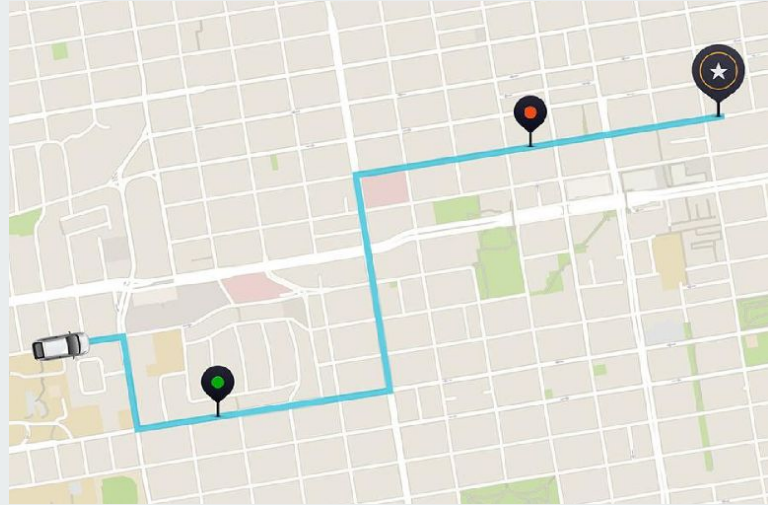




UBER.PY

Proyecto Integrador Algo2

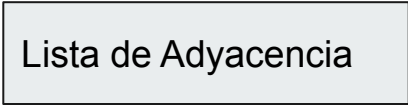


Azurduy Giovanni , Massacesi Juan Ignacio

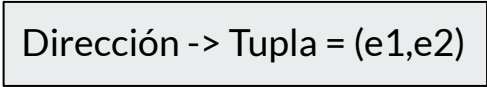
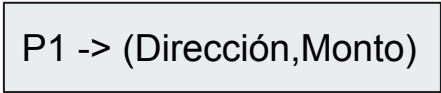
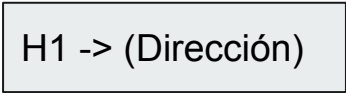
Estructuras de datos



HashTable del Grafo



HashTable Ubicaciones Fijas HashTable Ubicaciones Móviles



Algoritmos



Problemas



- Se pide un auto y no pueda llegar a la persona (Se resuelve Dijkstra)
- La dirección a trasladarse es inválida (Se resuelve comparando con los hashtable mapa o lugar fijo) $O(1)$
- Al cargar las personas, autos, ubicación se repiten (Se resuelve comparando con los HashTable) $O(1)$
- La implementación del Dijkstra es más compleja porque no tenemos insertados los nodos en el grafo y se la agrega validaciones para evitar cálculos innecesarios
- Si se realiza un recorrido y luego otro nuevo utiliza el mismo subgrafo del recorrido anterior se vuelve a calcular el recorrido (Cálculo innecesario)



Posibles Mejoras

Usar un Hashtable para guardar los recorridos ya hechos, evitando recalcular (Subcaminos)



Estado Actual

Creación del Mapa 

Carga de Ubicaciones Fijas y Móviles 


Implementación del Algoritmo:  [Implementar Dijkstra \(1 semana\)](#)

conocer los 3 autos más cercanos

la dirección más corta del destino

que los autos queden dentro del mapa una vez terminado el viaje

Implementación de la interfaz interactiva: [Implementar a la consola interactiva 3 - 4 días](#)

Aceptar o rechazar el viaje. 



<https://github.com/GioAzdy75/Proyecto-Integrador-algo2/>