

Grafos-Septiembre2022-RESUELTO



Apuntesgii



Estructuras de Datos no Lineales



2º Grado en Ingeniería Informática



**Escuela Superior de Ingeniería
Universidad de Cádiz**

FIESTA DEL CINE

ENTRADAS 3,50€*

WWW.FIESTADELCINE.COM



SALA
3

**20
24**

DEL 3 AL 6 DE JUNIO



FEDERACIÓN
DE CINES DE
ESPAÑA



escac



Fotogramas

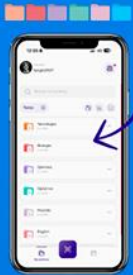


scribzee

ESCANEA
usando los tags
de tus hojas



ORGANIZA
tus apuntes se
archivan en
carpetas por
color



OPTIMIZA
ahorrarás
espacio en tu
móvil ya que se
suben a la nube



CONSULTA Y
COMPARTE

visualízalos en
cualquier
momento y
desde cualquier
lugar y
compártelos
fácilmente



crea alertas.. y
¡mucho más!

Libera espacio de tu móvil...

y de tu mente

ApuntesGII

Examen Grafos 01/09/22

Se dispone de un laberinto de $N \times N \times N$ casillas del que se conocen las casillas de entrada y salida del mismo.

Si te encuentras en una casilla sólo puedes moverte (en el mejor caso) en las siguientes seis direcciones (arriba, abajo, derecha, izquierda, adentro, afuera).

Por otra parte, entre algunas de las casillas hay una piedra que impide moverse hacia ella. Implementa un subprograma que dados:

- N (dimensión del laberinto),
- la lista de casillas que poseen una piedra,
- la casilla de entrada, y
- la casilla de salida,

calcule el coste del camino más corto para ir de la entrada a la salida y su longitud.

*Nota: definir tipos de datos, prototipos de las operaciones de los TADs y de los algoritmos de grafos.

Solución:

```

1  #include <iostream>
2  #include "alg_grafo_E-S.h"
3  #include "alg_grafoPMC.h"
4  #include "grafoPMC.h"
5  #include "matriz.h"
6  #include <vector>
7
8  using namespace std;
9
10 //-----|| Aquí comienza el examen ||-----
11
12 typedef typename GrafoP<int>::tCoste tCoste;
13 typedef typename GrafoP<int>::vertexe vertexe;
14
15 struct casilla
16 {
17     int x,y,z;    //fila será x ,columna será y, profundidad será z
18 };
19
20
21 /*
22  CasillaToNodo -> Recibe una casilla y el tamaño del laberinto, y devuelve el nodo correspondiente a la casilla
23 */
24 vertexe CasillaToNodo(casilla c,size_t N)
25 {
26     return c.x + c.y*N + c.z*(N*N);
27 }
28
29 /*
30  NodoToCasilla -> Recibe una nodo y el tamaño del laberinto, y devuelve la casilla correspondiente a la casilla
31 */
32 casilla NodoToCasilla(vertexe v,size_t N)
33 {
34     casilla caux;
35     caux.x = v % N; // ejemplos: casilla 3 (x = 0), casilla 10 (x = 1)...
36     caux.y = (v / N) % N; // ejemplos: casilla 5 (y = 1), casilla 25(x = 2)...
37     caux.z = v / (N*N);
38     return caux;
39 }
40
41 /*
42  abyacentes -> Recibe dos casillas, y devuelve true si las dos casilla son adyacentes (se puede realizar un movimiento entre ellas) o false si no
43 */
44 bool abyacentes (casilla c1, casilla c2)
45 {
46     if(c1.z == c2.z) // si estan en el mismo tablero:
47     {
48         return (abs(c1.x- c2.x) + abs(c1.y - c2.y) == 1);
49     }
50     else
51     {
52         return (c1.x == c2.x && c1.y == c2.y && abs(c1.z - c2.z) == 1);
53     }
54 }
55

```

```

56  /*
57  laberinto -> Recibe el tamaño del laberinto, un vector con las casillas que poseen piedras, la casilla de entrada y la casilla de salida,
58  y devuelve el coste mínimo de ir de la casilla entrada hasta la casilla salida
59  */
60  tCoste laberinto(size_t& N,vector<casilla>& piedras, casilla& entrada, casilla& salida)
61  {
62      GrafoP<tCoste> G(N*N*N); //creamos un grafo ponderado representado por una matriz de costes de N*N*N (numero de vertices) *Nota: por defecto inicializada a infinito
63
64      //Habilitamos los caminos entre las casillas que sean adyacentes
65
66      for(vertex i = 0; i < G.numVert(); i++) // podriamos usar int o unsigned tambien, pero uso vertex para hacer referencia a que me muevo de un nodo a otro :)
67      {
68          for(vertex j = 0; j < G.numVert(); j++)
69          {
70              if(abyacentes(NodoToCasilla(i,N),NodoToCasilla(j,N)) // Si las casillas representadas por los vertices son adyacentes:
71              {
72                  G[i][j] = 1; // Existe un camino de 1 unidad de longitud entre ellas (direccion i -> j)
73                  G[j][i] = 1; // Existe un camino de 1 unidad de longitud entre ellas (direccion j -> i)
74              }
75          }
76      }
77
78      //Bloqueamos aquellos caminos en los que la casilla sea una piedra
79      for(vertex i = 0; i < G.numVert(); i++) // podriamos usar int o unsigned tambien, pero uso vertex para hacer referencia a que me muevo de un nodo a otro :)
80      {
81          for(size_t j = 0; j < piedras.size(); j++) //recorremos el vector donde tenemos las casillas que contienen una piedra
82          {
83              G[i][CasillaToNodo(piedras[j],N)] = GrafoP<tCoste>::INFINITO; //NO podemos ir desde cualquier casilla hacia esa casilla
84              G[CasillaToNodo(piedras[j],N)][i] = GrafoP<tCoste>::INFINITO; //no necesario ya que incomunicamos la casilla que tiene la piedra, udado para tener un Grafo mas realista
85          }
86      }
87
88      //Por ultimo usamos Dijkstra para calcular el recorrido mas corto entre la entrada y salida
89      vector<vertex> P(G.numVert());
90      vector<tCoste> D = Dijkstra(G,CasillaToNodo(entrada,N),P); //En D tenemos los costes de ir desde entrada a cualquier nodo
91
92      return D[CasillaToNodo(salida,N)]; //devolvemos el coste de ir desde entrada hacia casilla
93  }
94
95
96  /*
97  DEFINICIONES:
98
99  - GrafoP<tCoste> G(size_t n) -> Define un grafo Ponderado representado por una matriz de costes de n*n
100  - G.numVert() -> Devuelve el numero de aristas que posee el grafo
101  - Dijkstra(GrafoP<tCoste> G, vertex o, vector<vertex> P) -> Devuelve un vector de tCoste, con los costes de ir desde el vertex o a cualquier vertex
102  */
103
104  //-----|| Aquí termina el examen ||-----
105
106
107  //Main con el objetivo de probar el programa y comprobar su funcionamiento
108  int main()
109  {
110      size_t N = 3; //Tamaño del laberinto 3
111
112      // DEFINICION DE LA PIEDRAS
113      vector<casilla> piedras(3);
114      piedras[0].x = 0; piedras[0].y = 0; piedras[0].z = 0; // casilla 0
115      piedras[1].x = 2; piedras[1].y = 0; piedras[1].z = 1; // casilla 11
116      piedras[2].x = 2; piedras[2].y = 1; piedras[2].z = 1; // casilla 14
117      // FIN DEFINICION DE PIEDRAS
118
119      casilla entrada,salida;
120      entrada.x = 2; entrada.y = 0; entrada.z = 0;
121      salida.x = 2; salida.y = 0; salida.z = 2;
122
123
124      tCoste resultado = laberinto(N,piedras,entrada,salida);
125
126      cout << "El coste de ir desde la entrada a la salida es de: " << resultado << endl;
127
128      return 0;
129  }

```