

Pedro Villar



Facultad de Matemática,
Astronomía, Física y
Computación



Universidad
Nacional
de Córdoba

Notas de Clase

Algoritmos y Estructuras de Datos 2

Teórico Práctico

Primer Cuatrimestre 2024

Información de la materia

Profesores

- **Teórico:** Emanuel Gunther, Luque Franco, Bustos Facundo, Vilela Demetrio y Zigarán Gonzalo.
- **Laboratorio:** Avalos Santiago, Cabral Juan, Canchi Sergio, Gadea Alejandro, Molina Matias, Peralta Gonzalo, Ramos Leandro y Rocchietti Marco.

Régimen de regularidad y promoción

- **Regularidad:** Para regularizar la materia, se tienen que aprobar con nota mayor a 4 ambos parciales.
- **Promoción:** Para promocionar la materia, se tienen que aprobar con nota mayor o igual a 6 ambos parciales y tener un promedio mayor o igual a 7.

No hay recuperatorios para promoción.

Bibliografía

Se utilizará el material de la cátedra que está aca [FAMAF Wiki](#).

Índice de Contenido

1	Introducción al lenguaje de programación Pascal-like	3
1.1	Tipos de datos	3
1.2	Declaración de variables	3
1.3	Operadores	3
1.4	Tipos de datos estructurados	4
1.5	Definición de tipos	4
1.5.1	Tipos enumerados	4
1.5.2	Sinónimos de tipos	5
1.5.3	Tuplas	5
1.6	Funciones y procedimientos	6
1.6.1	Recursión	7
1.6.2	Polimorfismo paramétrico	7
1.6.3	Polimorfismo <i>Ad Hoc</i>	7
1.7	Memoria dinámica	8
1.7.1	Punteros	8
1.7.2	Ejemplo	8
1.7.3	Operaciones con punteros	8
2	Ordenación elemental	9
2.1	Recurso gráfico	9
2.2	Código	10
3	Ordenación por inserción	10
3.1	Recurso gráfico	11
3.2	Código	11

1 Introducción al lenguaje de programación Pascal-like

El lenguaje a utilizar está inspirado en el lenguaje imperativo *Pascal*, al cual se le han ido realizando modificaciones de acuerdo a las necesidades didácticas de la materia. Se utilizará principalmente para la incorporación de conceptos tales como análisis de algoritmos, definición de tipos abstractos de datos, o la comprensión de distintas técnicas de programación.

1.1 Tipos de datos

En este lenguaje, existen varios tipos de datos, incluyendo:

- `int`: para valores enteros,
- `real`: para valores decimales,
- `bool`: para valores de verdad (verdadero o falso),
- `char`: para caracteres.

Además, se pueden crear estructuras de datos más complejas como arreglos para agrupar elementos del mismo tipo.

1.2 Declaración de variables

Las variables se declaran utilizando la palabra clave `var`, seguida de una lista de variables separadas por comas. Cada variable debe tener un tipo asociado. Por ejemplo:

```
1      {− Variable entera −}
2      var i : int
3      i := 10
4      {− Variable real −}
5      var x : real
6      x := 3.14
7      {− Variable booleana −}
8      var b : bool
9      b := true
10     {− Variable caracter −}
11     var c : char
12     c := 'a'
```

1.3 Operadores

Los operadores aritméticos básicos son `+`, `-`, `*` y `/`. Además, se pueden utilizar los operadores de comparación `<`, `>`, `<=`, `>=`, `==` y `!=`.

```
1      {− Operadores aritmeticos −}
2      var a : int
3      a := 10 + 5
4      a := 10 - 5
5      a := 10 * 5
6      a := 10 / 5
7      {− Operadores de comparacion −}
8      var b : bool
9      b := 10 < 5
10     b := 10 > 5
11     b := 10 <= 5
12     b := 10 >= 5
```

```

13  b := 10 == 5
14  b := 10 != 5

```

Junto con las constantes lógicas true y false, se pueden utilizar los operadores lógicos &&, || y !.

```

1  {- Operadores logicos -}
2  var b : bool
3  b := true && false
4  b := true || false
5  b := !true

```

No hay operadores definidos para el tipo char.

1.4 Tipos de datos estructurados

Un tipo estructurado permite representar colecciones de otros tipos de datos. De manera similar a los tipos básicos, se definen operaciones específicas para acceder a los elementos que conforman al tipo. En el lenguaje solo tenemos definidos de forma nativa a los arreglos.

Para definir un arreglo es necesario detallar el tipo de sus componentes y los tamaños para cada una de sus dimensiones, los cuales deberán ser mayores a cero.

```

1  {- Arreglo de enteros -}
2  var a : array [1..10] of int
3  a[1] := 10
4  {- Arreglo de reales -}
5  var b : array [1..10] of real
6  b[1] := 3.14
7  {- Arreglo de booleanos -}
8  var c : array [1..10] of bool
9  c[1] := true
10 {- Arreglo de caracteres -}
11 var d : array [1..10] of char
12 d[1] := 'a'

```

En este ejemplo, se declaran arreglos de 10 elementos de distintos tipos. Luego, se asigna un valor a la primera posición de cada arreglo.

1.5 Definición de tipos

El lenguaje permite definir tipos de datos personalizados. Esto es útil para abstraer la representación de un concepto y facilitar la comprensión del código. Por ejemplo, se puede definir un tipo punto para representar un punto en el plano cartesiano.

```

1  type punto = tuple
2      x : real
3      y : real
4  end tuple

```

En este ejemplo, se define un tipo punto que contiene dos campos x e y de tipo real. Luego, se pueden declarar variables de tipo punto y asignarles valores.

1.5.1 Tipos enumerados

Un tipo enumerado representa un conjunto finito de valores. Cada valor está definido mediante un identificador único. Para declarar un tipo enumerado se emplean las palabras claves **enumerate** y **end enumerate**. Por ejemplo, definamos un tipo enumerado para los días de la semana.

```
1 type day = enumerate
2     Lunes
3     Martes
4     Miercoles
5     Jueves
6     Viernes
7     Sabado
8     Domingo
9 end enumerate
```

Ya una vez definido el tipo enumerado, se pueden declarar variables de este tipo y asignarles valores.

```
1 var d : day
2 d := Lunes
```

1.5.2 Sinónimos de tipos

Un sinónimo de tipo es una forma de referirse a un tipo de datos con un nombre diferente. Por ejemplo, se puede definir un sinónimo de tipo real para representar la temperatura en grados Celsius.

```
1 type celsius = real
```

No necesariamente los sinónimos de tipo deben ser de tipos básicos, también se pueden definir sinónimos de tipos estructurados.

```
1 type matrizdereales = array [1..10] of real
```

Una expresión de este tipo, es útil cuando se utiliza una función donde se espera un valor de uno de los sinónimos de su tipo. En el siguiente ejemplo se declara una variable mR del tipo matrizdereales, y se opera de manera transparente como si fuese un arreglo tradicional.

```
1 var mR : matrizdereales
2 for i := 0 to 9 do
3     for j := 0 to 9 do
4         mR[i, j] := 0.0
5     od
6 od
```

1.5.3 Tuplas

Una tupla es un tipo de dato estructurado que permite agrupar un número finito de elementos de distintos tipos. Para definir una tupla se emplean las palabras claves **tuple** y **end tuple**. Por ejemplo, definamos una tupla para representar los datos de una persona.

```
1 type persona = tuple
2     nombre : string
3     edad : int
4     altura : real
5 end tuple
```

Y para darle valor a una variable de tipo persona se hace de la siguiente manera.

```
1 var p : persona
2 p.nombre := "Juan"
3 p.edad := 20
4 p.altura := 1.80
```

1.6 Funciones y procedimientos

Las funciones y procedimientos son bloques de código que pueden ser invocados desde otros bloques de código. La diferencia entre ambos radica en que las funciones devuelven un valor, mientras que los procedimientos no. La sintaxis para definir funciones y procedimientos es la siguiente:

```
1 fun nombre (p1 : T1, p2 : T2, ... , pn : Tn) ret r : T
2   {- Cuerpo de la funcion -}
3 end fun
```

Esta función toma los parametros p_1, p_2, \dots, p_n de tipos T_1, T_2, \dots, T_n respectivamente, y devuelve un valor de tipo T . Por ejemplo, definamos una función que sume dos números enteros.

```
1 fun suma (a : int, b : int) ret r : int
2   ret := a + b
3 end fun
```

En el siguiente ejemplo se muestra la implementación de la función factorial, que calcula el factorial de un número entero positivo n . La variable de retorno fact almacena la productoria de números, y al finalizar la ejecución de la función, se retorna su valor al contexto donde se efectuó la llamada. El comentario simplemente indica la precondition ha satisfacer para garantizar el comportamiento esperado de la función.

```
1 {- PRE : n >= 0 -}
2 fun factorial (n : int) ret fact : int
3   fact := 1
4   for i := 2 to n do
5     fact := fact * i
6   od
7 end fun
```

Un procedimiento realiza una computación de acuerdo a un conjunto de parámetros de lectura, para modificar un conjunto de parámetros de escritura. Su comportamiento es determinado solamente por los parámetros que recibe donde cada uno lleva un decorado que indica si es de lectura in, de escritura out, o ambas in/out. Un procedimiento no modifica el estado de los parámetros de lectura, y tampoco consulta el estado de los parámetros de escritura.

En el siguiente ejemplo se implementa el procedimiento initialize, el cual se encarga de inicializar un arreglo de enteros según un valor determinado. Lo interesante a destacar en este ejemplo es la forma en que se manejan los parámetros de lectura y escritura. El parámetro de lectura solo ocurre del lado derecho de la asignación, mientras que el parámetro de escritura solo ocurre del lado izquierdo. Esto significa que al llamar a la función initialize, se pasarán los parámetros como argumentos de lectura (para ser utilizados dentro de la función) y como argumentos de escritura (para almacenar el resultado de la función).

```
1 proc initialize ( in e : int , out a : array [ 10 ] of int )
2   for i := 0 downto 9 do
3     a [ i ] := e
4   od
5 end proc
```

1.6.1 Recursión

El lenguaje soporta la recursión, es decir, una función o procedimiento puede llamarse a sí mismo. Por ejemplo, definamos una función que calcule el factorial de un número de manera recursiva. Por ejemplo definamos la función factorial de la siguiente manera.

```

1  {− PRE : n >= 0 −}
2  fun factorial (n : int) ret fact : int
3      if n >= 2 then
4          fact := n * factorial(n − 1)
5      else
6          fact := 1
7      fi
8  end fun

```

1.6.2 Polimorfismo paramétrico

El lenguaje soporta el polimorfismo paramétrico, es decir, la capacidad de definir funciones y procedimientos que operan sobre un rango de tipos. Por ejemplo, definamos una función que intercambie los valores de dos variables de cualquier tipo.

```

1  proc swap ( in / out a : array [ n ] of T , in i , j : int )
2      var temp : T
3      temp := a[i]
4      a[i] := a[j]
5      a[j] := temp
6  end fun

```

1.6.3 Polimorfismo *Ad Hoc*

El lenguaje soporta el polimorfismo *Ad Hoc*, es decir, la capacidad de definir funciones y procedimientos que podrían ser implementados de manera genérica pero no para cualquier tipo de datos, sino para ciertos tipos que comparten alguna característica, en consecuencia no es posible utilizar polimorfismo paramétrico. Consideremos las siguientes implementaciones de `belongs` y `selectionSort`. La primera decide si un valor determinado pertenece a un arreglo y la segunda permite ordenar un arreglo de menor a mayor.

```

1  fun belongs ( e : int , a : array [ n ] of int ) ret b : bool
2  var i : int
3  i := 0
4  b := false
5      while ! b && i < n do
6          b := a [ i ] == e
7          i := i + 1
8      od
9  end fun

1  proc selectionSort ( in / out a : array [ n ] of int )
2  var minPos : int
3      for i := 0 to n − 1 do
4          minPos := i
5          for j := i + 1 to n − 1 do
6              if a [ j ] < a [ minPos ] then minPos := j fi
7          od
8          swap ( a , i , minPos )
9      od
10 end proc

```


En ambas implementaciones los elementos son de tipo entero. Sin embargo podríamos definir las mismas operaciones para otros tipos de datos, como por ejemplo, caracteres. Se tendrían que redefinir las anteriores con los nombres `belongsInt` y `selectionSortInt`, y declarar de manera idéntica las operaciones `belongsChar` y `selectionSortChar` donde solo cambiaríamos `int` por `char` en los tipos de los parámetros. Con un trabajo tediosamente repetitivo se podrían dar declaraciones para todos los tipos que tengan definidas las operaciones de comparación; aunque no sería posible para aquellos que no las tengan definidas. El *polimorfismo ad hoc* nos permite escribir de manera genérica una función o un procedimiento donde la tarea que realiza sólo está bien definida para algunos tipos. Además esta tarea puede no ser la misma dependiendo del tipo.

En el lenguaje se definen una serie de clases las cuales pueden ser pensadas como una especie de interfaz que caracteriza algún comportamiento. Un tipo es una instancia de una clase, cuando implementa el comportamiento que la clase describe. El lenguaje sólo incorpora de forma nativa las clases **Eq** y **Ord**, y no existe posibilidad de declarar nuevas clases. La primera representa a los tipos que tienen alguna noción de igualdad, y sus operaciones definidas comprenden al `==` y `!=`. La segunda representa a los tipos que poseen alguna relación de orden, y sus operaciones definidas comprenden al `<`, `<=`, `>=`, `>`.

1.7 Memoria dinámica

El lenguaje permite manipular explícitamente la memoria dinámica mediante un tipo de datos especial, que llamaremos puntero. Supongamos que deseamos definir el tipo correspondiente a las listas. Una lista permite representar una colección ordenada de elementos de algún tipo de datos, cuyo tamaño es variable; lo cual significa que su tamaño crece tanto como sea necesario, de acuerdo a la cantidad de elementos almacenados. Todos los tipos presentados hasta el momento utilizan una cantidad fija de memoria, la cual no puede ser modificada en tiempo de ejecución. Recordemos una vez más que los arreglos implementados en el lenguaje tienen un tamaño fijo al momento de la ejecución. En este aspecto el uso de punteros resulta fundamental, ya que permiten reservar y liberar memoria en la medida que sea necesario durante la ejecución del programa.

1.7.1 Punteros

Un puntero es una variable que almacena la dirección de memoria de otra variable. En el lenguaje, los punteros se representan con el tipo **pointer**, indica el lugar de memoria donde se encuentra almacenado el valor de la variable. La sintaxis para declarar un puntero es la siguiente:

```
1 var p : pointer of int
```

1.7.2 Ejemplo

```
1 type node of ( T ) = tuple
2     elem : T ,
3     next : pointer of node of ( T )
4     end tuple
5
6 type list of ( T ) = pointer of node of ( T )
```

En el ejemplo anterior se declara una lista enlazada denominada `list`, la cual se compone de una sucesión de nodos `node` que se integran por los campos `elem` de cierto tipo paramétrico `T`, y `next` el cual referencia al siguiente nodo en la lista.

1.7.3 Operaciones con punteros

En el lenguaje se definen tres operaciones para manipular punteros. El procedimiento nativo `alloc` toma una variable de tipo puntero, y le asigna la dirección de un nuevo bloque de memoria, cuyo tamaño estará determinado por el tipo de la variable. El operador `#` permite acceder al bloque de memoria apuntado por el puntero. El procedimiento nativo `free` toma una variable de tipo puntero, y libera el respectivo bloque de memoria referenciado. Retomando el ejemplo de la lista enlazada, los procedimientos `empty` y `addL` son utilizados para construir valores del tipo en cuestión.

```

1  proc empty ( out l : list of ( T ) )
2      l := null
3  end proc

```

El procedimiento empty construye una lista vacía. La constante null representa un puntero que no referencia un lugar de memoria válido. En el ejemplo, la constante representa una lista que no posee ningún nodo.

```

1  proc addL ( in e : T , in / out l : list of ( T ) )
2      var p : pointer of node of ( T )
3      alloc ( p )
4      p -> elem := e
5      p -> next := l
6      l := p
7  end proc

```

2 Ordenación elemental

El problema de ordenar un conjunto de elementos es uno de los problemas más estudiados en la historia de la computación. Existen numerosos algoritmos para resolver este problema, cada uno con sus propias características y desventajas. En esta sección estudiaremos el algoritmo de ordenación más sencillo (pero no el más rápido), cuyo procedimiento es el siguiente:

1. **Selecciona** el menor de todos, lo intercambia con el elemento que se encuentra en la primera posición.
2. **Selecciona** el menor de los restantes, lo intercambia con el elemento que se encuentra en la segunda posición.
3. **Selecciona** el menor de los restantes, lo intercambia con el elemento que se encuentra en la tercera posición.
4. ... y así sucesivamente hasta que el conjunto esté ordenado.

2.1 Recurso gráfico

Para ilustrar el funcionamiento del algoritmo de ordenación por selección, se ha desarrollado un recurso gráfico que permite visualizar el estado del conjunto en cada iteración. Supongamos que se tiene la lista:

[9,3,1,3,5,2,7]

y lo que se busca es aplicar el algoritmo de ordenación por selección.

9	3	1	3	5	2	7
9	3	1	3	5	2	7
1	3	9	3	5	2	7
1	3	9	3	5	2	7
1	2	9	3	5	3	7
1	2	9	3	5	3	7
1	2	3	9	5	3	7

1	2	3	9	5	3	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	7	9

Figure 1: Paso a paso de la ordenación por selección.

2.2 Código

```

1  proc selection_sort (in/out a: array[1..n] of T)
2      var minp: nat
3      for i := 1 to n do
4          minp := min_pos_from(a, i)
5          swap(a, i, minp)
6      od
7  end proc
8
9  fun min_pos_from (a: array[1..n] of T, i: nat) ret minp: nat
10     minp := i
11     for j := i+1 to n do
12         if a[j] < a[minp] then
13             minp := j
14         fi
15     od
16 end fun
17
18 proc swap (in/out a: array[1..n] of T, in i, j: nat)
19     var temp: T
20     temp := a[i]
21     a[i] := a[j]
22     a[j] := temp
23 end proc

```

Para el algoritmo de ordenación por selección, se ha desarrollado un procedimiento `selection_sort` que recibe un arreglo de tamaño n y lo ordena. El procedimiento `selection_sort` utiliza dos funciones auxiliares: `min_pos_from` y `swap`. La función `min_pos_from` recibe un arreglo y una posición, y retorna la posición del menor elemento a partir de la posición dada. La función `swap` recibe un arreglo y dos posiciones, e intercambia los elementos en dichas posiciones. Se pueden marcar las siguientes observaciones:

- `selection_sort` utiliza un ciclo `for` que recorre el arreglo desde la primera posición hasta la última. En cada iteración, se busca el menor elemento a partir de la posición actual y se intercambia con el elemento en la posición actual,
- se encuentra una llamada a la función `min_pos_from` que recibe el arreglo y la posición actual, y retorna la posición del menor elemento a partir de la posición actual,
- y se recibe también una llamada al procedimiento `swap` que recibe el arreglo y las posiciones actual y la posición del menor elemento, e intercambia los elementos en dichas posiciones,
- encontramos una **comparación** entre elementos de un arreglo, y una **asignación** de elementos de un arreglo,
- la operación que más se repite es la comparación de elementos de un arreglo, y toda operación se repite a lo sumo de manera proporcional a esa,
- como la celda de un arreglo es constante, su costo no depende de cuál es la celda o del tamaño del arreglo, por lo que el costo de la operación es constante.

3 Ordenación por inserción

El algoritmo de ordenación por inserción es un algoritmo sencillo que funciona de la siguiente manera:

1. **Selecciona** el segundo elemento de la lista,
2. **verifica** si es menor que el primer elemento, si es así, lo intercambia con el primer elemento,

3. **Selecciona** el tercer elemento de la lista,
4. **verifica** si es menor que el segundo elemento, si es así, lo intercambia con el segundo elemento, y **verifica** si es menor que el primer elemento, si es así, lo intercambia con el primer elemento,
5. y así sucesivamente hasta que el conjunto esté ordenado.

3.1 Recurso gráfico

Para ilustrar el funcionamiento del algoritmo de ordenación por inserción, se ha desarrollado un recurso gráfico que permite visualizar el estado del conjunto en cada iteración. Supongamos que se tiene la lista:

[9,3,1,3,5,27]

9	3	1	3	5	2	7
9	3	1	3	5	2	7
3	9	1	3	5	2	7
3	1	9	3	5	2	7
1	3	9	3	5	2	7
1	3	3	9	5	2	7
1	3	3	5	9	2	7

1	3	3	5	2	9	7
1	3	3	2	5	9	7
1	3	2	3	5	9	7
1	2	3	3	5	9	7
1	2	3	3	5	7	9

Figure 2: Paso a paso de la ordenación por inserción.

3.2 Código

```

1  proc insertion_sort (in/out a: array[1..n] of T)
2      for i:= 2 to n do
3          insert(a,i)
4      od
5  end proc
6  proc insert (in/out a: array[1..n] of T, in i: nat)
7      var j: nat
8      j:= i
9      do j > 1 && a[j] < a[j - 1] ->
10         swap(a,j-1,j)
11         j:= j-1
12     od
13 end proc

```

Para el algoritmo de ordenación por inserción, se ha desarrollado un procedimiento `insertion_sort` que recibe un arreglo de tamaño n y lo ordena. El procedimiento `insertion_sort` utiliza un procedimiento auxiliar `insert`. El procedimiento `insert` recibe un arreglo y una posición, y mueve el elemento en la posición dada a la posición correcta. Se puede definir de una forma mas abreviada el algoritmo de ordenación por inserción, como se muestra a continuación:

```

1  proc insertion_sort (in/out a: array[1..n] of T)
2      for i:= 2 to n do
3          j:= i
4          do j > 1 && a[j] < a[j - 1] ->
5              swap(a,j-1,j)
6              j:= j-1

```

```
7         od
8     od
9 end proc
```