

1. Programación Dinámica (Apuntes Luisma)
 - a) Algoritmo optimalidad “BellMan”
 - b) Check Matrix Multiplication
 - c) Problemas
 - 1) Mochila
 - 2) viajante
 - 3) distancia de edicion
 - 4) subsecuencia mas larga
 - 5) cambio
 - 6) Flooyd
2. Precondicionamiento (Algorithmics B and B)
 - a) Definicion
 - b) Busqueda de antecesor comun
 - c) evaluacion de polinomios
 - d) KMP
 - e) ¿Rablin carp?
 - f) ¿Bayer Moore?
3. Ramificacion y poda (Horowitz)
 - a) Definición
 - b) Busqueda informada A^* (Apuntes campus)
 - c) Problemas (Hoja)
4. Teoria de juegos
 - a) Juegos bipersonales deterministas de suma nula IC
 - 1) NIM
 - 2) HEX
 - b) Minimax
 - c) poda $\alpha \beta$
 - 1) local
 - 2) global
5. Probabilistas (Fundamentals of algorithms B and B)

- a) Vegas
 - 1) N Reinas
 - b) Montecarlo
 - 1) Verificación de multiplicación de Matrices
 - 2) Cálculo de primos
- 6. NP-Complejidad (computational complexity papadimitrion) (Horowitz)
 - a) Definición
 - b) Reducción de problemas
 - c) SAT
 - d) 3SAT
 - e) 2-3SAT
 - f) circuit value
 - g) problemas grafos
 - h) problemas numeros
- 7. Cotas inferiores (tema 10 Horowitz)
 - a) Ordenación (basada en comparaciones) $\ln \log n$
 - b) Técnicas
 - 1) Árbol de comparaciones
 - 2) Oráculo malevolente (adversario)
 - c) Problemas
 - 1) Adivinar un número $1 \dots 2^N$
 - 2) Mezclar
 - 3) Tennis