

Instituto Politécnico Nacional  
Escuela Superior de Cómputo  
Análisis de algoritmos  
Práctica 2: Métodos de Búsqueda  
Alumno: Meza Zamora Abraham Manuel

## 1. Resultados obtenidos

El arreglo utilizado en las funciones es el siguiente:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

### 1. Búsqueda secuencial

#### ■ Función

```
void busqueda_secuencial(int *arreglo, int tam, int num_a_buscar)
{
    int i, bandera = 0;
    for (i = 0; i < tam && bandera == 0; i++)
        if (num_a_buscar == arreglo[i])
            bandera = 1;
    if (bandera == 0)
        printf("No se encontro el numero %d en el arreglo\n", num_a_buscar);
    else
        printf("Se encontro el numero %d en el la posicion %d, en %d pasos.\n",
            num_a_buscar, i - 1, i);
}
```

#### ■ Resultado obtenido.

```
BUSQUEDA SECUENCIAL
Se encontro el numero 1 en el la posicion 0, en 1 pasos.
Se encontro el numero 10 en el la posicion 9, en 10 pasos.
Se encontro el numero 20 en el la posicion 19, en 20 pasos.
No se encontro el numero 880 en el arreglo
```

### 2. Búsqueda binaria

### ■ Función

```
void busqueda_binaria(int *arreglo, int tam, int num_a_buscar)
{
    int i = 0, j = tam - 1, m, pasos = 0, bandera = 0;
    while (i <= j && bandera == 0)
    {
        m = i + (j - i) / 2;
        if (arreglo[m] == num_a_buscar)
            bandera = 1;
        if (arreglo[m] < num_a_buscar)
            i = m + 1;
        else
            j = m - 1;
        pasos++;
    }
    if (bandera == 0)
        printf("No se encontro el numero %d en el arreglo\n", num_a_buscar);
    else
        printf("Se encontro el numero %d en el la posicion %d, en %d pasos.\n",
            num_a_buscar, m, pasos);
}
```

### ■ Resultado obtenido.

```
BUSQUEDA Binaria
Se encontro el numero 1 en el la posicion 0, en 4 pasos.
Se encontro el numero 10 en el la posicion 9, en 1 pasos.
Se encontro el numero 20 en el la posicion 19, en 5 pasos.
No se encontro el numero 880 en el arreglo
```

## 3. Árbol