

Tarjetas Resumen Primer Parcial.pdf



Juandf03



Análisis y diseño de algoritmos



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática Universidad de Málaga





¿DÍA DE CLASES INSINITAS?

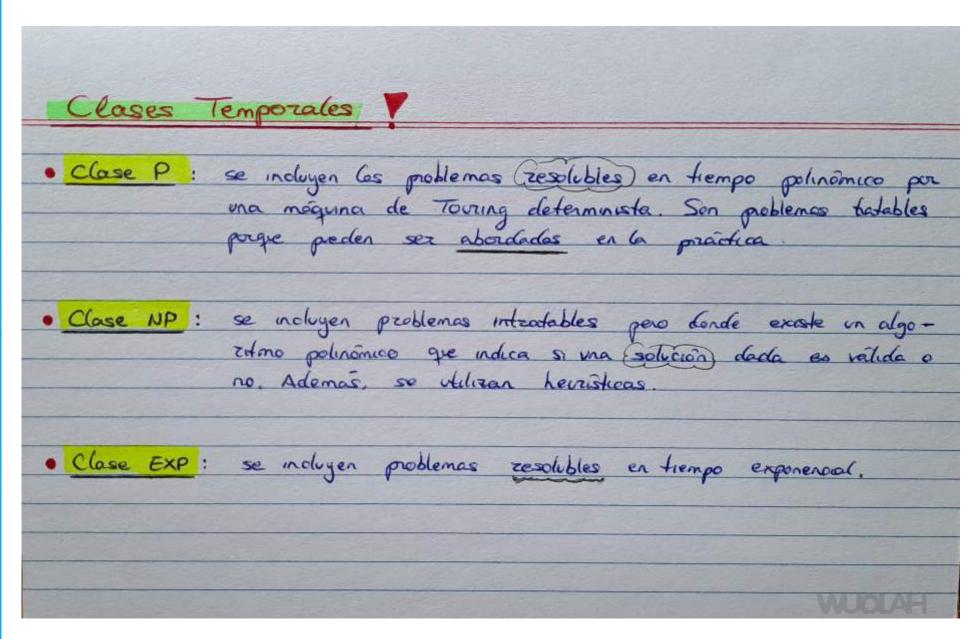












Clases Espaciales V
la complejidad espacial se encarga de estudios de coste de me- moria principal que los algoritmos necesitan para su juncionamiento.
El Caste de almacenaz la entrada será el mismo para todos los algoritmos que resuelvan el mismo problema
· Clase L: se incluyen problemas resolubles utilizando espação loga- rétmico respecto a la entrada.
Clase PSPACE: se incluyen problemas resolubles utilizando espação po-
LEPS NPS PSPACE S EXP

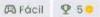






REGLAS

- 1. Encuentra el producto oculto en el anuncio dentro de tu apunte.
- 2. Escanea el QR para acceder al juego en Wuolah.
- 3. Introduce la coordenada donde se esconde el producto.
- 4. Consigue coins y participa en el sorteo de un pack de productos Garnier PureActive 🎉





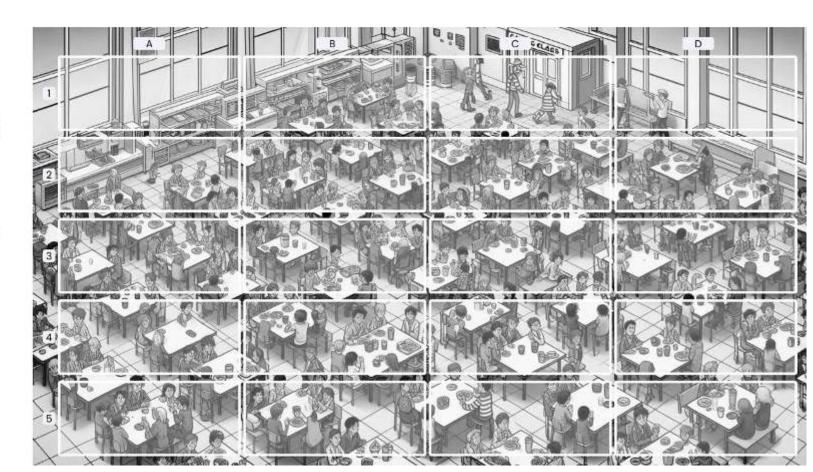




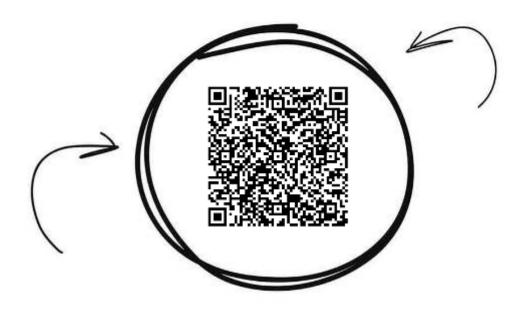
Juega ahora!

Nosotros te dejamos la cara perfecta, pon tu la cara dura y dale caña al juego.

No hace falta que te la juegues con un suspenso, ya te traemos el juego nosotros para que salgas ganando.



Análisis y diseño de algoritmos



Banco de apuntes de la



Comparte estos flyers en tu clase y consigue más dinero y recompensas

- Imprime esta hoja
- 2 Recorta por la mitad
- 3 Coloca en un lugar visible para que tus compis puedan escanar y acceder a apuntes
- 4 Llévate dinero por cada descarga de los documentos descargados a través de tu QR





1ª Maestro (versión reduada) >> T(n) € O(n log ba) log, a > d = → T(n) e O(nd) T(n) e O (nd logn)





ELIMINA IMPERFECCIONES
RÁPIDA ABSORCIÓN
NO DEJA RESIDUOS

Todo lo que **tu piel necesita** cuando menos te lo esperas.



	Busqueda Binaria Necuzsiva
acary o	ordenado, busco elemento, devidio posición
public	int (int a [] int n, int Iabayo, int Iazriba) 3
	int Icento = -1
	f(Fabajo > Tamba)
	zelven -1;
	selse s
	Identio = (Iabayo + Iamba)/2
	y(n k a [I cento])
11	zetven busqueda (a) n, Iabaro, Icen
llanada ecusiva	
	s else s
	(n > a [Icento]) }
	Tournba).
	felse s
	return I centro
	5
	7 (n) = T(\frac{n}{2}) + k
5	Peoz caso >> T(n) e @ (log n)



