

# Prácticas de Estructuras de Datos y de la Información.

## Práctica 6. Plantillas de función y plantillas de clases.

### **Objetivo**

Análisis de la utilidad y codificación de plantillas (templates) de función y plantillas de clases en C++.

### **Enunciado**

**A.** Hacer un programa en C++ que realice las siguientes operaciones:

1. Genere un vector aleatorio de enteros o de reales a petición del usuario.
2. Muestre el vector en pantalla.
3. Ordene mediante cualquiera de los métodos de ordenación estudiados el curso pasado el vector.
4. Muestre el vector en la pantalla.

Mostrar en pantalla y ordenar el vector deben hacerse mediante plantillas a funciones.

**B.** Modificar la clase Lista haciendo uso de plantillas de clases para que acepte cualquier tipo de dato en sus nodos.

Realice un programa que permita elegir si la lista generada contendrá datos de tipo *char*, *int* o *float*.

Rellene dicha lista con valores aleatorios del tipo elegido por el usuario y muéstrelos por pantalla.

### **Referencias**

Más información sobre plantillas en la siguiente dirección:

<http://ucoedi.wikispaces.com/Practica3>