.

Con esta definición de la parte privada de la lista los métodos se implementarán de la siguiente manera.

*Iniciación: Constructor de la clase*

---

**Funcion INICIAR\_LISTA**

**Salida**

Lista

**Inicio**

$fin \leftarrow 0$

$pto \leftarrow 0$

**Fin**

---

Esta operación, en C++, se convierte en el constructor por defecto:

```
Lista::Lista (void)
{
    fin = 0;
    pto = 0;
}
```

---

*Operación de inserción de información*

La operación de inserción tendrá que abrir un hueco en la posición del punto de interés e insertar adecuadamente la información. Al finalizar la operación tendremos que el punto de interés apuntará al siguiente elemento al que apuntaba (pues hemos insetado en la posición en la que apuntaba) y además tendremos un elemento más en la lista.

Además la función devolverá error si ya no caben más elementos en la lista.

**Funcion** INSERTAR ( Lista , Valor ) → Lista

**Entradas**

list: Lista

x: Valor

**Salida**

list

**Inicio**

**Si** (fin = MAX) **entonces**

**Escribir** (“Error: Lista llena”)

**Sino**

**Desde**  $i \leftarrow \text{fin}$  **hasta**  $\text{pto} + 1$  **hacer**

$\text{info}[i] \leftarrow \text{info}[i - 1]$

**Fin\_desde**

$\text{info}[\text{pto}] \leftarrow x$

$\text{pto} = \text{pto} + 1$

$\text{fin} = \text{fin} + 1$

**Fin\_si**

**Fin**

Codificada en C++:

```
bool Lista::Insertar (x)
{
    bool error;
    int i;

    if (fin == MAX)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        for (i = fin; i > pto; i--)
            info[i] = info[i - 1];

        info[pto] = x;
        pto++;
        fin++;
    }
    return error;
}
```

### *Operación de eliminación de información*

Se eliminará la información apuntada por el punto de interés. En caso en que el punto de interés apunte a un punto de la lista que no contiene información válida (el punto de interés apunta a fin) devolveremos error.

**Funcion ELIMINAR****Entrada**

list: Lista

**Salida**

x: Valor

list

**Inicio****Si** (pto = fin) **entonces****Escribir** ("Error: Imposible eliminar elemento")**Sino**

x ← info[pto]

**Desde** i ← pto **hasta** fin - 2 **hacer**

info[i] ← info[i + 1]

**Fin\_desde**

fin ← fin - 1

**Fin\_si****Fin**

\*

```

bool Lista::Eliminar (Valor & x)
{
    bool error;
    int i;

    if (pto == fin)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        x = info[pto];
        for (i = pto; i < fin - 1; i++)
            info[i] = info[i + 1];
        fin--;
    }
    return error;
}

```

\*

*Operación de consulta de información*

Hay que devolver el valor apuntado por el punto de interés. Al igual que en la eliminación tendremos un error si el punto de interés apunta a un punto que no contenga información.

**Funcion CONSULTAR****Entrada**

list: Lista

**Salida**

x: Valor

**Inicio**

```

Si (pto = fin) entonces
    Escribir ("Error: Imposible eliminar elemento")
Sino
    x ← info[pto]
Fin_si
Fin

```

---



---

```

bool Lista::Consultar (Valor & x)
{
    bool error;

    if (pto == fin)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        x = info[pto];
    }
    return error;
}

```

---

*Operación de consulta sobre la propia lista: Lista Vacía*

---

```

Funcion LISTA_VACIA
Entrada
    list: Lista
Salida
    Lógico
Inicio
    Si (fin = 0) entonces
        b_aux ← TRUE
    Sino
        b_aux ← FALSE
    Sino

    Devolver (b_aux)
Fin

```

---



---

```

bool Lista::ListaVacía (void)
{
    bool b_aux;

    if (fin == 0)

```

```

        b_aux = true;
    else
        b_aux = false;
    return b_aux;
}

```

✱

O lo que es lo mismo, podemos devolver el valor resultante de la comparación entre fin y cero

✱

```

bool Lista::ListaVacía (void)
{
    return fin == 0;
}

```

✱

### *Operaciones de modificación del punto de interés: IrAlInicio*

Mueve el punto de interés a la primera posición de la lista, en nuestro caso la posición cero del vector.

#### **Funcion IR\_A\_INICIO**

##### **Entrada**

list: Lista

##### **Salida**

list

##### **Inicio**

pto ← 0

##### **Fin**

✱

```

bool Lista::IrAlInicio (void)
{
    pto = 0;
}

```

✱

### *Operaciones de modificación del punto de interés: Avanzar*

Mueve el punto de interés a la siguiente posición válida de la lista. Si está al final de la lista devolverá error.

#### **Funcion AVANZAR**

##### **Entrada**

list: Lista

##### **Salida**

list

##### **Inicio**

Si (pto = fin)

```

    Escribir ("Error: Imposible avanzar punto de interés")
Sino
    pto ← pto + 1
Fin_si
Fin

```

---

```

bool Lista::Avazar (void)
{
    bool error;

    if (pto == fin)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        pto = pto + 1;
    }
    return error;
}

```

---

*Operaciones de consulta del punto de interés: Final Lista*

---

```

Funcion FINAL_LISTA
Entrada
    list: Lista
Salida
    Lógico
Inicio
    Si (pto = fin) entonces
        b_aux ← VERDADERO
    Sino
        b_aux ← FALSO
    Fin_si
Devolver (b_aux)
Fin

```

---

```

bool Lista::FinalLista (void)
{
    bool b_aux;

    if (pto == fin)
        b_aux = true;
    else
        b_aux = false;
}

```

---

```

    return b_aux;
}

```

O como en el caso de la consulta de la propia lista, podemos devolver el resultado de la comparación entre el punto de interés y fin.

```

bool Lista::FinalLista (void)
{
    return pto == fin;
}

```

### 12.3.2 Implementación de la clase LISTA en C++ con cursores

Vista la implementación de la clase Lista con vectores en C++, se puede ver que en programas en los que exista una gran cantidad de inserciones y eliminaciones serán muy lentos debido al coste lineal de estas operaciones. Por ello se puede estudiar la posibilidad de no tener que mover todos los elementos cada vez que se realicen operaciones de este tipo.

Una posibilidad sencilla es la utilización de cursores.

Un cursor va a ser una referencia a un índice de un vector, de manera que la relación de sucesión entre dos elementos de la lista vendrá dada por la sucesión de índices del vector. Por ejemplo, supongamos que tenemos la lista de elementos  $a_1, a_2, a_3, a_4, a_5$  y  $a_6$  dispersos en un vector como muestra la figura:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
$a_4$	$a_1$		$a_2$	$a_5$			$a_3$	$a_6$	

La sucesión correcta de cursores sería: 1, 3, 7, 0, 4 y 8, mientras que el resto de posiciones del vector no se utilizan. Una manera de implementar esta situación es añadir un campo en el vector que indique cuál es el siguiente elemento en la sucesión.

El primer elemento estará marcado con un índice, al que llamaremos inicio, y marcaremos el final de la secuencia indicando que el siguiente elemento es el de índice '-1'. El punto de interés será, al igual que en el caso de vectores, simplemente un índice del vector.

Gráficamente la estructura quedaría como sigue:

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<i>ini</i>	1		$a_4$	$a_1$		$a_2$	$a_5$			$a_3$	$a_6$	
<i>pto</i>	¿?		4	3		7	8			0	-1	

donde '*ini*' es el índice donde empieza la secuencia, y '*pto*' el índice que indica el punto de interés (que en este caso podría coger los valores 0, 1, 3, 4, 7, 8 o -1).

Visto esto, la parte privada de la clase quedaría como sigue:

```

class Lista
{
public:
    ...

private:
    struct Nodo
    {

```

```

        Valor Info;
        int Cursor;
    };

    typedef Nodo Vector[MAX];

    Vector info;
    int ini;
    int pto;
};

```

A partir de esto es fácil implementar los métodos propios de la clase. Sólo resaltar un par de detalles: Sería interesante poder discriminar fácilmente las casillas ocupadas por información válida de las que están ‘vacías’ para hacer más simple la inserción. esto lo podríamos hacer poniendo en el campo del cursor un valor ‘no válido’, por ejemplo MAX o ‘-2’. También sería interesante para la inserción detrás del último (cuando el punto de interés está situado detrás del último) tener un índice que señalase al último elemento.

A partir de estas recomendaciones, se plantea como ejercicio la realización de los métodos (recordar que, al igual que en el caso de la implementación con vectores, tanto el constructor de copia como el destructor de clase no son necesarios, y si los ponemos en la interfaz de la clase estarán vacíos.)

### 12.3.3 Implementación de la clase LISTA en C++ con punteros

Realmente, la implementación con cursores, es una primera aproximación a la implementación con punteros. La única diferencia es que mientras que con cursores la ‘memoria’ ocupada por la estructura está limitada al tamaño del vector y el control de ‘memoria’ ocupada y libre está en manos del programador, con punteros, la memoria está gestionada por el sistema, de manera que no tenemos que localizar los huecos ni marcarlos como libres, sino que es el sistema, a través de `new` y `delete` se encarga de esta gestión.

En principio tendríamos que una lista queda determinada por el puntero que marca su inicio y el puntero que marca el elemento destacado o punto de interés. Veremos más adelante que es interesante para realizar algunas de las operaciones, marcar el último de los elementos. De manera que necesitaremos tres punteros para determinar exactamente la Lista:

```

typedef Nodo * Puntero;

struct Nodo
{
    Valor Info;
    Puntero Sig;
};

class Lista
{
public:
    ...

private:
    Puntero ini;    /* Puntero al inicio de la lista */
    Puntero fin;   /* Puntero al inicio de la lista */
    Puntero pto;   /* Punto de interés */
};

```

Con está representación los métodos de la clase Lista quedarían como sigue:

*Iniciación: Constructor de la clase*

Los objetos de la clase quedan iniciados poniendo el inicio de la lista a Null y el punto de interés en ese elemento.

---

```

Lista (void)
{
    ini = NULL;
    pto = ini;
}

```

---

*El constructor de copia*

Copia en la lista del objeto 'actual' la lista pasada por referencia (se hace uso de dos rutinas privadas: Copiar, PonerPtoInteres y PonerFin)

---

```

Lista (const Lista & list)
{
    Copiar (ini, list.ini);

    PonerPtoInteres (list);
    PonerFin ();
}

/*
 * Habría que añadir a la parte privada los métodos de Copiar y
 * PonerPtoInteres
 */
void Lista::Copiar (Puntero & des, Puntero ori)
{
    if (ori != NULL)
    {
        des = new Nodo;
        des->Info = ori->Info;
        Copiar (des->Sig, ori->Sig);
    }
    else
        des = NULL;
}

void Lista::PonerPtoInteres (Lista & list)
{
    Puntero p_aux1, p_aux2;

    p_aux1 = ini;
    p_aux2 = list.ini;

    while (p_aux2 != list.pto)
    {
        p_aux1 = p_aux1->Sig;
        p_aux2 = p_aux2->Sig;
    }

    pto = p_aux1;
}

void Lista::PonerFin (void)

```

---

```

{
    Puntero p_aux;

    if (ini != NULL)
    {
        p_aux = ini;

        while (p_aux->sig != NULL)
            p_aux = p_aux->sig;

        fin = p_aux;
    }
}

```

\*

---

*Destructor de la clase*

Tiene que liberar todos los elemento de la lista dinámica.

\*

---

```

Lista::~~Lista (void)
{
    Puntero p_aux;

    p_aux = ini;

    while (p_aux != NULL)
    {
        ini = p_aux->Sig;
        delete p_aux;
        p_aux = ini;
    }
}

```

\*

---

*Inserción delante del punto de interés*

En principio, para insertar delante del punto de interés hay que conocer el elemento anterior al que señale el punto de interés. Primero haremos una búsqueda de ese elemento (si existe) y a partir de este elemento insertaremos. En este caso supondremos que siempre se puede reservar memoria para el nuevo elemento.

\*

---

```

bool Lista::Insertar (Valor x)
{
    Puntero p_aux;
    bool error;

    error = false;

    p_aux = new Nodo;

    p_aux->Info = x;
    p_aux->Sig = pto;

    /* Si la inserción es delante de la cabeza */
    if (pto == ini)
    {

```

```

        ini = p_aux;
    }
    /* En cualquier otro caso */
    else
    {
        p_aux2 = ini;
        while (p_aux2->Sig != pto)
            p_aux2 = p_aux2->Sig;

        p_aux2->Sig = p_aux;
    }
}

```

\*  
-----

Esta inserción, en general, es lineal. Se puede mejorar haciendo una pequeña ‘trampa’ que consiste básicamente en insertar el nuevo elemento detrás del punto de interés y cambiar a este nuevo elemento la información del punto de interés y modificar la información contenida en el punto de interés con la información que hay que insertar:

\*  
-----

```

bool Lista::Insertar (Valor x)
{
    Puntero p_aux;
    bool error;

    error = false;

    p_aux = new (Nodo);

    /* Si la lista esta vacia */
    if (ini == NULL)
    {
        ini = p_aux;
        fin = p_aux;
        p_aux->info = x;
        p_aux->sig = NULL;
    }
    else
    {
        /* Si es un punto intermedio */
        if (pto != NULL)
        {
            *p_aux = *pto;
            pto->sig = p_aux;
            pto->info = x;
            pto = p_aux;
        }
        /* Si se inserta delante del punto más a la derecha */
        else
        {
            fin->sig = p_aux;
            fin = p_aux;
        }
    }

    return error;
}

```

\*  
-----

*Eliminación del punto de interés*

Al igual que en la inserción, para eliminar el punto de interés hay que localizar el elemento anterior al punto de interés. Una vez hecho esto, modificar los enlaces, modificar el punto de interés y ‘desreservar’ el espacio ocupado

---

```

bool Eliminar (void)
{
    Puntero p_aux, ant;
    bool error;

    if (pto == NULL)
        error = false;
    else
    {
        error = true;

        /* Si queremos borrar la cabeza */
        if (pto == ini)
        {
            ini = pto->Sig;
            delete pto;
            pto = ini;
        }
        /* En cualquier otro caso */
        else
        {
            ant = NULL;
            p_aux = ini;
            while (p_aux->sig != pto)
            {
                ant = p_aux;
                p_aux = p_aux->sig;
            }

            if (pto == fin)
                fin = ant;
            p_aux->sig = pto->sig;
            delete pto;
            pto = p_aux;
        }
    }
    return error;
}

```

---

Como sucedía en la inserción, en general, esta eliminación es lineal. Se puede mejorar haciendo una pequeña ‘trampa’ que consiste básicamente en eliminar el elemento que está tras el punto de interés. Se deja como ejercicio para el alumno la realización de este método.

*Consulta*

Se limitará a devolver el valor contenido en el elemento destacado, si éste no es el ‘final de la lista’.

---

```

bool Lista::Consulta (Valor & x)
{
    bool error;

```

```

    if (pto == NULL)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        x = pto->Info;
    }

    return error;
}

```

\*

---

*Lista Vacía*

Comprueba si en la lista existe algún elemento además del ‘final de la lista’.

\*

---

```

bool Lista::ListaVacía (void)
{
    return ini == NULL;
}

```

\*

---

*Mover al inicio el punto de interés*

Pone el punto de interés en el primer elemento de la lista.

\*

---

```

void Lista::IrAlInicio (void)
{
    pto = ini;
}

```

\*

---

*Avanzar el punto de interés*

Avanza el punto de interés al siguiente elemento de la lista si el punto de interés no estaba ya en el punto más a la derecha de la lista.

\*

---

```

bool Lista::Avanzar (void)
{
    bool error;

    if (pto == NULL)
        error = true;
    else
    {
        error = false;

        pto = pto->Sig;
    }
    return error;
}

```

\*

---



IrAlInicio es poner toda la información que hay en la pila de la izquierda, sobre la pila de la derecha.

Avanzar el punto de interés supondrá sólo desapilar de la pila de la derecha y apilar a la izquierda.

Y diremos que el punto de interés está al final de la lista si la lista de la derecha está vacía.

Con estas consideraciones es fácil implementar las listas con punto de interés basandonos en pilas.

### Variantes de las implementaciones de listas enlazadas

En la implementación dinámica de las listas hemos visto que existían diferentes casos especiales que complicaban ligeramente la implementación de los métodos. Para evitar estos casos especiales existen diferentes mejoras que pueden aplicarse por separado o combinadas en la implementación según nos interese mejorar ciertos aspectos de la implementación.

#### *Listas doblemente enlazadas*

Hemos visto que en algunos de los algoritmos teníamos el problema de que no se conocía el elemento anterior al punto de inserción. Este hecho nos llevaba a tener que hacer métodos que en general eran lineales, o modificar el método haciendo la inserción real detrás del elemento, pero intercambiando la información de cada elemento.

Esta situación se podría resolver fácilmente si conociésemos el elemento anterior de uno dado.

La manera de saberlo es mediante la utilización de un puntero adicional en cada nodo que proporcione esa información.

Con esta modificación ciertas tareas mejorarían (aumentaría la eficiencia temporal) pero el tamaño de cada elemento aumenta (disminuye la eficiencia espacial de la estructura.)

#### *Listas circulares*

Otra posible mejora en ciertos casos es la conversión de la lista lineal, en circular, es decir que el siguiente elemento, tras el último vuelva a ser el primero. Con esto se consigue que no exista el puntero a NULL al final de la lista y evita el caso particular en que el punto de interés apunta a un elemento no válido.

#### *Listas con nodo cabeza*

Finalmente, otro de los problemas que hemos tenido en la implementación de las listas enlazadas (dinámicas) ha sido el tener que comprobar en cada momento si la lista tenía o no elementos.

Si nos aseguramos que la lista siempre tienen un elemento, esta comprobación sería innecesaria.

La solución sería insertar al inicio de la lista un elemento 'ficticio' que no contiene realmente ninguna información válida, pero que evitaría que la lista vacía fuese sólo un puntero apuntando a NULL.