

# Llega rapidito<sup>2020</sup>

Audrie Annelise del Cid Ochoa 201801263

Maxwellt Joel Ramírez Ramazzini 201709328

# Llega rapidito

---

**Estructuras**

**Algoritmos**

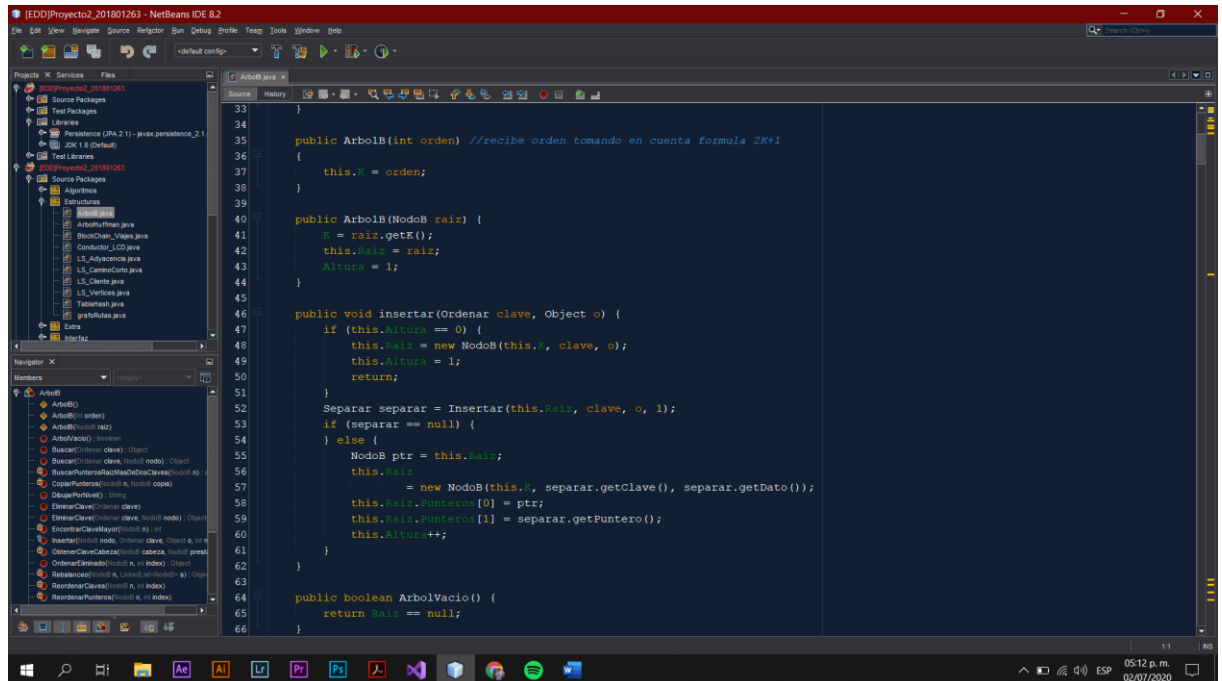
**Nodos**

# Contenido

Estructuras.....	4
Algoritmos .....	8
Nodos .....	10

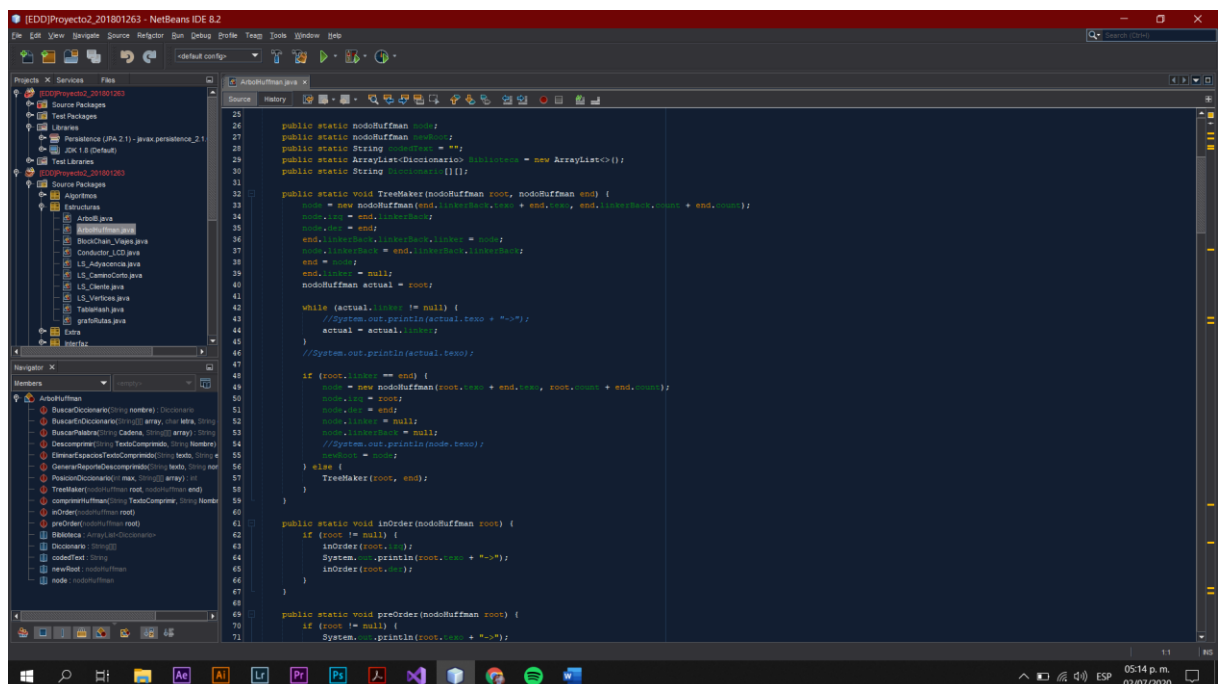
# Estructuras

- **Arbol B**



Se crea la clase ArbolB en el paquete estructuras, dentro de este se crean todas las partes necesarias de un Arbol tipo B y desde acá se maneja su tamaño, método de insertar, ArbolVacio, Separar al insertar, Buscar, Eliminar y Rebalanceo.

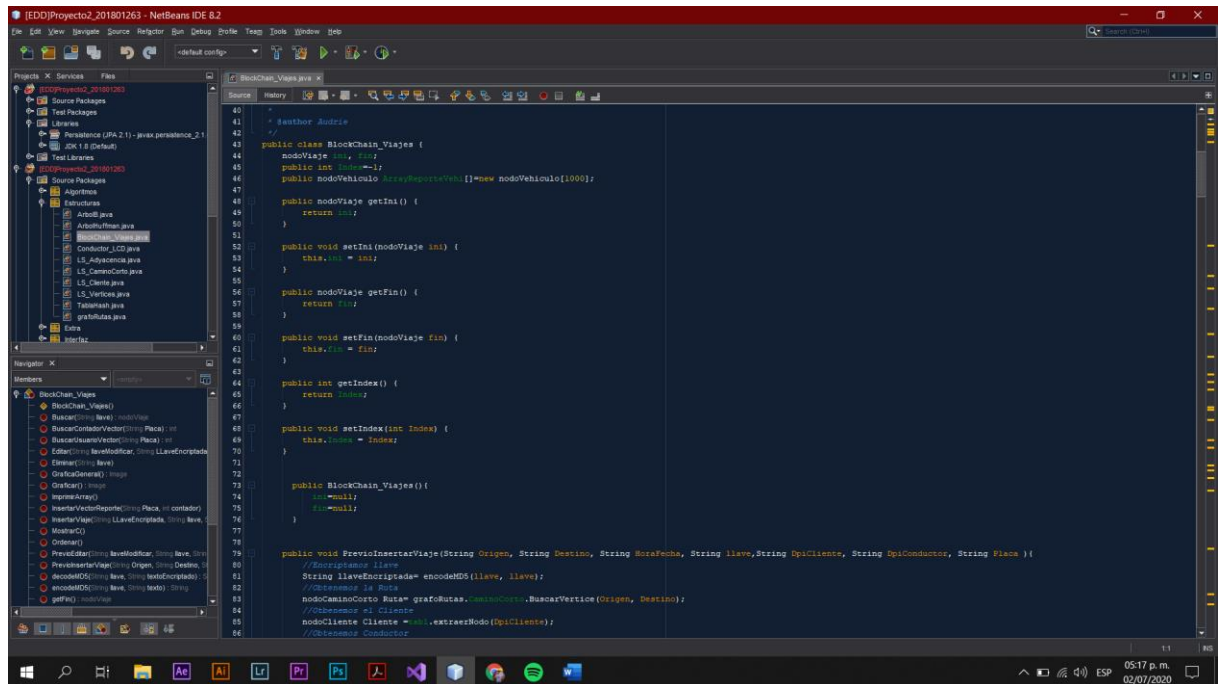
- Arbol Huffman



Se crea la clase ArbolHuffman en el paquete estructuras, dentro de este se crea el

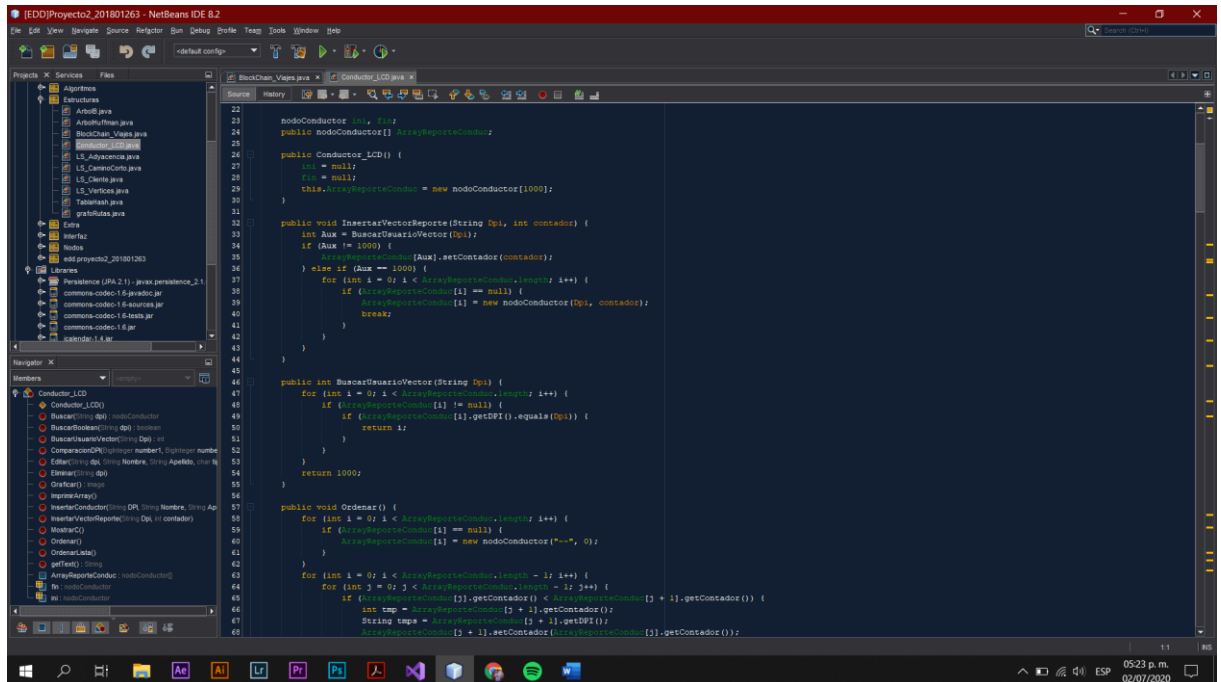
árbol y también todos sus tipos de ordenamiento, búsqueda en el diccionario, posición diccionario, descomprimir, espacios, buscar palabra y generar reporte descomprimido.

## - Blockchain



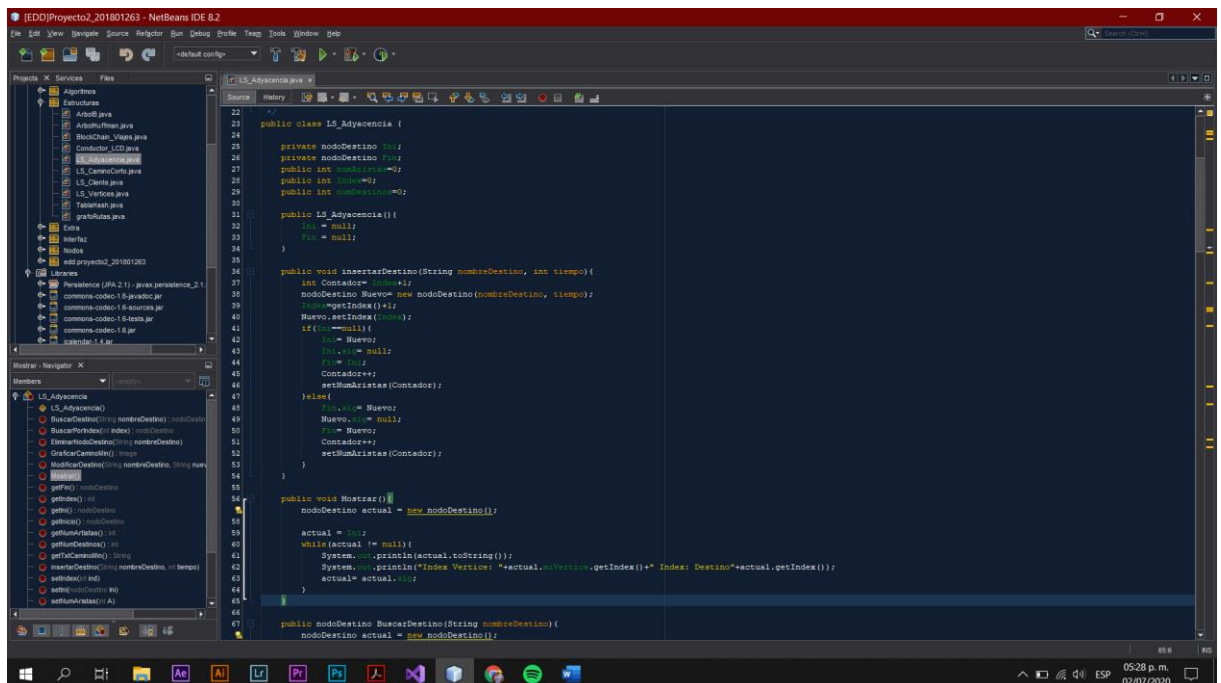
Se crea la clase Blockchain en el paquete estructuras, esta clase nos sirve para poder mantener los métodos get y set de de cada parte de la lista como fue creado el blockchain, se crean los métodos previo insertar viaje, insertar viaje, Buscar, previo editar, editar, eliminar, mostrarc, encodeMD5, decodeMD5, graficar, getText y grafica general.

## - Conductor LCD



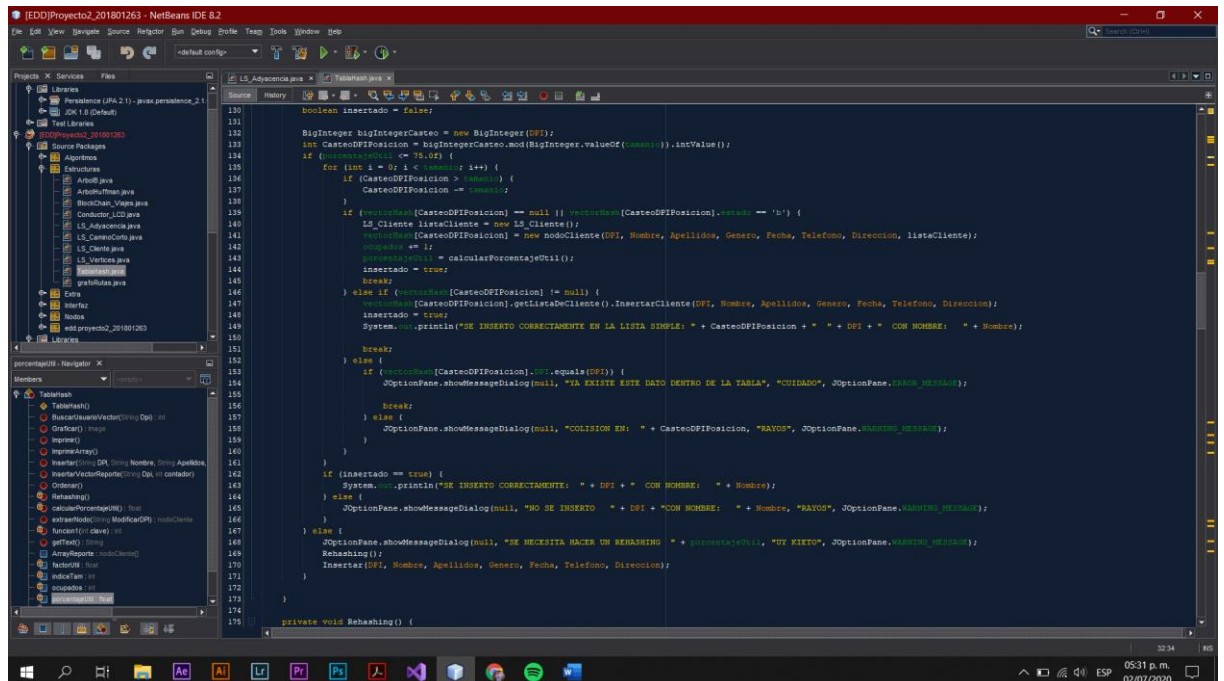
Se crea la clase ConductorLCD, dentro de esta clase vamos a manejar todos los métodos que servirán para el funcionamiento de la lista Circular Doble, dentro de estos tenemos InsertarConductor, InsertarVectorReporte, BuscarUsuarioVector, Ordenar, ImprimirArray, BuscarBoolean, Editar, Eliminar, MostrarC, OrdenarLista, ComparaciónDpi y Graficar.

## - LS Adyacencia



Se creo la clase LS\_Adyacencia, dentro de esta se encuentran los métodos los métodos principales de una lista simple y el método de graficar, donde estos nos servirán para poder utilizar esta lista para manejar las rutas.

#### - TablaHash

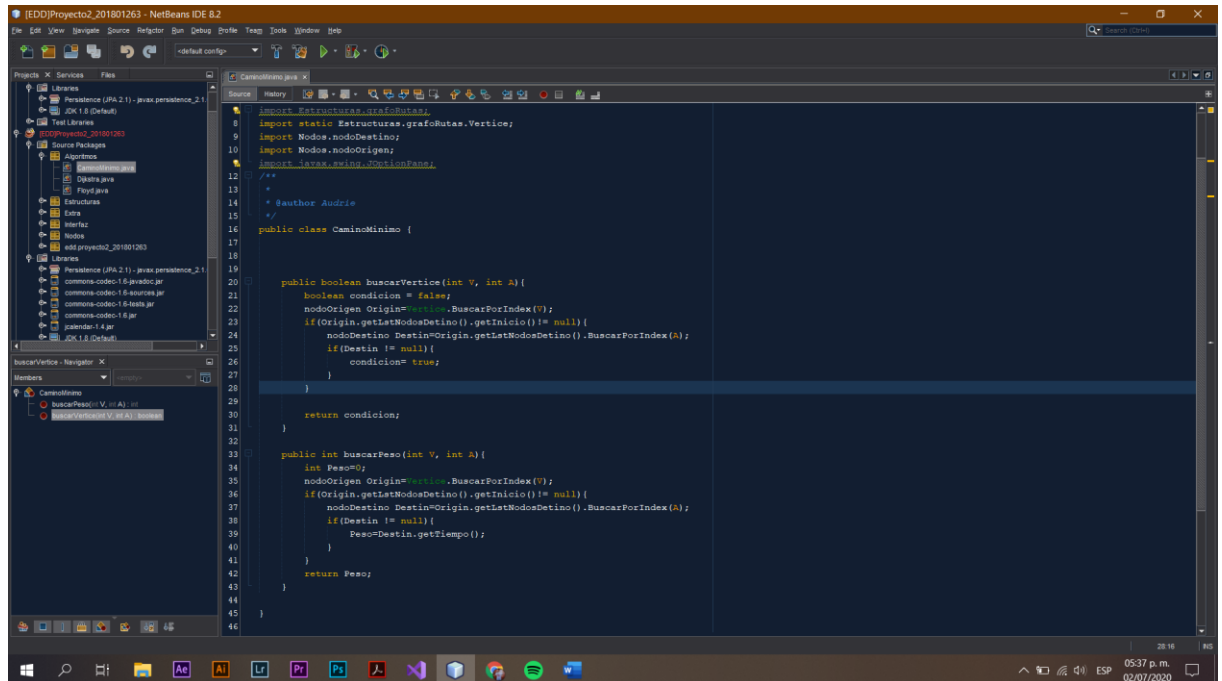


Se creo la clase TablaHash dentro del paquete estructuras, dentro de dicha clase crearemos todos los métodos para manejar una TablaHash Insertar, CalcularPorcentajeUtil, Rehashing, extraerNodo, Imprimir, Graficar, InsertarVectorReporte, Ordenar y getText.



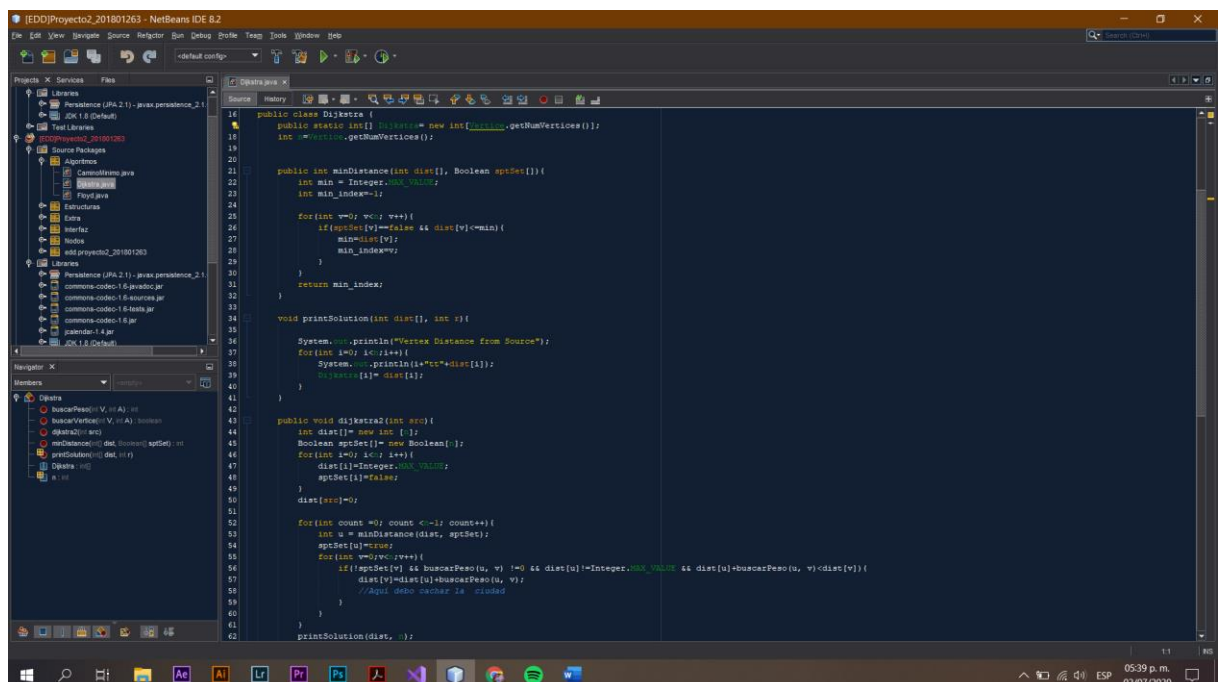
# Algoritmos

## - Camino Minimo



Se creo la clase CaminoMinimo la cual es un algoritmo que se utiliza para conocer dicho camino mínimo de una ruta y dentro de esta están los métodos BuscarVertice y BuscarPeso.

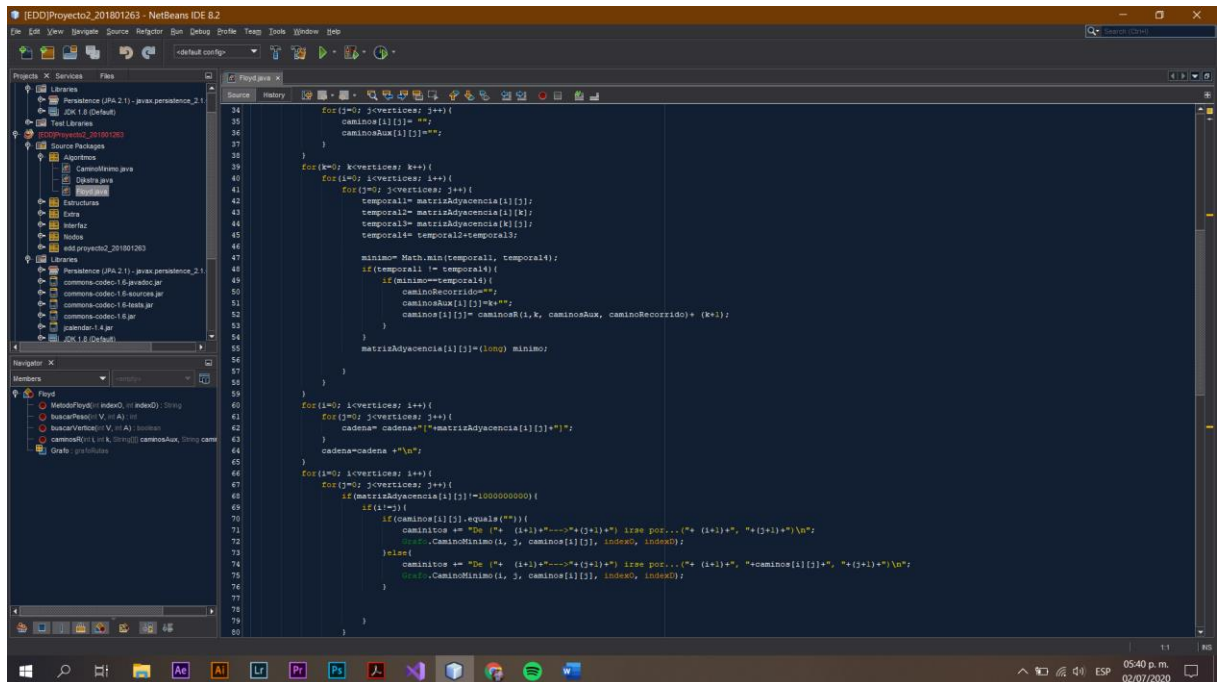
## - Dijkstra





Se creo la clase Dijkstra la cual contiene métodos de buscarVertice y buscarPeso de igual forma también los métodos para poder crear una distancia mínima.

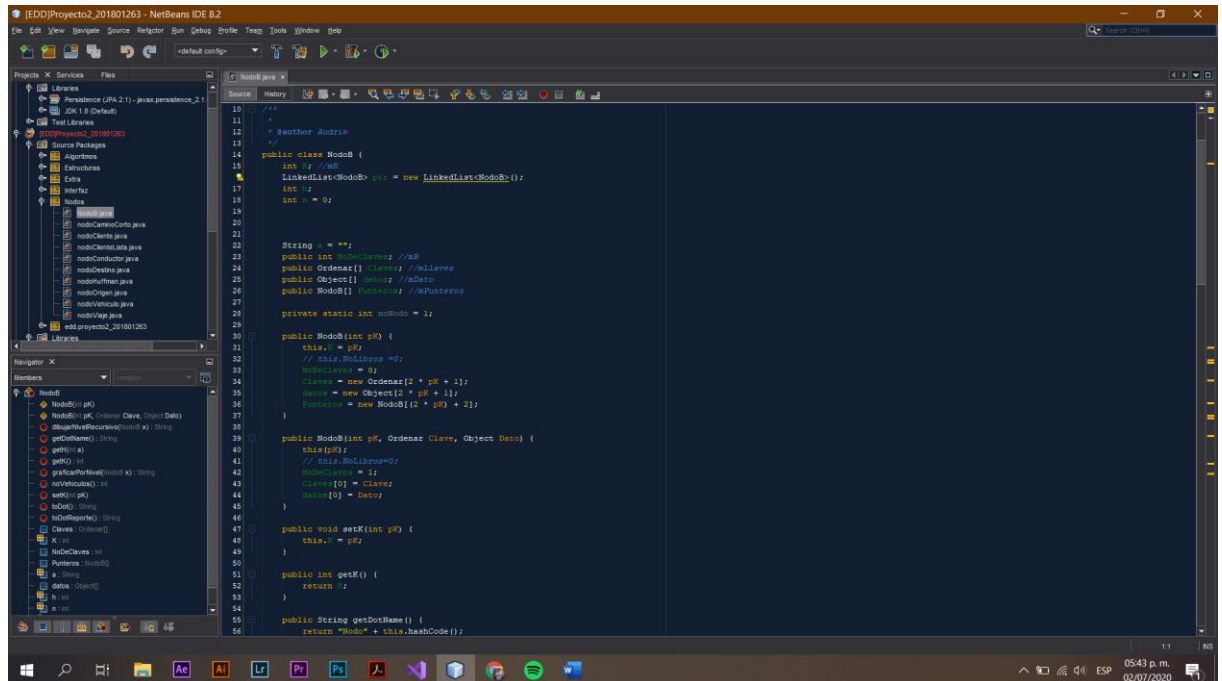
#### - Floyd



Se creo la clase Floyd, dentro de esta se encuentran los métodos para de la misma manera buscar un camino mínimo y es una sustitución de Dijkstra en dicho momento no funcione.

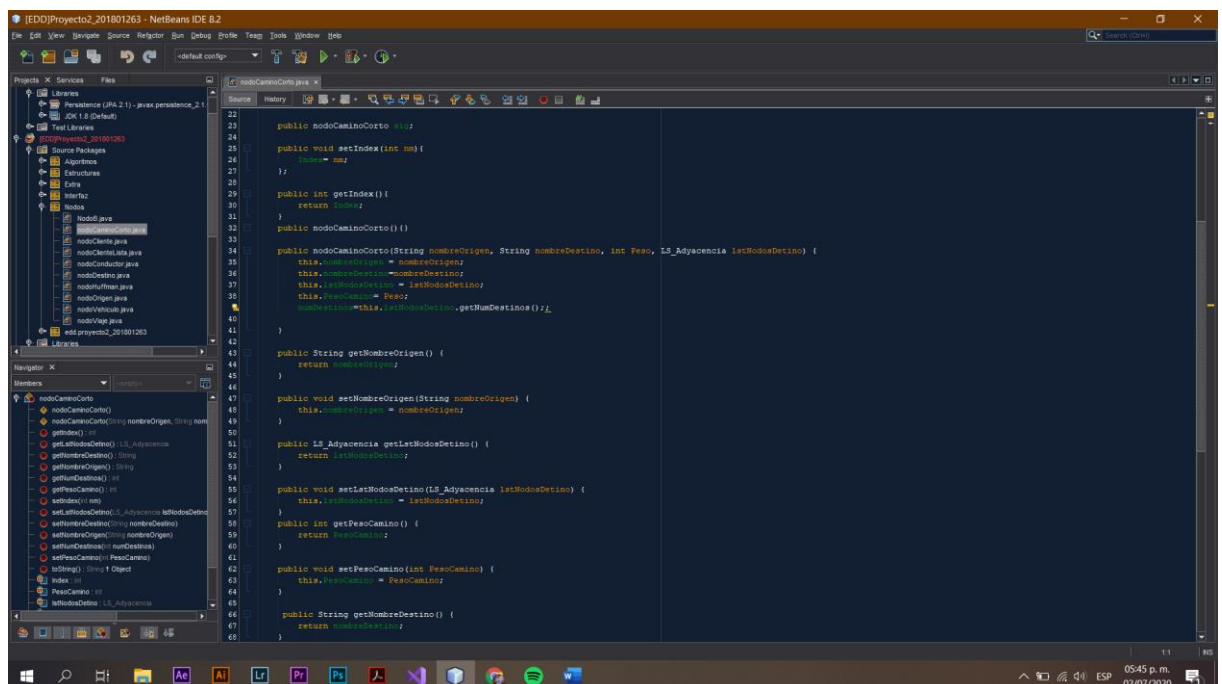
# Nodos

- **NodoB**



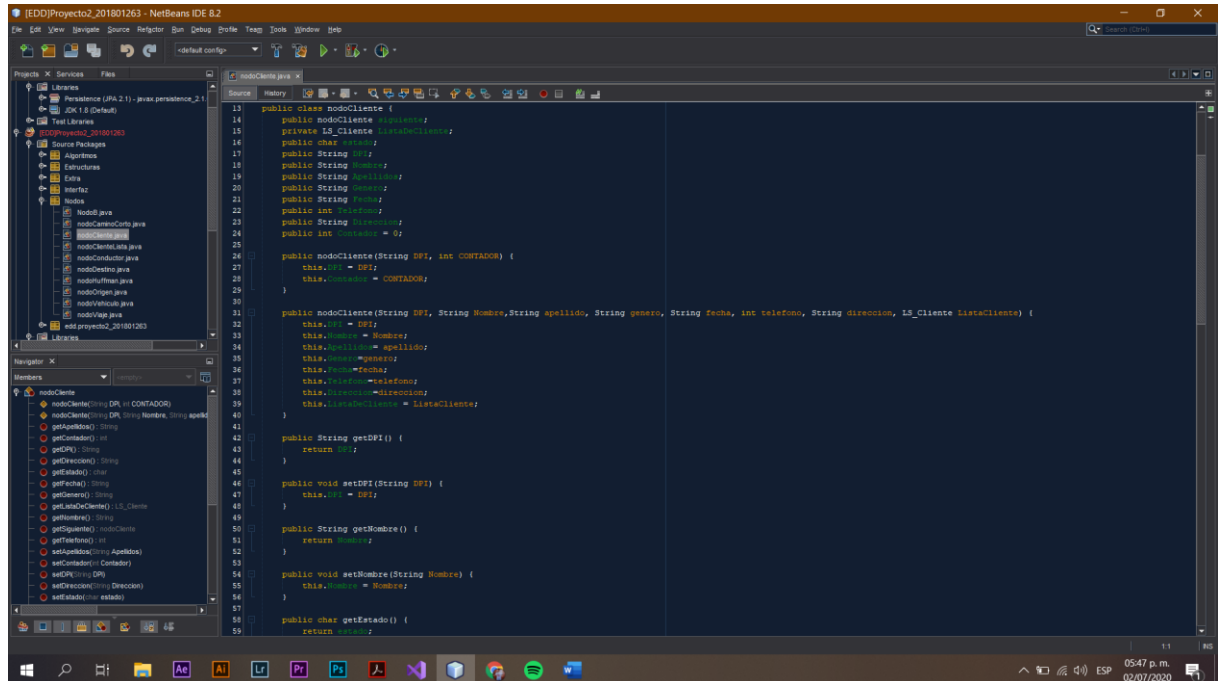
Dentro de la clase NodoB, se inicializan todos los métodos y propiedades para poder crear un Arbol B y de igual forma se agregan métodos como noVehiculo, ToDot y toDotReporte.

- **NodoCaminoMinimo**



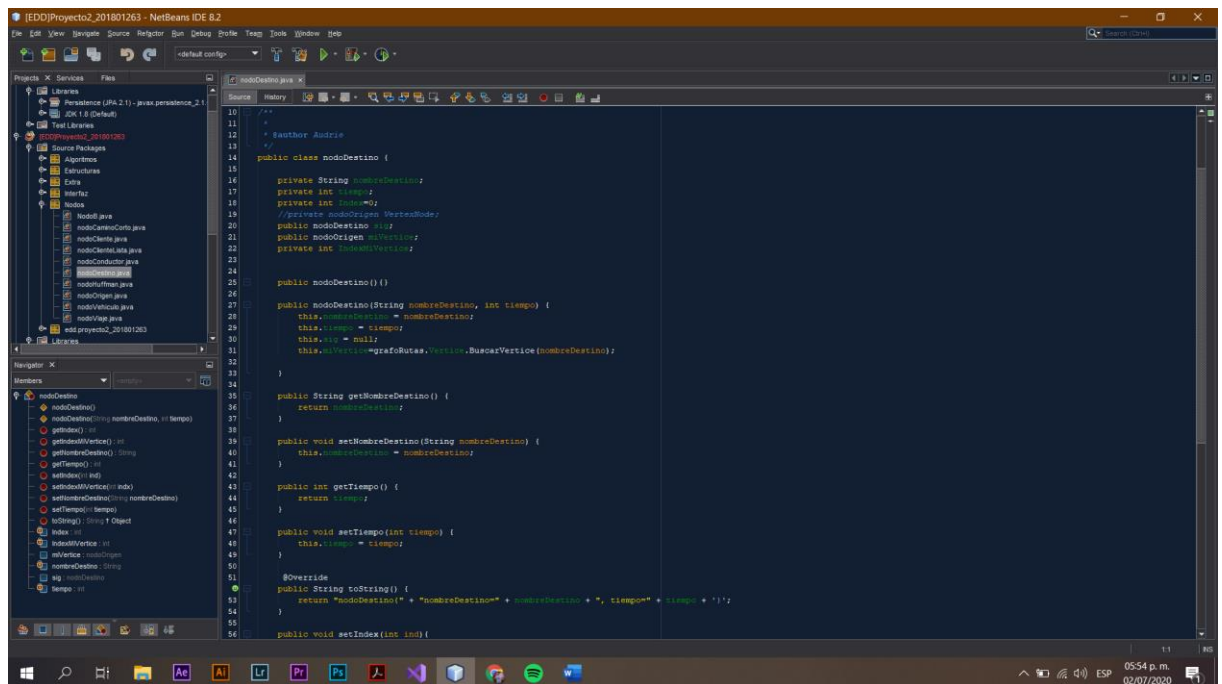
Dentro de la clase NodoCaminoMinimo se crean las propiedades y inicializan las variables a utilizar para cada parte de camino mínimo como el peso, numero de destinos, Destino y origen.

#### - NodoCliente



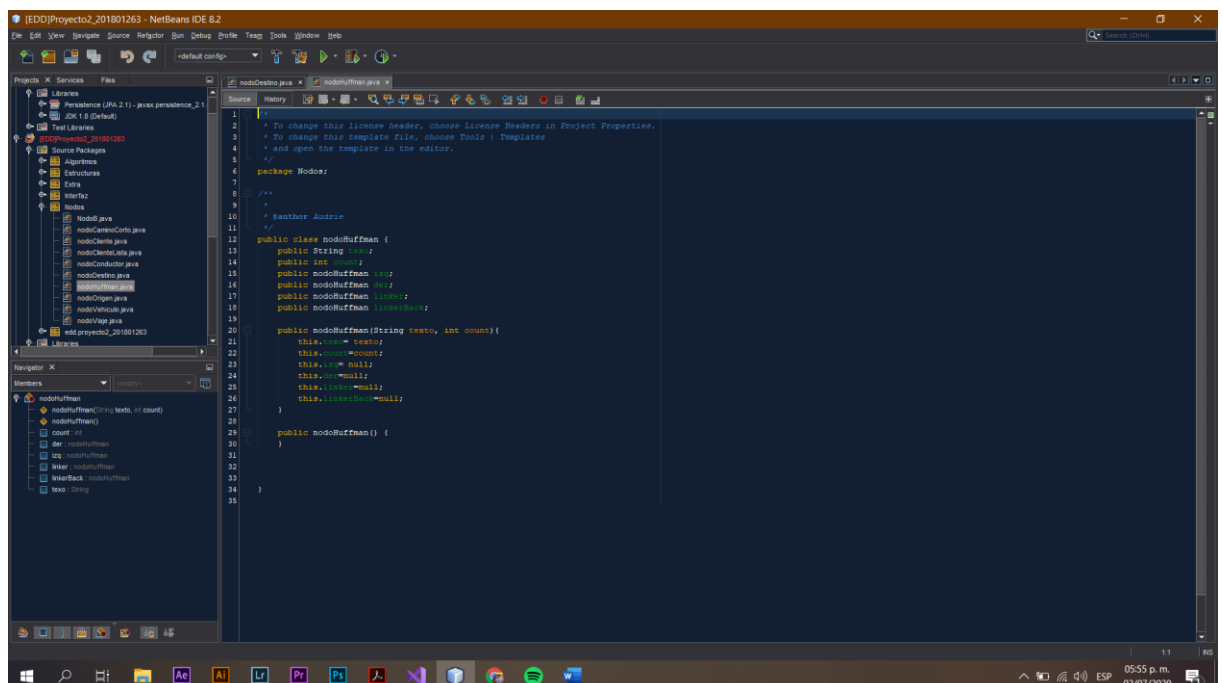
Dentro de la clase NodoConductor se crean las variables a utilizar para la LCD donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.

#### - NodoDestino



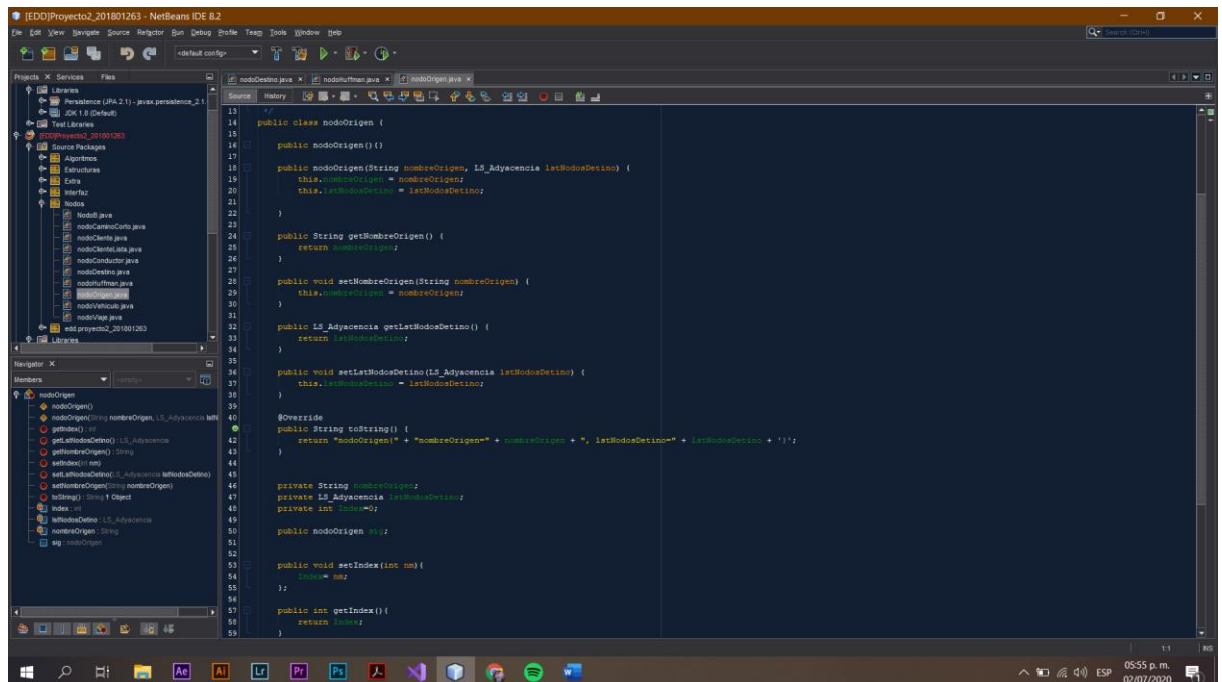
Dentro de la clase NodoDestino se crean las variables a utilizar para la Lista Simple donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.

#### - NodoHuffman



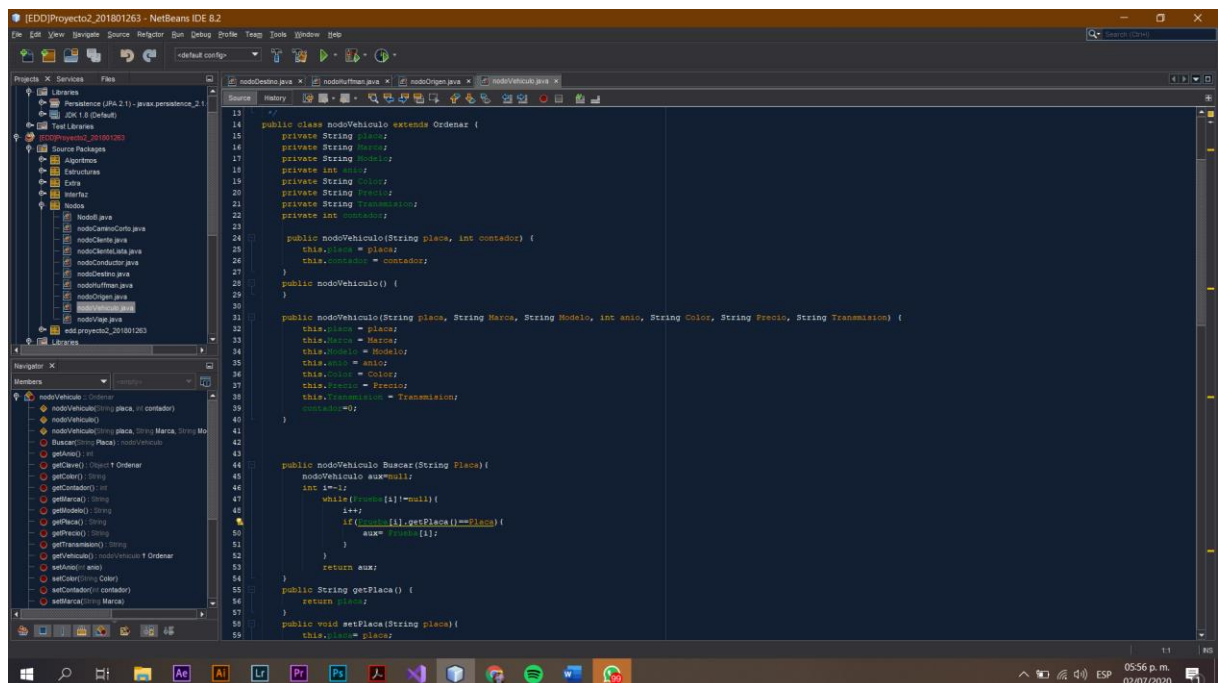
Dentro de la clase NodoHuffman se crean las variables a utilizar para la Lista Simple donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.

## - NodoOrigin



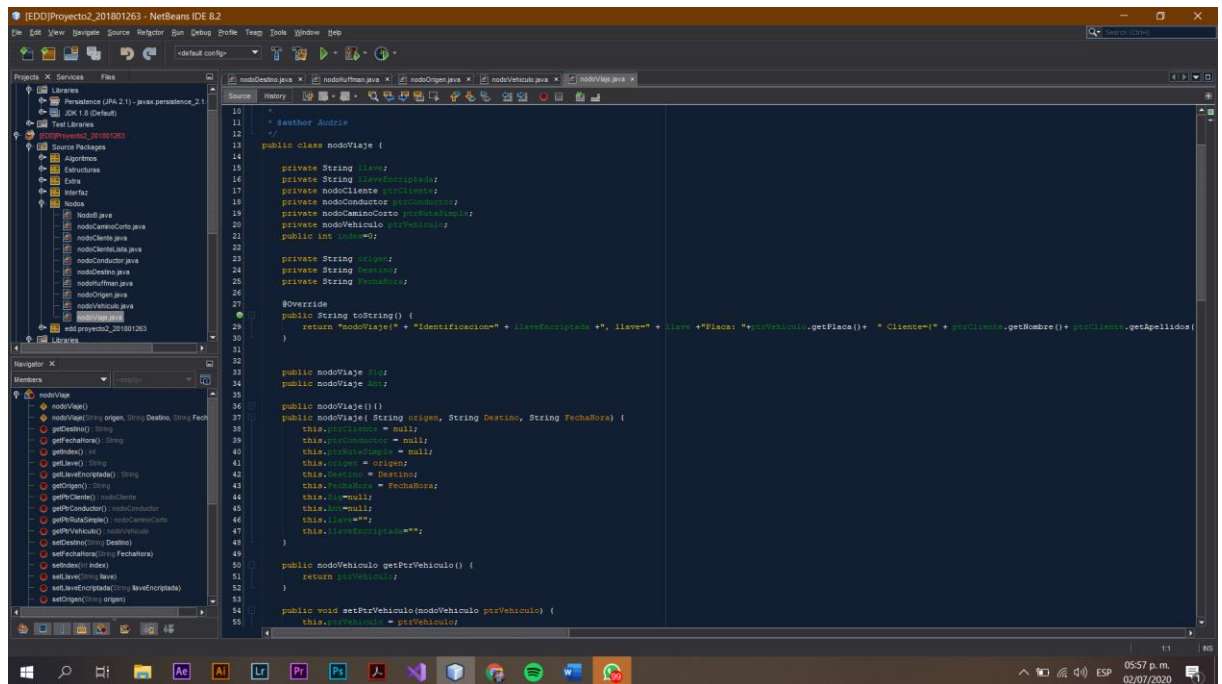
Dentro de la clase NodoOrigin se crean las variables a utilizar la donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.

## - NodoVehiculo



Dentro de la clase NodoVehiculo se crean las variables a utilizar para la parte del ArbolB donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.

## -NodoViaje



Dentro de la clase NodoViaje se crean las variables donde utilizaremos métodos get y set para cada una de ellas.