

## COMO-APROBAR-ADA.pdf



Juandf03



Análisis y diseño de algoritmos



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática Universidad de Málaga





## PC GAMING: RINDE AL MÁXIMO EN TUS JUEGOS



Descubre equipos de alto rendimiento tanto para jugadores ocasionales como expertos. ¡Encuentra tu Nitropc ideal!

## PROFESOR/A QUE ME IMPARTIÓ LA ASIGNATURA: Rafael Morales Bueno

No me seas una desubicada y por favor echa unos 5 minutos en enterarte de cómo aprobar esta asignatura y después ya sigues viendo el Tik Tok. En serio te digo que algún día me agradecerás haberte leído el siguiente documento.

## LOS CONSEJOS QUE QUIERES, LOS QUE TÚ QUIERES:

1. Es completamente normal no enterarse de la misa a la mitad. Pero no hay que preocuparse, no podemos caer en el error de agobiarnos porque no nos enteramos de todo y dejar la asignatura. No hay que pillar todo al dedillo, no hace falta. Tened muy claro que los ejercicios de las diapositivas no son los ejercicios que os van a caer en el examen.

La asignatura me la dividieron en **3 parciales** (3 temas, 2 temas y 2 temas) más las **prácticas** que también cuentan en la nota final.

Hay que llevar la asignatura al día, sé que da pereza, pero *it is what it is* por lo tanto, os recomendaría que os hiciéseis unos **resúmenes**. Sobre todo de los tres primeros temas, no perdáis tiempo con los otros. De esta forma, tenéis más estructurado los procedimientos y la teoría que es necesaria saberse para el examen. Os he dejado también unas **tarjetas** y unas cosillas más que os van a venir genial.

En la asignatura, poniendo como filtro mi perfil de wuolah (juandf03), tenéis todo lo que he mencionado

- 2. Todos los ejercicios de los parciales son ejercicios tipo. No hay sorpresas, no creo que os encontréis ejercicios raros que no hayáis hecho o visto (excepto en los dos últimos parciales, a veces son muy funny los profesores). Os voy a desglosar cada parcial:
  - → Temas 1, 2 y 3. El examen lo tenéis prácticamente aprobado si sabéis resolver una ecuación de recurrencia, aplicáis bien el teorema maestro, especificáis un problema y si os sabéis la teoría (siempre cae clases espaciales y clases temporales). Tenéis que resolver el ejercicio de Divide y Vencerás, que es un poco lotería la verdad pero bueno, en mis apuntes del tema 3 os he puesto los pasos infalibles que hay que seguir para resolver el ejercicio. Tenéis que pensar que el ejercicio de Divide y Vencerás no es más que crear un pequeño código para un determinado problema (ejercicio de Fundamentos de la Programación).
  - → <u>Temas 4 y 5.</u> Lo que tenéis que saber de este parcial es que os va a caer un ejercicio de **programación dinámica** y otro de **algoritmos voraces**. Sinceramente, os recomendaría hacer muchos ejercicios para practicar porque vais a ir viendo que siempre se repite la misma estructura: relaciones resueltas, ejercicios de wuolah, etc.
  - → <u>Temas 6 y 7.</u> Sorpresa, aquí también tenéis un ejercicio de cada tipo: vuelta atrás y ramificación y poda. Son ejercicios dinámicos, que siempre se hacen igual. Tened claro que un pseudocódigo también nos sirve, aquí hay que ir a lo más sencillo para nosotros y los árboles no son nada del otro mundo, los sacáis perfectamente.
- 3. Las prácticas son como Marruecos jugando contra España en el mundial, no aportan. Pero no hay que descuidarse, que te la meten doblada. Los pequeños cuestionarios con los que os evalúan las prácticas, van a ser relacionados con los ejercicios de la clase anterior. ¿Viene bien hacer los ejercicios de los enunciados de las prácticas? Sí, pero os mentiría si os dijese que son necesarios porque yo no los hice todos. Os dejo la última práctica resuelta en wuolah (el guión que utilicé y el enlace de YouTube) ya que nos la evaluaron con un vídeo, y así tenéis una guía.

Poniendo como filtro mi perfil de wuolah (juandf03), podreís encontrar la práctica resuelta mencionada.



