



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática y
Telecomunicaciones

PRÁCTICA 2: DIVIDE Y VENCERÁS

Doble Grado Ingeniería Informática y Matemáticas

Autores:

Jose Alberto Hoces Castro

Javier Gómez López

Moya Martín Castaño

Abril 2022



Este trabajo se distribuye bajo una licencia CC BY-NC-SA 4.0.

Eres libre de distribuir y adaptar el material siempre que reconozcas a los autores originales del documento, no lo utilices para fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Índice

1. Introducción	3
2. Desarrollo	3
2.1. Ejercicio 1	3
2.1.1. Algoritmo de fuerza bruta	3
2.1.2. Divide y Vencerás	4
2.1.3. ¿Elementos repetidos?	7
2.2. Ejercicio 2	9
2.2.1. Algoritmo de fuerza bruta	10
2.2.2. Divide y Vencerás	12
3. Conclusiones	15

1. Introducción

El objetivo de esta práctica es utilizar la técnica “divide y vencerás” para resolver problemas de forma más eficiente que otras alternativas más sencillas o directas. Para ello, se plantean los siguientes dos problemas:

- **Ejercicio 1:** Este problema consiste en realizar la búsqueda de un elemento en un vector ordenado con n elementos.
- **Ejercicio 2:** Este problema consiste en dados k vectores de n elementos, todos ellos ordenados de menor a mayor, combinar todos los vectores en uno único ordenado.

2. Desarrollo

Para los análisis de algoritmos que nos pedirán más adelante, hemos realizado los siguientes pasos:

1. Un **análisis teórico** de los algoritmos usando las técnicas vistas en clase.
2. Un **análisis empírico** donde hemos ejecutado los algoritmos en nuestros ordenadores bajo las mismas normas y condiciones. Hemos compilado usando la compilación `-Og`. Además hemos usado como *datasets* de pruebas generadores de datos aleatorios proporcionados por la profesora. Por otro lado, para automatizar el proceso, hemos generado unos *scripts* de generación de datos de prueba y de ejecución de nuestros programas. Hemos ejecutado cada algoritmo 15 veces en cada uno de los tamaños que han sido probados, y hemos hecho la media de ellos para reducir perturbaciones que puedan alterar el resultado.
3. Un **análisis híbrido** donde hemos tomado los datos de cada uno de los alumnos del grupo y hemos hallado la K (constante oculta). Para ello hemos usado `gnuplot`.

2.1. Ejercicio 1

El enunciado del problema es el siguiente: *Dado un vector ordenado (de forma no decreciente) de números enteros v , todos distintos, el objetivo es determinar si existe un índice i tal que $v[i] = i$ y encontrarlo en ese caso. Diseñar e implementar un algoritmo “divide y vencerás” que permita resolver el problema. ¿Cuál es la complejidad de ese algoritmo y la del algoritmo “obvio” para realizar esta tarea? Realizar también un estudio empírico e híbrido de la eficiencia de ambos algoritmos.*

Supóngase ahora que los enteros no tienen por qué ser todos distintos (pueden repetirse). Determinar si el algoritmo anterior sigue siendo válido, y en caso negativo proponer uno que sí lo sea. ¿Segue siendo preferible al algoritmo obvio?

2.1.1. Algoritmo de fuerza bruta

La manera obvia de resolver este ejercicio sería mediante un algoritmo secuencial, que vaya recorriendo el vector hasta encontrar el elemento buscado. Pasemos a realizar un análisis de este algoritmo:

1. Análisis Teórico

```
int buscarSecuencial(int v[], int n){
    for (size_t i = 0; i < n; i++) //O(n)
    {
        if (v[i] == i){ //O(1)
            return i; //O(1)
        }
    }

    return -1; //O(1)
}
```

Tal y como se ha indicado en los comentarios del código, todas las operaciones de asignación y comprobación de los `if` son $\mathcal{O}(1)$. Estas, a su vez, se incluyen dentro de un bucle `for`. Dicho bucle es $\mathcal{O}(n)$, obteniendo así que la función `int buscarSecuencial` es $\mathcal{O}(n)$, es decir

$$T(n) \in \mathcal{O}(n)$$

2. Análisis Empírico

Tras ejecutar el algoritmo para 26 tamaños distintos; desde 1000000 hasta 20000000 dando saltos de 760000, hemos obtenido los siguientes resultados:

Algoritmo de fuerza bruta	
Elementos (n)	Tiempo (s)
1760000	0.0165694
2520000	0.0262689
3280000	0.0336055
4040000	0.0368924
4800000	0.0399273
5560000	0.0485439
6320000	0.0529679
7080000	0.0585823
7840000	0.0649594
8600000	0.0723527
9360000	0.0801981
10120000	0.0856522
10880000	0.0922361
11640000	0.0992702
12400000	0.105115
13160000	0.114969
13920000	0.118283
14680000	0.123955
15440000	0.132098
16200000	0.139156
16960000	0.146774
17720000	0.150614
18480000	0.157312
19240000	0.163214
20000000	0.169743

Cuadro 1: Experiencia empírica de la búsqueda a fuerza bruta

3. Análisis Híbrido

A continuación, aprovechamos los tiempos obtenidos en el análisis empírico para hallar la función de ajuste, para lo cual hemos hecho uso de gnuplot de la misma forma que en la anterior práctica. He aquí la gráfica correspondiente:

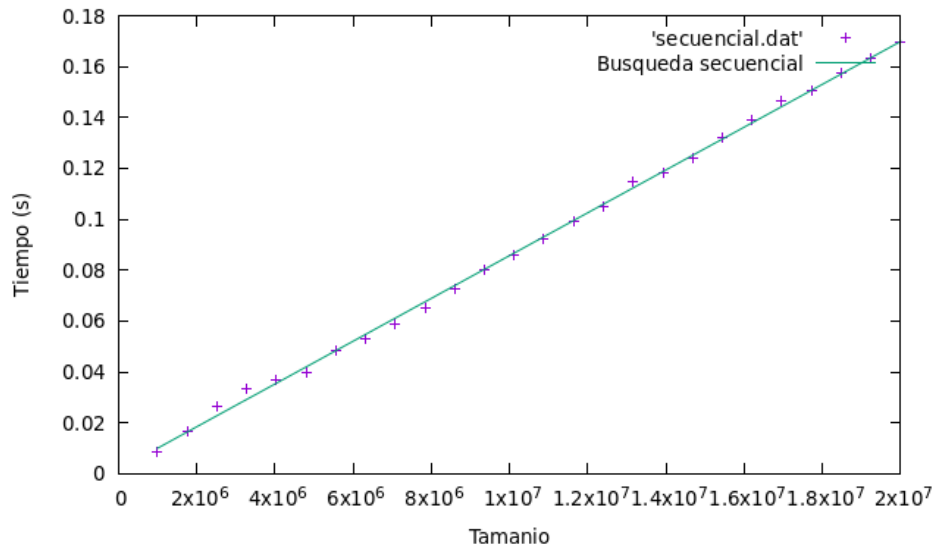


Figura 1: Gráfica con los tiempos de ejecución de la búsqueda a fuerza bruta

Y las constantes ocultas obtenidas son:

$$T(n) = 8,41755 \cdot 10^{-9}n + 0,00153755.$$

Y el coeficiente de determinación es:

$$\text{Coef.determinación} = 0.9992$$

Verificando así que nuestro análisis teórico es correcto.

2.1.2. Divide y Vencerás

La oportunidad para usar la técnica “Divide y Vencerás” ocurre en el momento en el que trabajamos con vectores ordenados (en nuestro caso de manera creciente). Esto nos permite usar un algoritmo que se basa en la técnica “Divide y Vencerás”: la búsqueda binaria.

La búsqueda binaria consiste en ir comprobando los elementos del vector comenzado por su mitad. Al estar el vector ordenado, si el valor que hemos comprobado es mayor que la posición en la que se encuentra, podemos desechar la mitad superior de nuestro vector. En caso de ser menor que la posición en la que se encuentra,

podemos desechar la primera mitad del vector. Aplicando esto de manera recursiva, obtenemos un algoritmo de características muy buenas e interesantes. Pasemos a su análisis:

1. Análisis Teórico

```
int buscarBinaria(int *v, int inicio, int fin){
    if(fin >= inicio){ // O(1)
        int medio = inicio + (fin - inicio) / 2; // O(1)

        if(v[medio] == medio){ // O(1)
            return medio; // O(1)
        }

        if(v[medio] > medio){ // O(1)
            return buscarBinaria(v, inicio, medio - 1); // O(n/2)
        }

        // else
        return buscarBinaria(v, medio + 1, fin); // O(n/2)
    }

    return -1; // O(1)
}
```

Como podemos observar en los comentarios del código, todas las operaciones son $\mathcal{O}(1)$ y la llamada recursiva a la función es $\mathcal{O}\left(\frac{n}{2}\right)$. Una de las dos llamadas recursivas nunca se ejecuta, es decir, vamos descartando mitades del vector, por lo que la recurrencia que expresa el tiempo a partir del tamaño del vector viene dada por la siguiente expresión, de la cual vamos a deducir la eficiencia del algoritmo:

$$T(n) = T\left(\frac{n}{2}\right) + a$$

Para resolver esta recurrencia, tomamos $n = 2^k$, quedándose de la forma:

$$T(2^k) = T(2^{k-1}) + a$$

Cuyo polinomio característico es:

$$(x - 1)^2$$

De donde se deduce que la solución de la recurrencia será de la forma $(c_0 + c_1 \cdot k) \cdot 1^k$, y al deshacer el cambio $n = 2^k$, obtenemos que:

$$T(n) = c_0 + c_1 \cdot \log_2(n)$$

Por lo que concluimos que:

$$T(n) \in \mathcal{O}(\log_2(n))$$

2. Análisis Empírico

Tras ejecutar el algoritmo para 26 tamaños distintos; desde 1000000 hasta 20000000 dando saltos de 760000, hemos obtenido los siguientes resultados:

Divide y Vencerás sin repeticiones	
Elementos (n)	Tiempo (s)
1760000	0.000000402733
2520000	0.0000005118
3280000	0.000000472
4040000	0.000000538667
4800000	0.0000006558
5560000	0.0000006632
6320000	0.000000618467
7080000	0.0000005378
7840000	0.000000617267
8600000	0.000000618667
9360000	0.0000007254
10120000	0.000000638133
10880000	0.0000006072
11640000	0.00000071
12400000	0.000000569667
13160000	0.0000006822
13920000	0.000000631667
14680000	0.000000569333
15440000	0.000000697867
16200000	0.0000005758
16960000	0.00000069
17720000	0.000000623667
18480000	0.000000644133
19240000	0.0000007254
20000000	0.000000673533

Cuadro 2: Experiencia empírica de la búsqueda binaria

3. Análisis híbrido

El análisis híbrido nos permitirá comprobar que nuestro análisis teórico era correcto. Usando los datasets del anterior apartado, hemos usado gnuplot para graficar los puntos obtenidos junto con su función de ajuste. A continuación mostramos la gráfica con su respectiva función de ajuste:

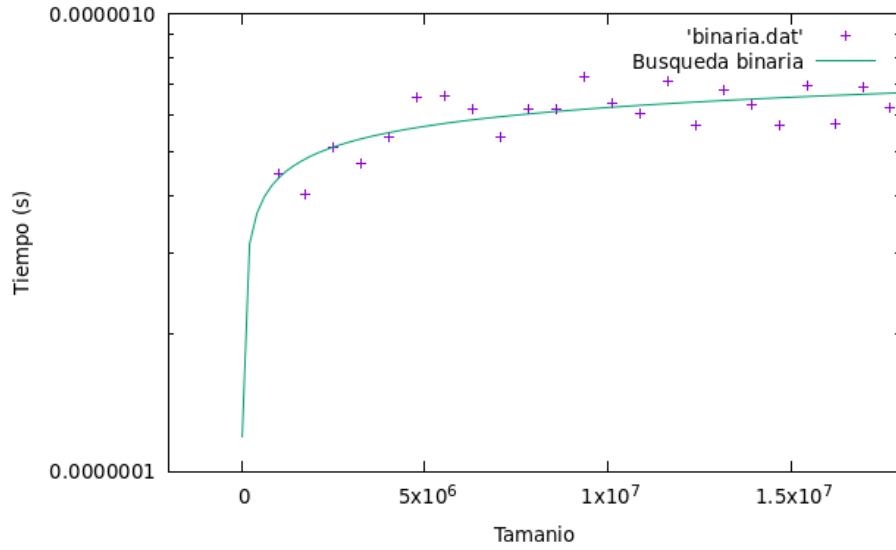


Figura 2: Gráfica con los tiempos de ejecución de la búsqueda binaria

Y las constantes ocultas son:

$$T(n) = 5,63832 \cdot 10^{-8} \cdot \log_2(n) - 6,87177 \cdot 10^{-7}.$$

Para terminar nuestro análisis de este algoritmo, terminaremos de confirmar que el ajuste logarítmico es el óptimo viendo el coeficiente de determinación que nos ha proporcionado gnuplot:

$$\text{Coef.determinación} = 0.99999954166$$

4. Comparación algoritmo de fuerza bruta vs Divide y Vencerás sin repeticiones

Como ya sabemos de la práctica anterior, el orden de eficiencia $\mathcal{O}(\log_2(n))$ es mejor que $\mathcal{O}(n)$, por lo que nuestra implementación usando la técnica “Divide y Vencerás” mejora los tiempos de ejecución considerablemente. Para saber a partir de qué tamaño del vector nos renta usar más la búsqueda por fuerza bruta o la nueva implementación, hemos de calcular el **umbral**, que surge de igualar las expresiones halladas en el análisis híbrido de ambos algoritmos:

$$5,63832 \cdot 10^{-8} \cdot \log_2(n) - 6,87177 \cdot 10^{-7} = 8,41755 \cdot 10^{-9}n + 0,00153755$$

Sin embargo, no existe ningún natural tal que se cumpla esta igualdad, pues la función del algoritmo de fuerza bruta siempre va a estar por encima, luego el umbral es $n = 1$. Por último, mostramos la gráfica comparando las dos funciones de ajuste de ambos algoritmos:

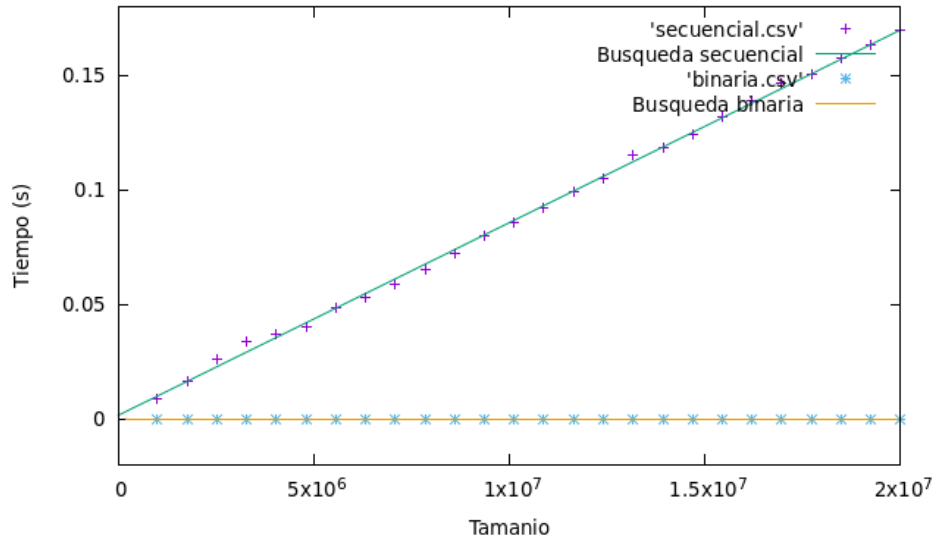


Figura 3: Gráfica comparativa: Fuerza Bruta vs DyV sin repeticiones

2.1.3. ¿Elementos repetidos?

Otra parte que se nos plantea en el ejercicio es la siguiente: ¿qué pasaría si en el elemento tuviésemos elementos repetidos? En este caso, la búsqueda binaria tal y como la programamos antes dejaría de ser efectiva. Aquí un ejemplo:

1 2 3 4 4 5 6 7

En este caso, el primer elemento que comprobaría nuestro algoritmo sería $v[3] = 4$. Entonces, desecharía los siguientes elementos a partir de $v[3]$. Pero vemos que en $v[4] = 4$, que es el elemento que deseamos. Para evitar este problema, hemos diseñado la siguiente solución:

```
int buscarBinaria(int v[], int inicio, int fin){
    int medio = (inicio + fin)/2; // O(1)
    int resultado = -1; // O(1)

    if(v[medio] == medio){ // O(1)
        return medio; // O(1)
    }
    else{
        if(inicio <= fin){ // O(1)
            resultado = buscarBinaria(v, inicio, medio - 1); // O(n/2)

            if(resultado == -1){
                resultado = buscarBinaria(v, medio + 1, fin); // O(n/2)
            }
        }
    }

    return resultado; // O(1)
}
```

1. Análisis teórico

Con este algoritmo, obtenemos la siguiente ecuación de recurrencia:

$$T(n) = 2 \cdot T\left(\frac{n}{2}\right) + a$$

Resolviéndola mediante los métodos vistos en clase, tomamos $n = 2^k$ y obtenemos que el polinomio característico asociado a la recurrencia es:

$$(x - 1)(x - 2)$$

De donde se obtiene que el tiempo se expresa en función de k como:

$$T(2^k) = c_0 + c_1 * 2^k$$

Y deshaciendo el cambio obtenemos que $T(n) = c_0 + c_1 * n$, por lo que concluimos que:

$$T(n) \in \mathcal{O}(n)$$

Vemos que es el mismo orden de eficiencia que la búsqueda secuencial. Esto ocurre porque nuestro peor caso es en el que el elemento que buscamos está en $v[n - 2]$. Puesto que vamos comprobando elementos siempre en las mitades inferiores hasta que encontramos lo deseado, para llegar a el elemento $v[n - 2]$ tendríamos que hacer n iteraciones. Además, este algoritmo es incluso peor que la búsqueda secuencial, ya que en vectores muy grandes podemos llenar la pila de llamadas y hacer nuestro programa imposible de ejecutar. Esto también se ve en los datasets obtenidos en el análisis empírico y en la gráfica comparativa, que veremos a continuación en el análisis empírico e híbrido

2. Análisis empírico

Al igual que para el algoritmo de fuerza bruta y el anterior, hemos probado para 26 tamaños distintos (15 repeticiones por tamaño), desde 1000000 hasta 20000000, dando saltos de 760000, dando lugar a este dataset:

Divide y Vencerás con repeticiones	
Elementos (n)	Tiempo (s)
1760000	0.020179
2520000	0.0220417
3280000	0.0344659
4040000	0.0398963
4800000	0.0443348
5560000	0.0502432
6320000	0.0558109
7080000	0.0592223
7840000	0.0630519
8600000	0.0698851
9360000	0.0772074
10120000	0.0808893
10880000	0.0893751
11640000	0.0940162
12400000	0.0992901
13160000	0.103868
13920000	0.116623
14680000	0.118174
15440000	0.12476
16200000	0.131296
16960000	0.145325
17720000	0.162416
18480000	0.170681
19240000	0.177497
20000000	0.185571

Cuadro 3: Experiencia empírica de la búsqueda con repeticiones

3. Análisis híbrido

A partir del dataset anterior, hemos usado gnuplot para comprobar que la función de ajuste se corresponde con el orden de eficiencia hallado, corroborando así nuestro análisis. He aquí la gráfica:

Y las constantes ocultas son:

$$T(n) = 8,71886 \cdot 10^{-9} \cdot n - 0,00140853.$$

Para terminar nuestro análisis de este algoritmo, terminaremos de confirmar que el ajuste lineal es el óptimo viendo el coeficiente de determinación que nos ha proporcionado gnuplot:

$$\text{Coef.determinación} = 0.9941$$

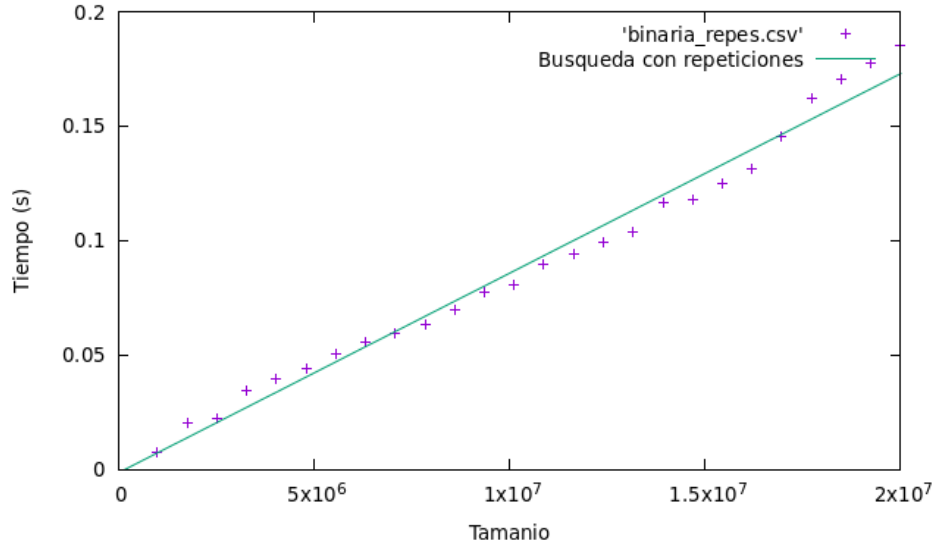


Figura 4: Gráfica con los tiempos de ejecución de la búsqueda con repeticiones

4. Comparación algoritmo de fuerza bruta vs Divide y Vencerás con repeticiones

Como hemos visto, tanto el algoritmo de fuerza bruta como el “Divide y Vencerás” para vectores ordenados con repeticiones presentan una eficiencia $\mathcal{O}(n)$. Además si observamos sus respectivas funciones de ajuste y las graficamos observamos que el algoritmo de fuerza bruta es más eficiente que el “Divide y Vencerás” implementado, pues la pendiente del de fuerza bruta es algo menor que la del otro algoritmo:

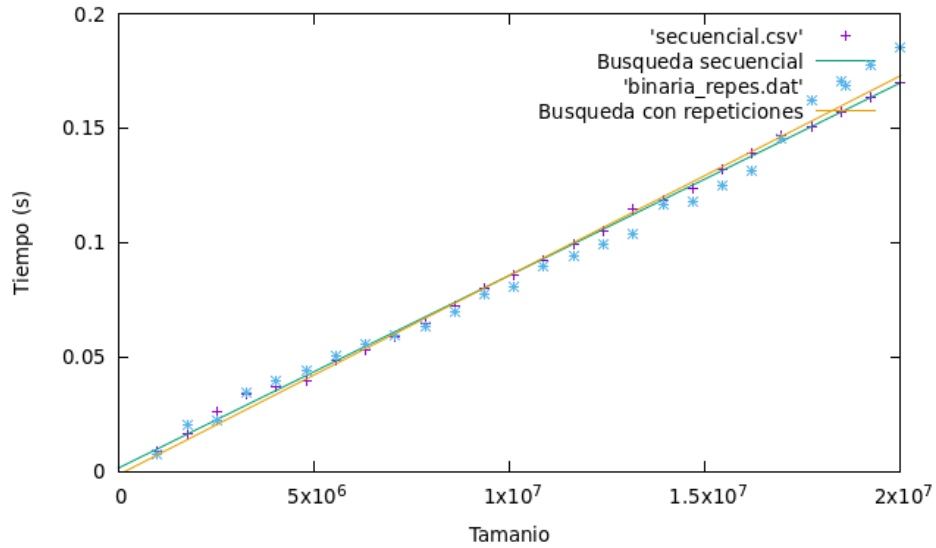


Figura 5: Gráfica comparativa: Fuerza Bruta vs DyV con repeticiones

Fuerza bruta $\rightarrow T(n) = 8,41755 \cdot 10^{-9}n + 0,00153755$.

DyV con repeticiones $\rightarrow T(n) = 8,71886 \cdot 10^{-9} \cdot n - 0,00140853$.

El estudio de este caso nos ha servido para obtener una de las conclusiones de nuestro trabajo, y es que la técnica “Divide y Vencerás” no siempre da resultado e incluso puede dar lugar a algoritmos que tarden más en dar la solución que lo que tarda el de fuerza bruta.

2.2. Ejercicio 2

El enunciado del problema es el siguiente: *Se tienen k vectores ordenados (de menor a mayor), cada uno con n elementos, y queremos combinarlos en un único vector ordenado (con kn elementos). Una posible alternativa consiste en, utilizando un algoritmo clásico, mezclar los dos primeros vectores, posteriormente mezclar*

el resultado con el tercero, y así sucesivamente.

¿Cuál sería el tiempo de ejecución del algoritmo?

Existe un algoritmo más eficiente?. Si es así diseñe, analice la eficiencia e implemente dicho algoritmo.

Realizar también un estudio empírico e híbrido de la eficiencia de ambos algoritmos.

2.2.1. Algoritmo de fuerza bruta

Como se comenta en el enunciado, el algoritmo de fuerza bruta de este ejercicio es ir mezclando los dos primeros vectores, después mezclar el resultante con el tercero y así sucesivamente.

Para ello, definir un array del tamaño final que sabemos que será $k \cdot n$. Inicializamos el primer vector en las primeras n posiciones del array y vamos iterando en dicho array cada elemento de cada nuevo vector y vamos comprobando si es menor que alguno de los ya insertados previamente. Si el elemento es menor, se realiza una traslación hacia la derecha desde la posición en la que ha resultado ser menor hasta el último elemento insertado en el array. Si no es menor, entonces se insertará en la siguiente posición al último insertado. De esta forma se va expandiendo hasta completar las $k \cdot n$ posiciones del array.

1. Análisis Teórico

```
void mergeKArrays(int nElementos, int **arr, int nVectores, int * &v_resultante)
{
    int k = 0;
    bool encontrado;
    for(int i = 0; i < nElementos; i++){ //O(n)
        v_resultante[i] = arr[0][i];
    }

    //iteramos por cada vector y por cada elemento del nuevo vector a insertar
    for(int i = 1; i < nVectores; i++){ //O(k)
        for(int j = 0; j < nElementos; j++){ //O(n)
            encontrado = false;
            k = 0;
            while(k < nElementos * i + j && !encontrado){ //O(kn + n)
                if(v_resultante[k] > arr[i][j])
                    encontrado = true;
                else
                    k++;
            }
            //Realizamos traslacion a la derecha para insertar elemento si es menor
            if(encontrado){
                for(int l = nElementos*i+j-1; l >= k; l--){ //O(kn)
                    v_resultante[l+1] = v_resultante[l];
                }
                v_resultante[k] = arr[i][j];
            }
            else{
                v_resultante[nElementos * i + j] = arr[i][j];
            }
        }
    }
}
```

Tal y como se ven en los comentarios del código, el bucle principal está formado por dos bucles anidados cuyos tamaños son $\mathcal{O}(k)$ y $\mathcal{O}(n)$ respectivamente y dentro de ellos tenemos dos bucles en paralelo de tamaños $\mathcal{O}(kn + n)$ y $\mathcal{O}(kn)$. Luego la eficiencia teórica del algoritmo, según lo visto en clase, es evidente que es:

$$T(n) \in \mathcal{O}(k^2 n^2)$$

Como para estudiar la eficiencia hemos visto qué ocurre cuando k o n se fijan, cabe destacar al fijar cualquier de estos dos parámetros estamos considerándolos como una constante, por lo que siempre nos da lugar a una eficiencia cuadrática. Por razones obvias, no hemos visto qué ocurre cuando aumentan k y n simultáneamente, porque esto nos daría un algoritmo de eficiencia $\mathcal{O}(n^4)$, cuya ejecución es muy pesada.

2. **Análisis empírico** Tras ejecutar el algoritmo para 26 tamaños distintos; desde 100 hasta 2000 dando saltos de 76, hemos obtenido los siguientes resultados (en un caso se fija $k = 25$ y en el otro, $n = 30$):

Algoritmo de fuerza bruta fijado k	
Elementos (n)	Tiempo (s)
176	0.025546
252	0.0542358
328	0.110631
404	0.179092
480	0.192662
556	0.307523
632	0.355095
708	0.472475
784	0.528376
860	0.588945
936	0.679135
1012	0.810773
1088	0.935887
1164	1.07567
1240	1.19148
1316	1.43658
1392	1.57392
1468	1.67358
1544	1.92939
1620	2.13879
1696	2.38177
1772	2.54604
1848	2.67226
1924	3.0154
2000	3.19709

Cuadro 4: Experiencia empírica de la búsqueda a fuerza bruta fijado k

Algoritmo de fuerza bruta fijado n	
Elementos (n)	Tiempo (s)
176	0.0459797
252	0.10393
328	0.159313
404	0.231346
480	0.340936
556	0.417845
632	0.517876
708	0.649491
784	0.790378
860	0.961221
936	1.01366
1012	1.33613
1088	1.53368
1164	1.7476
1240	1.78693
1316	2.27582
1392	2.73955
1468	3.09484
1544	3.2492
1620	3.48283
1696	3.72723
1772	4.12856
1848	4.72144
1924	4.95091
2000	5.2639

Cuadro 5: Experiencia empírica de la búsqueda a fuerza bruta fijado n

3. Análisis Híbrido

Aprovecharemos los tiempos obtenidos en el análisis empírico para hallar la función de ajuste, para lo cual hemos hecho uso de gnuplot de la misma forma que en el primer ejercicio. Aquí se muestra, en primer lugar, la gráfica correspondiente cuando se fija el tamaño de k:

Y las constantes ocultas obtenidas son:

$$T(n) = 8,04405 \cdot 10^{-7}n^2 - 1,33411 \cdot 10^{-5}n + 0,0227577.$$

Y el coeficiente de determinación es:

$$\text{Coef.determinación} = 0.973$$

Verificando así que nuestro análisis teórico para tamaño fijo de k es correcto.

Mostremos ahora la gráfica con tamaño fijo de n:

Y las constantes ocultas obtenidas son:

$$T(k) = 1,39477 \cdot 10^{-6}k^2 - 0,000122489 \cdot 10^{-5}k + 0,0332803.$$

Y el coeficiente de determinación es:

$$\text{Coef.determinación} = 0.956$$

Verificando así que nuestro análisis teórico para tamaño fijo de n es correcto.

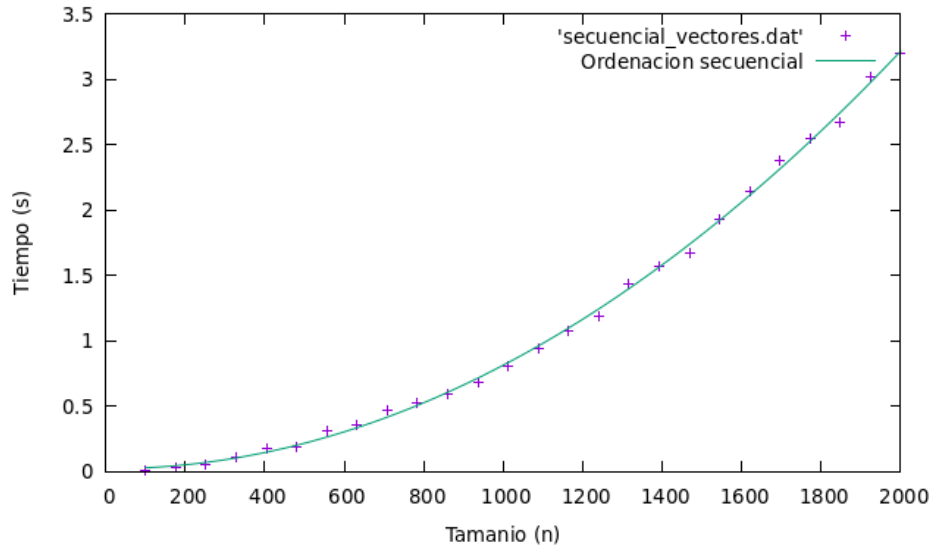


Figura 6: Gráfica con los tiempos de ejecución de la mezcla con fuerza bruta fijado k

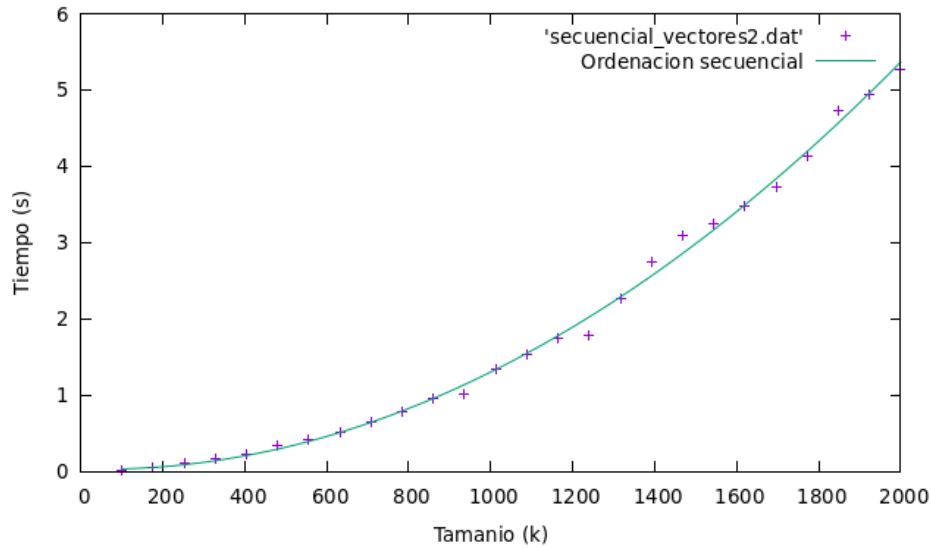


Figura 7: Gráfica con los tiempos de ejecución de la mezcla con fuerza bruta fijado n

2.2.2. Divide y Vencerás

El algoritmo más eficiente para realizar este ejercicio es de la forma divide y vencerás. Lo primero que hacemos al igual que antes es definir una matriz de k filas y n columnas y un array del tamaño final que sabemos que será k·n. A continuación, vamos creando en cada caso 2 arrays auxiliares de la matriz de tamaño $\frac{k \cdot n}{2}$ y llamar a la función de nuevo para cada uno de arrays, actualizando en cada caso el valor de k a la mitad. De esta forma tenemos una función recursiva que divide el array de entrada en 2 arrays auxiliares, se llama a sí misma en cada array y finalmente se mezclan los dos arrays resultantes. El caso base de la función recursiva es que k sea 1 y entonces se copia el array auxiliar en el array resultado de la función.

1. Análisis Teórico

Tal como se ha comentado, es una función recursiva en la que como se ve en la imagen, se realizan tres llamadas recursivas con un tamaño igual a la mitad del problema inicial, luego cada llamada es $\mathcal{O}\left(\frac{k \cdot n}{2}\right)$. En lo que sigue, vamos a considerar k fijo. La ecuación recurrente asociada a dicho algoritmo será entonces:

$$T(n) = 3 \cdot T\left(\frac{n}{2}\right) + a$$

Tras resolver la ecuación recurrente como hemos visto en clase (cambio de variable $n = 2^z$) obtenemos

que:

$$T(2^z) = 3 \cdot T(2^{z-1}) + a$$

Cuyo polinomio característico es:

$$(x - 3)(x - 1)$$

De donde se obtiene que el tiempo en función de z será:

$$T(2^z) = c_0 + c_1 \cdot 3^z$$

Y deshaciendo el cambio de variable:

$$T(n) = c_0 + c_1 \cdot n^{\log_2(3)}$$

y por lo tanto concluimos que:

$$T(n) \in \mathcal{O}(n^{\log_2(3)})$$

En caso de fijar n y aumentar k , el análisis sería análogo y obtendríamos que $T(k) \in \mathcal{O}(k^{\log_2(3)})$

2. Análisis Empírico

A continuación, mostramos los datasets obtenidos cuando fijamos $k = 25$ y $n = 30$, haciendo variar a k y n desde 100 hasta 2000 dando saltos de 76 en 76:

Divide y Vencerás fijado k	
Elementos (n)	Tiempo (s)
176	0.0355
252	0.0539
328	0.0823
404	0.1298
480	0.1566
556	0.1893
632	0.2341
708	0.2911
784	0.3463
860	0.3992
936	0.4528
1012	0.5013
1088	0.576
1164	0.7865
1240	0.8748
1316	0.9568
1392	1.1786
1468	1.2567
1544	1.4251
1620	1.6832
1696	1.854
1772	2.092
1848	2.1477
1924	2.3216
2000	2.4351

Divide y Vencerás fijado n	
Elementos (n)	Tiempo (s)
176	0.0596
252	0.0865
328	0.1133
404	0.2911
480	0.4478
556	0.5541
632	0.6012
708	0.7355
784	0.8129
860	0.9115
936	1.0218
1012	1.1244
1088	1.2152
1164	1.4891
1240	1.5771
1316	1.7632
1392	1.8914
1468	1.9788
1544	2.1257
1620	2.3554
1696	2.783
1772	2.961
1848	3.3428
1924	3.7213
2000	3.9121

3. Análisis Híbrido

Por último, aprovechamos los datos obtenidos en el apartado anterior para generar con gnuplot las gráficas comparativas de los algoritmos nuevos frente a los secuenciales:

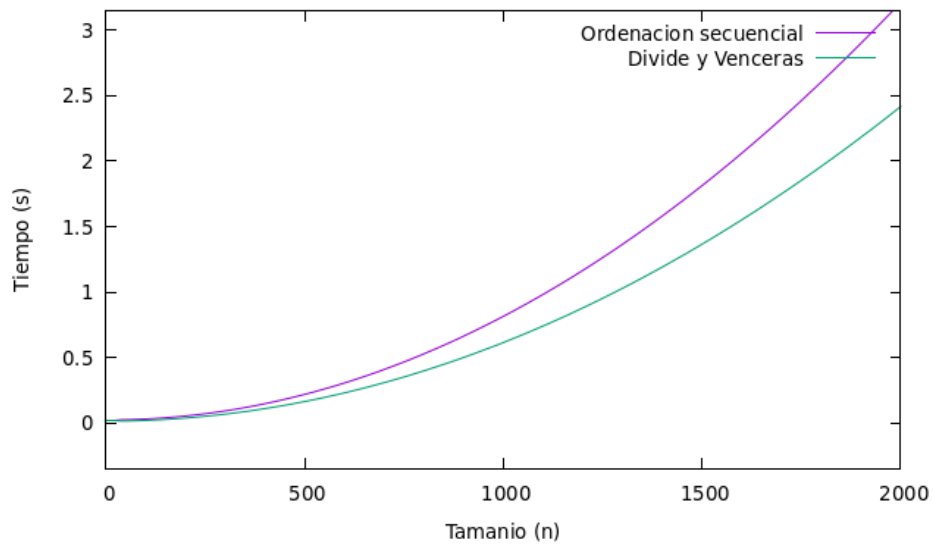


Figura 8: Gráfica Fuerza Bruta vs Divide y Vencerás con k fijo

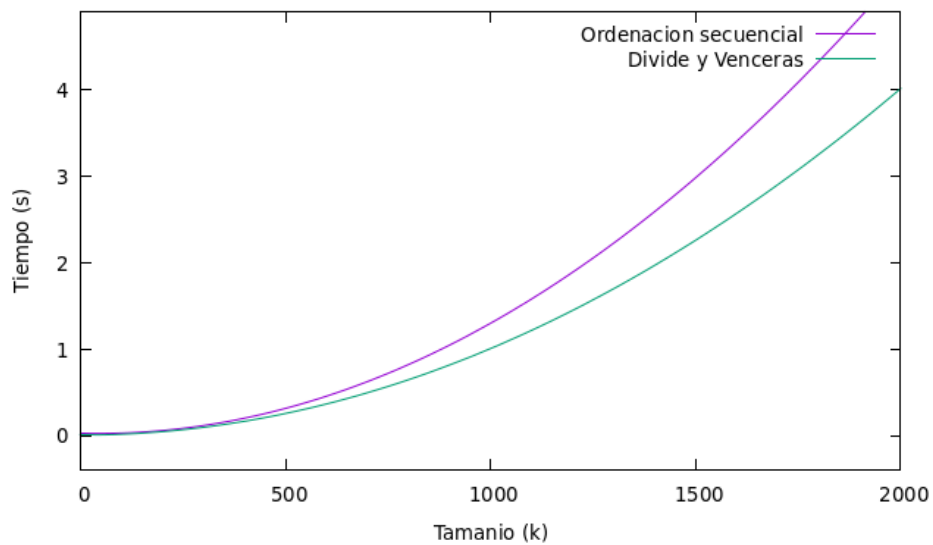


Figura 9: Gráfica Fuerza Bruta vs Divide y Vencerás con n fijo

Y las constantes ocultas son:

$$T(n) = 0,0000000077954 \cdot n^{\log_2(3)} + 0,01854.$$

$$T(k) = 0,000001287153 \cdot k^{\log_2(3)} + 0,03562.$$

Los coeficientes de determinación de las funciones de ajuste son:

$$\text{Coef.determinación (fijado k)} = 0.9813$$

$$\text{Coef.determinación (fijado n)} = 0.9982$$

En conclusión, estamos ante otro caso en el que la técnica “Divide y Vencerás” mejora la eficiencia con respecto al algoritmo de fuerza bruta.

3. Conclusiones

- El uso de la técnica “Divide y Vencerás” no siempre es garantía de mejora respecto al uso del algoritmo de fuerza bruta.
- En aquellos casos en los que el uso de “Divide y Vencerás” sí nos ayuda a mejorar los tiempos, es importante saber que el algoritmo de fuerza bruta es preferible si se usan tamaños por debajo del umbral.
- El uso de la recursividad requiere un uso excesivo de la pila y en algunos casos, esto da lugar a algoritmos ineficientes.