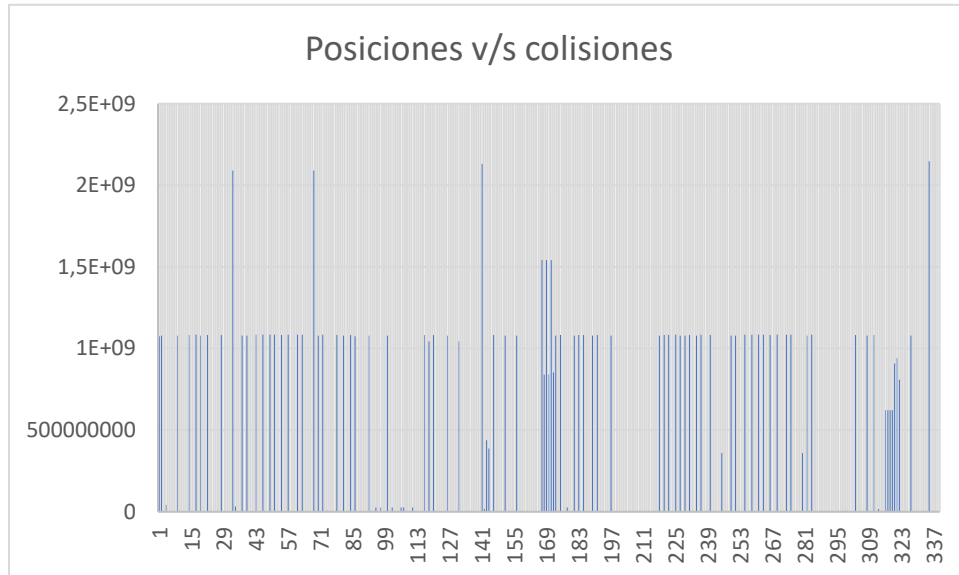


Informe Tarea 3

Pregunta 1



- Funciona de hash implementada: Multiplicar por un numero primo cada posición junto a su valor del tablero en el estado actual. Esto para cada posición del tablero y sumar todo.
- Se puede ver que se producen $1 \cdot 10^9$ colisiones en muchas posiciones de la tabla. Tiene sentido que se uniforme el numero de colisiones en la tabla dado que al multiplicar por números primos y además aplicar modulo m (siendo m siempre un primo) se minimizan bastante las colisiones.
- Tiene sentido que ocurran tantas colisiones dado que usar la técnica de multiplicar por números primos no asegura que no exista un valor de hash con el mismo valor.

Pregunta 2

- Según los resultados de la parte 1, es una función de hash que funciona y el hash de un estado es el mismo siempre. Pero efectivamente ocurrieron muchas colisiones y por lo tanto no es una buena función de hash porque la eficiencia de una función de hash se mide principalmente por el número de colisiones que ocurren.

Pregunta 3

- 3x3:
 - Test0: 33 Estados
 - Test1: 2456
- 4x4
 - Test0: 34 Estados
 - Test1: 1036
 - Test2: 13261
- En ninguno de estas pruebas se hace rehashing de la tabla inicial. Pero se disminuyó el tamaño para poder calcular el tiempo de rehashing.
 - Teóricamente, si K es el tamaño antes de rehashing, la complejidad para hacer rehashing es hacer K veces nuevos hash acordes a la tabla más grande. Para poder hacer un hash, mi función de hash tiene complejidad $O(n^2)$, donde n es el tamaño del tablero. Por lo tanto, la complejidad de hacer rehashing es $O(K \cdot n^2)$.
 - Valores prácticos utilizando la librería `<time.h>`:
 - 10.000 a 20.000: 0.015625s
 - 20.000 a 40.000: 0.156250s
 - 40.000 a 80.000: 1.28 s
 - Se puede ver que el tiempo va aumentando en un factor de 10 cada vez que se aumenta el tamaño.
 - Graficando los resultados, podemos ver un claro comportamiento polinomial de grado 2. Se diferencia porque dependen del tamaño del tablero.

