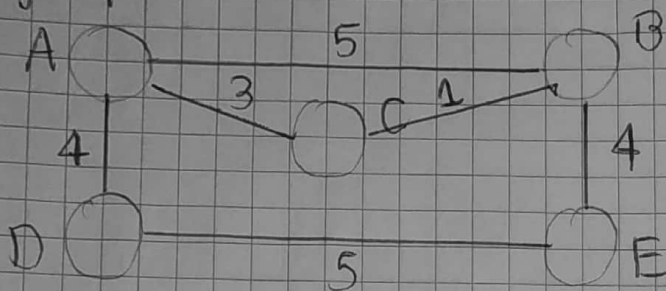


## Ideas para el Lab # 4

- ① Para evitar un bucle infinito, entre una posible ruta, se debe crear un arreglo de chars que contenga los enrutadores por los que ya se ha pasado en una ruta.

Ejemplo:



Camino para ir de B a D

- B E D → El arreglo de enrutadores contendría lo siguiente

{ 'B', 'E', 'D' }

- B C A D → El arreglo

{ 'B', 'C', 'A', 'D' }

Cómo podemos evidenciar, se puede formar un bucle infinito entre los enrutadores:

B C A

Por lo que una ruta que contenga o pase por ellos estaría propensa a este caso

Por lo que se debe crear este arreglo/vector de enrutadores

El algoritmo de enrutamiento primero deberá mirar si el enrutador siguiente ya se encuentra dentro del vector

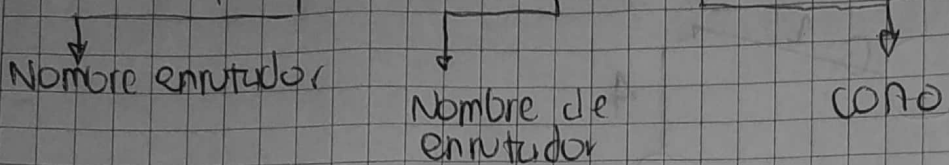
También evita pasar 2 veces por el mismo enrutador y para cada iteración se resetea este vector

② Se quiere crear una clase llamada conexión en la cual, el constructor por defecto configure o traduzca la información contenida en el archivo leído en un contenedor.

opción para el contenedor

→ dos mapas anidados de la siguiente manera:

$\text{map} \langle \text{char}, \text{map} \langle \text{char}, \text{int} \rangle \rangle$  conexión.



Ejemplo

{ 'A': { 'B': 5, 'C': 10, 'D': 15 }, 'B': { 'A': 5, ... } }

Duda:

- Este mapa solo contendrá conexiones directas? o por lo contrario, sería directamente la matriz de enrutamiento?

→ En el repo ya se encuentra el programa el cual almacena en un mapa anidado las conexiones directas

pero se quiere apostar por un doble mapa que almacene la Tabla de enrutamiento.

2.1 Registrar una sobrecarga de una función llamada cambiar Configuración() la cual se encargue de eliminar, agregar enrutadores o cambiar costo de enlace.

→ cambiar costo de enlace.

$\text{cambiar\_configuración}(\text{String}, \text{String}, \text{Int})$

