

UTS_tRAT

Área personal

← → ↻ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&scrollpos=266.6666564941406#q12

🔍 ⚙️ ☆

🌐 📧 📌 📁 📄

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh...

Terms & Conditions /

Ingeniería en Informa...

Unity - Manual: Inte...

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar


Unity

Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop: C...

Brusheezy!

Universidad Católica del Uruguay

☰

🖼

Asistencia

Español - Internacional (es) ▾

✉

🔔

Alvaro Pardo

👤

◀

◀ de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

Para representar un grafo no dirigido por medio de listas de adyacencias,

Seleccione una:

☐ a. si N es la cantidad de vértices, harán falta N-1 adyacencias.

☐ b. será suficiente una adyacencia por cada dos aristas.

☒ c. harán falta dos adyacencias por cada arista.

☐ d. habrá una adyacencia por arista.

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Terminar intento...

HOURS

0

MINUTES

19

SECONDS


25

UTS_tRAT

Área personal

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=1&scrollpos=133.3333282470703#q5

AplicacionesCosas a Hacer!Artifacts - Google ShTerms & ConditionsIngeniería en InformaUnity - Manual: InteBDO RPG Maker RPG Maker Tutorials9GAG Aprender a dibujarUnity Dibujo Juego Ebay Tutorial Photoshop: Brusheezy!



Universidad Católica del Uruguay

de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ...

2. UT1 – Diseño de Algori...

3. INSTALACION DE HE...

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ...

5. UT3 - Diccionarios, Ma...

6. PRIMER PARCIAL

7. EVALUACIONES DE P...

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ...

Asistencia

Español - Internacional (es)

Alvaro Pardo

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

Marcar pregunta

Los algoritmos adecuados para hallar el árbol abarcador de costo mínimo de un grafo no dirigido **G**, son:

Seleccione una:

☐ a. Warshall y Kruskal

☐ b. búsqueda en amplitud y búsqueda en profundidad

☐ c. Prim y Floyd

☒ d. Prim y Kruskal

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Terminar intento...

HOURS0

MINUTES19

SECONDS5

Página anterior

Siguiente página



Asistencia

Español - Internacional (es) ▼



Alvaro Pardo



< de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

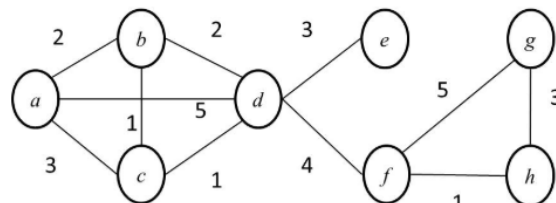
7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta



Seleccione una:

- ☒ a. Contendrá las aristas (c,d) y (b,a) ✓
- ☐ b. Aplicando el algoritmo de Warshall, se obtiene un costo de 25
- ☐ c. Tendrá un costo de 10, independientemente del algoritmo que se use para obtenerlo.
- ☐ d. Tendrá un costo de 17 si se aplica el algoritmo de Kruskal

Comprobar

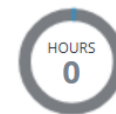
Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario



Terminar intento...



UTS_tRAT

Área personal

← → ↻ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=3&scrollpos=66.66666412353516#q7

🔍 ⚙️ ☆ 🔴 🌐 📧

»

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh

Terms & Conditions

Ingeniería en Informa

Unity - Manual: Integ

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar

Unity


Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop: C

Brusheezy!

»



Universidad Católica del Uruguay

de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

🗨️

📁

☰

🖼️

Asistencia

Español - Internacional (es) ▾

✉️

🔔

Alvaro Pardo

🔄

◀

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

El orden del tiempo de ejecución del algoritmo de búsqueda en amplitud en un grafo no dirigido conexo de V vértices y A aristas, es:

Seleccione una:

☐ a. $O(N)$

☐ b. $O(N \cdot A)$

☒ c. $O(A)$

☐ d. $O(N + A)$

✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Página anterior

Siguiente página

Navegación por el cuestionario

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Terminar intento...

HOURS

0

MINUTES

18

SECONDS

13

UTS_tRAT

Área personal

← → ↺ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=5&scrollpos=200#q8

🔍 ⌂ ⚙

🔴 🟢 🟡 🟠 🟤

📄 📁 📂

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh...

Terms & Conditions

Ingeniería en Informa...

Unity - Manual: Inte...

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar


Unity

Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop: C...

Brusheezy!



Universidad Católica del Uruguay

☰

🖨

Asistencia

Español - Internacional (es) ▾

✉

🔔

Alvaro Pardo

👤

⬅

⬅ de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

💬

📄

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

El funcionamiento del algoritmo de búsqueda en amplitud en un grafo no dirigido conexo de N vértices y M aristas a partir de cierto vértice v , es tal que:

Seleccione una:

☐ a. asegura que se seleccionan exactamente $N-1$ aristas.

☐ b. en cada paso, conecta dos vértices ninguno de los cuales es antecesor del otro.

☐ c. coloca en una pila cada uno de los vértices visitados.

☒ d. primero se visitan todos los adyacentes de v .

✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14

Terminar intento...

HOURS 0

MINUTES 17

SECONDS 16

>

UTS_tRAT

Área personal

← → ↺ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=6&scrollpos=200#q2

🔍 ⚙️ ☆

🌐 📧 📌 📁 📄

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh

Terms & Conditions

Ingeniería en Informa

Unity - Manual: Inte

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar


Unity

Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop: C

Brusheezy!



Universidad Católica del Uruguay

de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

En un grafo no dirigido **conexo**:

Seleccione una:

☐ a. El algoritmo de Floyd puede ser aplicado para obtener los puntos de articulación.

☐ b. Al aplicar una búsqueda en amplitud desde cualquier vértice se generarán solamente arcos de árbol y arcos de retroceso

☒ c. Una búsqueda en amplitud siempre va a visitar todos los vértices del grafo.

☐ d. El algoritmo de Dijkstra puede ser aplicado para obtener el árbol abarcador de costo mínimo.

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14

Terminar intento...

HOURS 0

MINUTES 16

SECONDS 57



Español - Internacional (es) ▼



Alvaro Pardo



8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

▶ Marcar pregunta



- ☒ a. Hay dos puntos de articulación
- ☐ b. No existen puntos de articulación
- ☐ c. Hay un punto de articulación
- ☐ d. Hay tres puntos de articulación

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14				

Terminar intento...



UTS_tRAT

Área personal

← → ↻ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=8&scrollpos=200#q9

🔍 ⚙️ ☆

🌐 📧 📅 📌 📁

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh...

Terms & Conditions

Ingeniería en Informa...

Unity - Manual: Inte...

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar

Unity

Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop: C...

Brusheezy!

+

Universidad Católica del Uruguay

☰

🖨

Asistencia

Español - Internacional (es) ▾

✉

🔔

Alvaro Pardo

👤

◀

◀ de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

Aplicando una búsqueda en amplitud comenzando por el vértice con etiqueta "f"

```
graph LR; a((a)) ---|2| b((b)); a ---|3| c((c)); b ---|2| d((d)); c ---|1| d; d ---|3| e((e)); d ---|4| f((f)); d ---|5| g((g)); f ---|1| h((h)); g ---|3| h
```

Seleccione una:

☐ a. La arista (a,d) será un arco cruzado

☒ b. La arista (d,b) será un arco de árbol

☐ c. La arista (f,h) será un arco cruzado

☐ d. Se obtiene un árbol de altura 1

Comprobar

Correcta
Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14

Terminar intento...

HOURS 0

MINUTES 15

SECONDS 25


>

UTS_tRAT

Área personal

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=9&scrollpos=133.3333282470703#q13

AplicacionesCosas a Hacer!Artifacts - Google ShTerms & ConditionsIngeniería en InformaUnity - Manual: IntegBDO RPG Maker RPG Maker Tutorials9GAG Aprender a dibujarUnity Dibujo Juego Ebay Tutorial Photoshop: Brusheezy!



Universidad Católica del Uruguay

de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ...

2. UT1 – Diseño de Algori...

3. INSTALACION DE HE...

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ...

5. UT3 - Diccionarios, Ma...



6. PRIMER PARCIAL

7. EVALUACIONES DE P...

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ...

Asistencia

Español - Internacional (es)

Alvaro Pardo

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

Marcar pregunta

Para representar un **grafo no dirigido** por medio de **matriz** de adyacencias,

Seleccione una:

☐ a. se necesitará el doble de la memoria que sería necesaria si el grafo fuera dirigido

☐ b. se necesitará un espacio de memoria igual a la cantidad de vértices.

☐ c. si A es la cantidad de aristas, hará falta un espacio de memoria proporcional a A al cuadrado.

☒ d. con usar media matriz sería suficiente

Comprobar

Correcta
Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

123456

789101112

1314

Terminar intento...

HOURS0

MINUTES14

SECONDS57



de vuelta al curso

- 0. INTRODUCCIÓN >
- 1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >
- 2. UT1 – Diseño de Algori... >
- 3. INSTALACION DE HE... >
- 4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >
- 5. UT3 - Diccionarios, Ma... >
- 6. PRIMER PARCIAL >
- 7. EVALUACIONES DE P... >
- 8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

Marcar pregunta

Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta aplicada a un grafo no dirigido conexo:

Seleccione una:

- ☒ a. Se pueden recorrer tanto en profundidad como en amplitud.
- ☐ b. Se puede definir como la raíz del grafo a un vértice que si se quita, el grafo se desconecta en dos o más partes.
- ☐ c. Un ciclo tendrá por lo menos un longitud igual a 2.
- ☐ d. Se define como punto de articulación a un vértice desde el cual se puede acceder a todos los otros vértices del grafo.

Comprobar

Correcta
Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario



Terminar intento...




UTS_tRAT

Área personal

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=12&scrollpos=200#q4

AplicacionesCosas a Hacer!Artifacts - Google ShTerms & ConditionsIngeniería en InformaUnity - Manual: InteBDO RPG Maker RPG Maker Tutorials9GAG Aprender a dibujarUnity Dibujo JuegoEbay Tutorial Photoshop: Brusheezy!



Universidad Católica del Uruguay

de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ...

2. UT1 – Diseño de Algori...

3. INSTALACION DE HE...

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ...

5. UT3 - Diccionarios, Ma...



6. PRIMER PARCIAL

7. EVALUACIONES DE P...

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ...

Asistencia

Español - Internacional (es)

Alvaro Pardo

Pregunta 13

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

Marcar pregunta

Un **árbol abarcador de costo mínimo** de un grafo no dirigido **G** es un **árbol libre** que conecta todos los vértices de **G**, y

Seleccione una:

☐ a. la altura es la mínima posible.

☐ b. la cantidad de puntos de articulación es la mínima posible.

☒ c. la suma de los costos de sus aristas es la mínima posible.

☐ d. la cantidad de ciclos es la mínima posible.

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

123456

789101112

1314

Terminar intento...

HOURS0

MINUTES13

SECONDS24

UTS_tRAT

Área personal

← → ↻ 🏠

https://webasignatura.ucu.edu.uy/mod/quiz/attempt.php?attempt=167669&page=13&scrollpos=66.66666412353516#q14

🔍 ⚙️ ☆

🇸🇻 🇵🇷 🇨🇱 🇨🇦 🇨🇰 🇨🇷 🇨🇮 🇨🇯 🇨🇰 🇨🇷 🇨🇮 🇨🇯

Aplicaciones

Cosas a Hacer!

Artifacts - Google Sh

Terms & Conditions

Ingeniería en Informa

Unity - Manual: Inte

BDO

RPG Maker

RPG Maker Tutorials

9GAG

Aprender a dibujar

Unity

Dibujo Juego

Ebay

Tutorial Photoshop

Brusheezy!

Universid
Católica de
Uruguay

☰

📏

Asistencia

Español - Internacional (es) ▾

✉

🔔

Alvaro Pardo

👤

◀

◀ de vuelta al curso

0. INTRODUCCIÓN >

1. UNIDAD TEMÁTICA 0 ... >

2. UT1 – Diseño de Algori... >

3. INSTALACION DE HE... >

4. UNIDAD TEMÁTICA 2 ... >

5. UT3 - Diccionarios, Ma... >

6. PRIMER PARCIAL >

7. EVALUACIONES DE P... >

8. UNIDAD TEMÁTICA 4 ... >

💬

📄

Pregunta **14**

Correcta

Puntúa 4,00 sobre 4,00

🚩 Marcar pregunta

El algoritmo para hallar los puntos de articulación en un grafo no dirigido conexo de **N** vértices y **M** aristas, tiene un orden del tiempo de ejecución de:

Seleccione una:

☐ a. $O(N*\log N)$

☐ b. $O(N)$

☒ c. $O(M)$

☐ d. $O(M*\log M)$

✓

Comprobar

Correcta

Puntos para este envío: 4,00/4,00.

Navegación por el cuestionario

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Terminar intento...

HOURS
0

MINUTES
13

SECONDS
6