

Práctica #1 Historiograma

Escuela Superior de Cómputo

Algoritmos Genéticos

Sandra Luz Morales Guitrón

Jorge Gómez Reus

Índice

1. Introducción	1
2. Contenido	1
2.1. Ejemplo 1	1
2.2. Ejemplo 2	1
3. Conclusión	2

1. Introducción

Un historiograma es una representación gráfica de una variable en forma de barras, donde la superficie de cada barra es proporcional a la frecuencia de los valores representados. Con base en esta definición se realizó un programa el cual grafica un historiograma con base en un arreglo de números aleatorios.

2. Contenido

2.1. Ejemplo 1

Ejecución: `make && ./historigram`

En este ejemplo se muestra el historiograma del arreglo: {53, 56, 68, 54, 55, 15, 89, 81, 21, 36}

El programa por defecto crea un arreglo de 10 números aleatorios.

2.2. Ejemplo 2

Ejecución: `make && ./historigram 20`

En este ejemplo se muestra el historiograma del arreglo: {362, 441, 850, 228, 290, 457, 941, 849, 243, 945, 152, 325, 634, 334, 260, 207, 510, 858, 740, 278}

Se le dió un argument extra al programa que indica el número de elementos en el arreglo.

En ambos ejemplos los números aleatorios se generaron en un rango del 1 al 1000.

Figura 1: Ejemplo 1

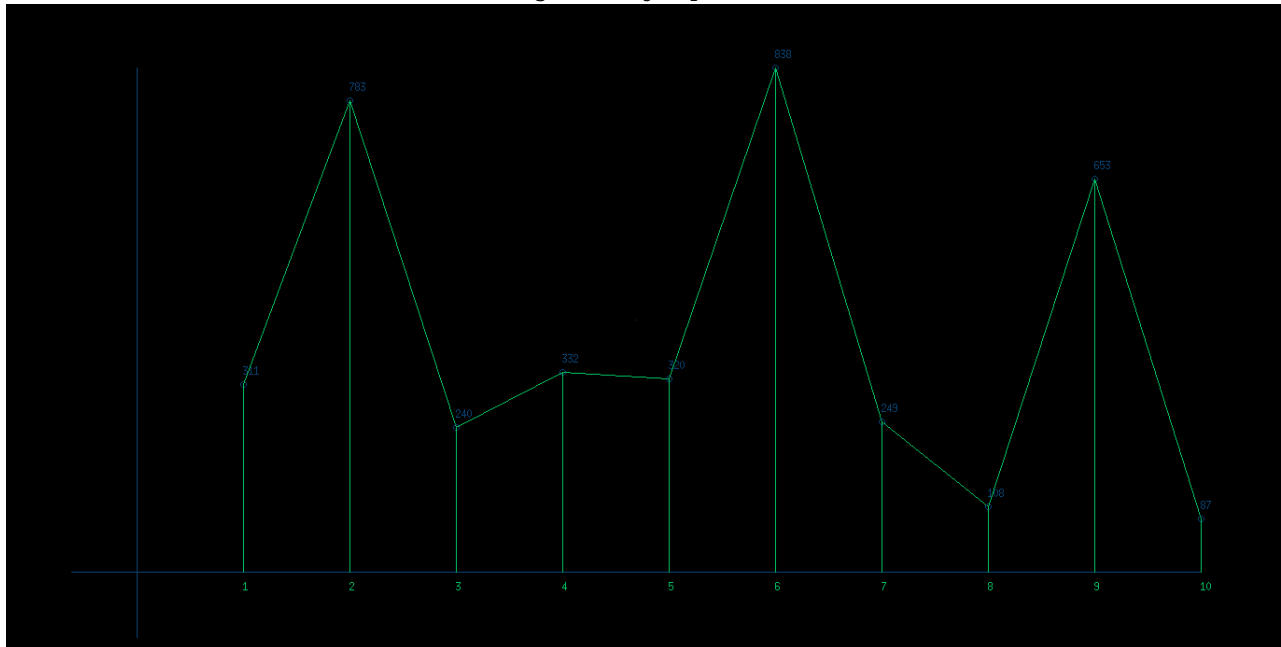
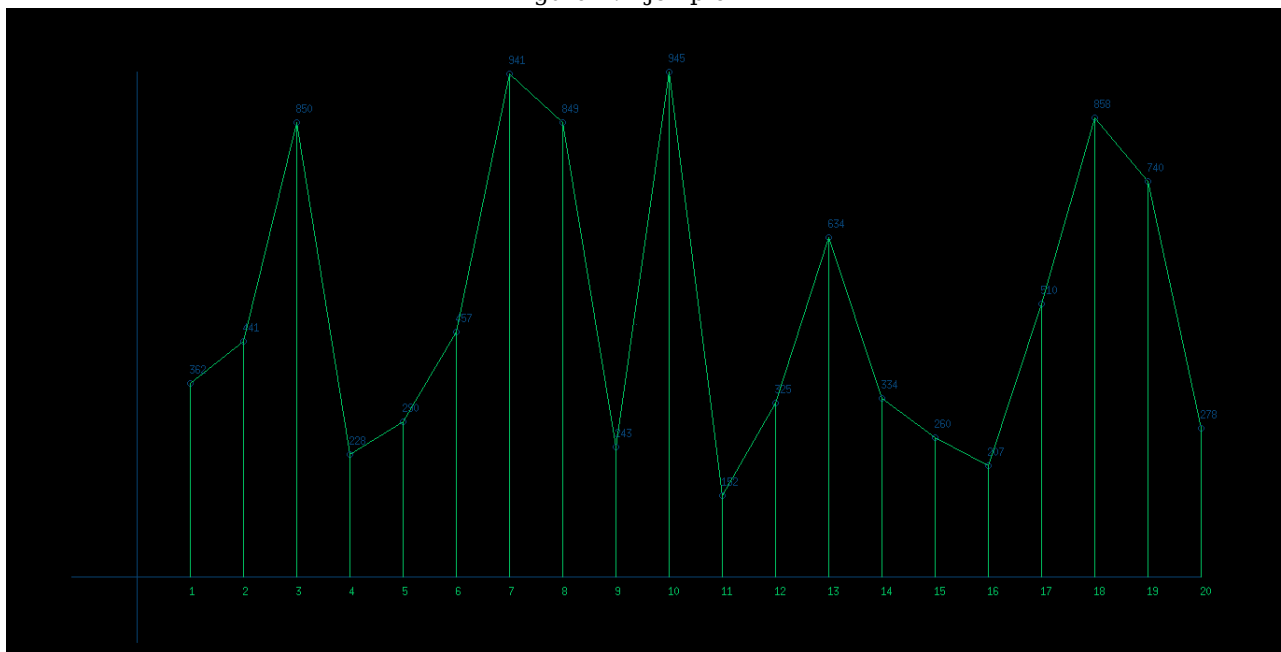


Figura 2: Ejemplo 2



3. Conclusión

Mediante un historiograma se pueden representar visualmente datos, lo cual hace que sea más fácil interpretar resultados y compartilos.