

EVIDENCIA 3



LUIS ANGEL ALBA ALFARO - A01640314 FERNANDO GARCÍA TEJEDA - A01642285
RUNO MÁRQUEZ PUIG - A00834415

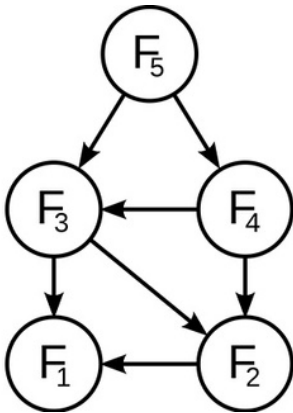
INTRODUCCIÓN

En este proceso de entrega de evidencia, se trabajaron 2 evidencias principales en las que se aplicaron los conocimientos sobre algoritmos aprendidos a lo largo de estas 5 semanas, este proyecto es el resultado de ese aprendizaje



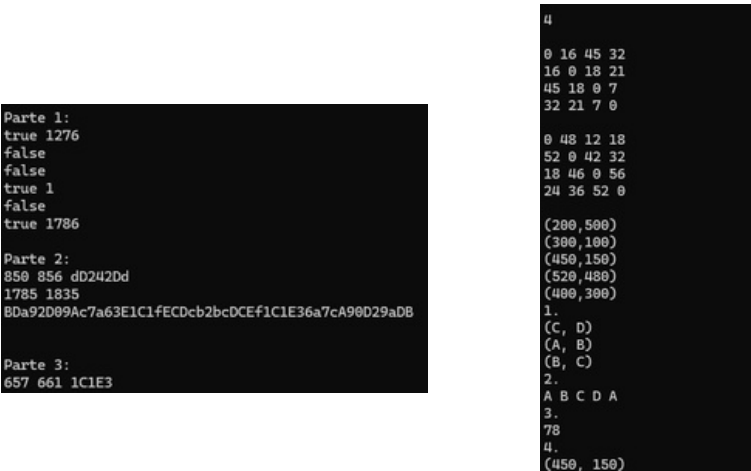
EVIDENCIA 1

Para esta evidencia creamos un programa para evaluar codigo malicioso en archivos especificos, Suponiendo que el código malicioso tiene siempre código "espejado" (palíndromos de chars), el programa busca este tipo de código en una transmisión. Implementamos para su realizacion tecnicas como programacion dinamica

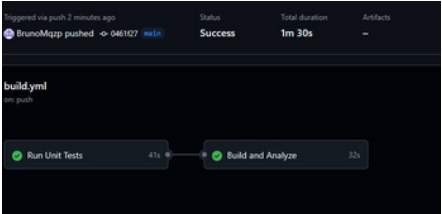


RESULTADOS

Despues de aplicar los conocimeintos aprendidos en clase, usamos algoritmos para resolver los problemas proporcionados para las evidencias, obteniendo los resultados esperados, a continuacion se presenta la evidencia 1 y 2 respectivamente:



Como podemos observar el resultado es el mismo que se solicitaba para la validacion de nuestro codigo. Y como se observa a continuacion, tambien son correctas las pruebas unitarias.



EVIDENCIA 2

En esta evidencia escribimos un programa c++ que ayude a una empresa que quiere incursionar en los servicios de Internet respondiendo a la situación problema 2. Usamos los algoritmos como Kruskal's y Busqueda lineal para resolverlo. Ademas de usar Sonarqube y cMake para hacer pruebas unitarias y validar el codigo



CONCLUSIÓN

Se pudo realizar de manera correcta la evidencia, si bien hubo dificultades al momento de conectar los servicios de sonarqube y las pruebas unitarios consideramos que fue adecuado el manejo de la situacion problema.

