NOTA: Por falta de tiempo no se pudo hacer una interfaz para ejecutar desde un código central todos los códigos

Para generar una instancia, en la carpeta PIA debe haber un archivo llamado “inst\_Grafos.txt” .

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para seleccionar el numero de nodos, abrimos el código, nos dirigimos a esta línea y modificamos este parámetro



En lugar de 500 escribimos el numero que queramos.

Para variar la cantidad de nodos adyacentes, modificamos esta línea

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Modificamos la línea 41 para grafos conexos y la línea 43 para grafos no conexos, escribimos un número fijo o una operación que devuelva un entero.

Después generara el grafo en el archivo

Para usar los algoritmos

Primero debemos asegurar que exista una archivo “inst\_Grafos.txt” en la carpeta PIA, si queremos usar un grafo que se uso para el proyecto, deberás tomarlo de la carpeta instancias y cambiarle el nombre a “inst\_Grafos.txt” y ponerlo en la carpeta PIA, vamos a la carpeta algoritmos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Seleccionamos búsqueda por anchura, abrimos el código



Modificamos el 20 por el número de nodos que tenga nuestro grafo



En esa línea modificamos los números por unos menores al numero de nodos que tenga nuestro grafo, después ejecutamos el código

.

Para búsqueda voraz primero el mejor, abrimos el código



Modificamos el 20 por el número de nodos que tenga nuestro grafo



En esa línea modificamos los números por unos menores al numero de nodos que tenga nuestro grafo, después ejecutamos el código

Para recodo simulado, abrimos el código



Modificamos el 20 por el número de nodos que tenga nuestro grafo





Las líneas 87 y 99 , modificamos los números por unos menores al numero de nodos que tenga nuestro grafo, después ejecutamos el codigo