
MÉTODOS ALGORÍTMICOS EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

ALGORITMO DE PRIM Y MONTÍCULO DE WILLIAMS

ALEJANDRO BARRACHINA ARGUDO

*GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
FACULTAD DE INFORMÁTICA
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID*

Índice general

1. Algoritmo de Prim	5
1.1. Estructura de archivos	5
1.2. Pruebas	5
Índice de figuras	6
Índice de cuadros	7

1 | Algoritmo de Prim

1.1. Estructura de archivos

La carpeta está estructurada de la siguiente manera:

- **bin:** Carpeta que contiene el archivo final de compilación.
- **graph:** Carpeta que contiene los archivos de la biblioteca de grafos y casos de prueba:
 - **graph.h y graph.cpp:** archivos con el código de implementación de grafos mediante listas de adyacencia y el propio algoritmo de Prim.
 - **dummygraphs.h:** cabecera que introduce los grafos al programa.
 - **test:** carpeta que contiene un generador de grafos aleatorio y los casos de prueba generados
- **obj:** carpeta para la compilación de la librería de grafos.
- **main.cpp:** archivo fuente que corre los casos de prueba.
- **makefile:** archivo make para facilitar la compilación de la práctica.

1.2. Pruebas

Todas las pruebas incluyen los tiempos de carga desde archivo de los grafos y la salida por consola del arbol final. Todas las pruebas se realizan en el siguiente sistema:

- **CPU:** i7-8750
- **GPU:** Nvidia Geforce GTX 1060 Mobile
- **RAM:** 16 Gb
- **SO:** ArcoLinux

Los gráficos de las pruebas se pueden ver en las figuras: .

Índice de figuras

Índice de cuadros