



- Los algoritmos se han compilado con optimización -O3.
- En el algoritmo de divide y vencerás se ha puesto como umbral final/2 porque si la función recursiva se llamaba más de dos veces se producía una *Violación de Segmento*. Además se le añade una unidad porque sino se produce *Violación de Segmento* prácticamente en la mitad de los datos; de esta forma solo es en uno.
- Se puede ver que el algoritmo DyV es más lento en esta ocasión debido al coste que suponen las llamadas recursivas y las operaciones de división.
- Los súper picos que se ven en la gráfica pueden estar debidos a programas en segundo plano del ordenador.