

Matemática De Computación 2

Proyecto 1: Calculadora De Grafos

Primer Semestre

Universidad San Carlos de Guatemala

Programadores:

1. José Luis López Calderón [202001154](#)
2. Marcelo André Juárez Alfaro [202010367](#)
3. Carlos David De León Barrios [202112109](#)
4. Angel Guillermo de Jesús Pérez Jiménez [202100215](#)
5. Ines Paula Alejandra Ruiz Hernandez [202201889](#)

Descripción del Proyecto en video

¡Bienvenidos al video del grupo #13 de Matemática para Computación 2! En este vídeo, vamos a hablar sobre nuestro programa que resuelve problemas con grafos usando dos algoritmos de búsqueda: el de anchura y el de profundidad. Comenzamos con la teoría de grafos, entendiendo cómo funcionan y cómo se relacionan los nodos. Luego, nos sumergimos en los detalles de los algoritmos de búsqueda, explicando cómo difieren y en qué situaciones son más útiles. Después, nos adentramos en la interfaz de usuario, mostrando cómo pueden interactuar con el programa de manera fácil y efectiva para resolver problemas. Seguido de eso, explicamos el código de los algoritmos, paso a paso, y mostramos ejemplos prácticos para entender mejor su funcionamiento en acción. ¡Así que prepárense para un viaje emocionante por el mundo de los grafos y cómo nuestro programa simplifica la resolución de problemas complejos! ¡Empezamos!

Visualización del video



Link Del Video

<https://drive.google.com/file/d/1dgHFdr1wgkb4b3Uy44UtV3c7Apvf1nK2/view?usp=sharing>