

Manual 4 - 2do Torneo de Programación Competitiva

Lions R.C.

Julio 2019

Contents

1	Arreglos multidimensionales	2
1.1	Ejemplos	2
2	Structs	2
3	Grafos	2
3.1	Nodos, ramas, hojas y raíces	2
3.2	Grafos dirigidos y no dirigidos	2
3.3	Grafos cíclicos y acíclicos	2
4	Algoritmos de búsqueda	2
4.1	Busqueda en anchura	2
4.2	Busqueda en profundidad	2
4.3	Algoritmo de Dijkstra	2
4.4	Algoritmos heurísticos	2
4.5	A*	2



1 Arreglos multidimensionales

1.1 Ejemplos

2 Structs

3 Grafos

3.1 Nodos, ramas, hojas y raíces

3.2 Grafos dirigidos y no dirigidos

3.3 Grafos cíclicos y acíclicos

4 Algoritmos de busqueda

4.1 Busqueda en anchura

4.2 Busqueda en profundidad

4.3 Algoritmo de Dijkstra

4.4 Algoritmos heurísticos

4.5 A*