
Mètode de llistes per intercanviar (swappejar) el primer i l'últim element X95258_ca

Implementeu un nou mètode de la classe `List` que intercanvii el primer i l'últim element de la llista. Això vol dir que cadascun d'aquests elements passarà a ocupar la posició dins la llista que ocupava l'altre element. No s'ha de crear ni destruir memòria. No s'han d'intercanviar els value dels elements. Cal ajustar els seus `next` i `prev` per a que el que era primer passi a ser últim i el que era últim passi a ser primer.

D'entre els fitxers que s'adjunten en aquest exercici, trobareu `list.old.hpp`, a on hi ha una implementació de la classe genèrica `List`. En primer lloc, haureu de fer:

```
cp list.old.hpp list.hpp
```

A continuació, haureu de buscar dins `list.hpp` les següents línies:

```
// Pre:
// Post: L'element que era el primer de la llista ha passat a ser l'últim de la
//       L'element que era l'últim de la llista ha passat a ser el primer de la
//       A part d'això, res més ha canviat.
//       En els casos particulars en que hi havien 0 o 1 elements a la llista,
// Descomenteu les següents dues línies i implementeu el mètode:
// void swapFirstLast() {
// }
```

Descomenteu les dues línies que s'indiquen i implementeu el mètode. No toqueu la resta de la implementació de la classe, excepte si, per algun motiu, considereu que necessiteu afegir algun mètode auxiliar a la part privada.

La implementació d'aquest mètode hauria de consistir en modificar punters. De fet, possiblement qualsevol implementació produirà error d'execució.

Nota: pot ajudar tractar a part el cas particular en que teniu exactament dos elements a la llista, tot i que hi han solucions senzilles a on realment no cal, i que es basen en usar convenientment mètodes privats ja existents.

D'entre els fitxers que s'adjunten a l'exercici també hi ha `program.cpp` (programa principal) i `Makefile` per a compilar. Per a pujar la vostra solució, heu de crear el fitxer `solution.tar` així:

```
tar cf solution.tar list.hpp
```

Entrada

La entrada del programa és una seqüència d'instruccions del següent tipus que s'aniran aplicant sobre una llista que se suposa inicialment buida i un iterador que se suposa situat inicialment al principi (i final) d'aquesta llista:

```
push_front s (s és un string)
push_back s (s és un string)
pop_front
pop_back
```

```
it++
it--
*it
swapFirstLast
```

Se suposa que la seqüència d'entrada serà correcta (sense `pop_front` ni `pop_back` sobre llista buida, ni `*it` tenint `it` situat al end de la llista). Tampoc hi haurà `pop_front` just quan l'iterador estigui apuntant al primer element de la llista, ni hi haurà `pop_back` just quan l'iterador estigui apuntant a l'últim element de la llista (tingueu en compte que l'últim element de la llista no és el end de la llista).

El programa principal que us oferim ja s'encarrega de llegir aquestes entrades i fer les crides als corresponents mètodes de la classe `list`. Només cal que implementeu els mètodes abans esmentats.

Sortida

Per a cada instrucció `*it`, s'escriurà el contingut apuntat per l'iterador. El programa que us oferim ja fa això. Només cal que implementeu el mètode abans esmentat.

Exemple d'entrada 1

```
swapFirstLast
push_front a
it--
*it
swapFirstLast
*it
push_back b
it++
*it
swapFirstLast
*it
it++
*it
swapFirstLast
*it
it++
*it
push_front c
*it
it--
*it
it--
*it
swapFirstLast
*it
it--
*it
swapFirstLast
*it
it++
*it
swapFirstLast
*it
it++
*it
it++
*it
```

Exemple de sortida 1

```
a
a
b
b
a
a
b
b
a
c
c
a
a
b
b
a
c
```

Exemple d'entrada 2

```
push_front de
swapFirstLast
it--
push_back q
swapFirstLast
swapFirstLast
push_front e
push_back p
push_front tf
it--
pop_front
*it
push_front rq
push_front s
it--
it++
it--
it--
push_back w
push_back ou
push_front uu
it++
pop_back
push_back gs
push_back ok
push_front s
it++
swapFirstLast
it++
*it
push_back j
pop_front
push_back xg
push_front lo
push_front j
pop_back
swapFirstLast
push_back i
push_front ir
swapFirstLast
*it
```

Exemple de sortida 2

```
e
de
de
```

Observació

Avaluació sobre 10 punts: (Afegiu comentaris si el vostre codi no és prou clar)

- Solució lenta: 6 punts.
- solució ràpida: 10 punts.

Informació del problema

Autor : PRO1

Generació : 2023-05-07 09:10:55

© *Jutge.org*, 2006–2023.

<https://jutge.org>