TRABAJO PRÁCTICO MATEMATICA



TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACION

Integrantes:

•	Mateo Fux	53.351	mateofux@gmail.com
•	Emanuel Camacho	53.363	emanueltcamacho@gmail.com
•	Felipe Gil	53.336	felipeegil05@gmail.com
•	Gastón Vaccarone	53.345	gastonvaccarone74@gmail.com
•	Sergio Duarte	53.356	romanduarte17@gmail.com

Docentes:

Martina Wallace

Nahuel Marvulli

Fecha de entrega: 13 / 11 / 2023

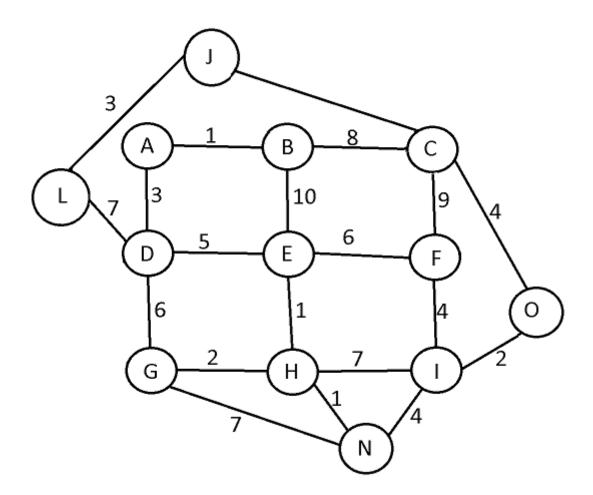
Descripción del Problema:

El problema que planteamos es encontrar el camino más rápido para llegar de una ciudad a otra.

Como se verán en las imágenes siguientes cada nodo representa una ciudad y las aristas representan el tiempo que se demora en ir de una a otra.

Solución del problema:

Utilizamos el algoritmo de Dijkstra para resolverlo.

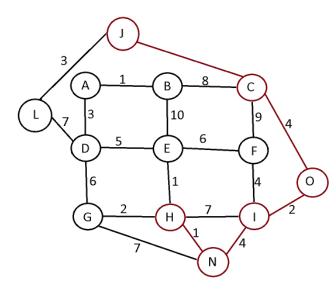


Planteo 1:

Para ir de la ciudad " ${\bf J}$ " a la ciudad " ${\bf H}$ "

	PASO 1	PASO 2	PASO 3	PASO 4	PASO 5	PASO 6	PASO 7	PASO 8
J	0,J							
L	3,J	3,J	3,J					
С	2,J	2,J						
В		10,C	10,C	10,C	10,C	10,C	10,C	
0		6,C	6,C	6,C				
F		11,C						
D			10,L	10,L	10,L	10,L		
I				8,0	8,0			
Н					15,I	15,I	15,I	15,I
Α						13,D	11,B	11,B
G						16,D	16,D	16,D
N					12,I	12,I	12,I	12,I
Е						15,D	15,D	15,D

PASO 9	PASO 10	PASO 11	PASO 12	PASO 13		
15,I	13,N	13,N	13,N	13,N		
11,B						
16,D	16,D	16,D	16,D			
12,I	12,I					
15,D	15,D	15,D				



El recorrido J, C, O, I, N, H

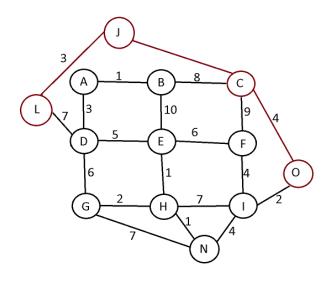
Tiempo final 13 horas.

Planteo 2:

Para ir de la ciudad " ${\bf O}$ " a la ciudad " ${\bf L}$ "

	PASO 1	PASO 2	PASO 3	PASO 4	PASO 5	PASO 6	PASO 7	PASO 8
0	0,0							
С	4,0	4,0	4,0					
	2,0	2,0						
В			12,C	12,C	12,C	12,C	12,C	12,C
J			6,C	6, C				
F		6,I	6,I	6,I	6, I			
D								13,E
E					12,F	12,F	8,H	8,H
Н		9,I	9,I	9,I	9,I	7,N	7,N	
Α								
G						13,N	9,H	9,H
N		6,I	6,I	6,I	6,I	6,I		
L				9,J	9,J	9,J	9,J	9,J

PASO 9	PASO 10	PASO 11	PASO 12	PASO 13
12,C	12,C			
13,E	13,E	13,E		
	13,B	13,B	13,B	
9,H				
9,J	9,J	9,J	9,J	9,J



El recorrido O, C, J, L

Tiempo final 9 horas.