

Algoritmos y Estructuras de Datos II

Segundo Cuatrimestre de 2016

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Practico 1

Especificacion

Grupo 1

Integrante	LU	Correo electrónico
Integrante 1	Nro/YY	mail@dc.uba.ar
Integrante 2	Nro/YY	mail@dc.uba.ar
Integrante 3	Nro/YY	mail@dc.uba.ar
Integrante 4	Nro/YY	mail@dc.uba.ar

Reservado para la cátedra

Instancia	Docente	Nota
Primera entrega		
Segunda entrega		

Índice

1. Especificacion	3
2. Renombres de TADs	3
3. TAD Juego	4
4. TAD Mapa	7

1. Especificacion

Esta es una especificacion del Trabajo Practico 1 del 2^{do} cuatrimestre del 2016 presentada por la catedra para la realizacion del Trabajo Practico 2. Ver enunciado:

<http://www.dc.uba.ar/materias/aed2/2016/2c/descargas/tps/tp1/view>

2. Renombres de TADs

TAD TIPO es STRING

TAD POKEMONES es DICCIONARIO(NAT, TIPO)

TAD POKEMON es TUPLA(NAT, TIPO)

TAD COORDENADA es TUPLA(NAT, NAT)

TAD JUGADOR es NAT

TAD JUGADORES es DICCIONARIO(JUGADOR, BOOL)

3. TAD Juego

TAD JUEGO

géneros juego

observadores básicos

mapa	: Juego	→ Mapa
jugadores	: Juego	→ Jugadores
posicionJugador	: Jugador $j \times$ Juego pGo	→ Coordenada $\{\text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo)) \wedge_L \text{obtener}(j, \text{jugadores}(pGo))\}$
pokemones	: Juego	→ Pokemones
posicionPokemon	: Pokemon $p \times$ Juego pGo	→ Coordenada $\{\text{def?}(\Pi_1(p), \text{pokemones}(pGo)) \wedge_L \text{esSalvaje?}(p, pGo)\}$
cuantoLlevaEsperando	: Pokemon $p \times$ Juego pGo	→ Nat $\{\text{def?}(\Pi_1(p), \text{pokemones}(pGo)) \wedge_L \text{esSalvaje?}(p, pGo)\}$
pokemonesAtrapados	: Jugador $j \times$ Juego pGo	→ Pokemones $\{\text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo))\}$
cantidadDeSanciones	: Jugador $j \times$ Juego pGo	→ Nat $\{\text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo))\}$

generadores

nuevoJuego	: Mapa	→ Juego
agJugador	: Jugador $j \times$ Coordenada $c \times$ Juego pGo	→ Juego $\{\neg \text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo)) \wedge_L \text{esPosicionValidaMapa}(c, pGo)\}$
agPokemon	: Pokemon $p \times$ Coordenada $c \times$ Juego pGo	→ Juego $\{\neg \text{def?}(\Pi_1(p), \text{pokemones}(pGo)) \wedge_L \text{esPosicionValidaPokemon}(c, pGo)\}$
moverJugador	: Jugador $j \times$ Coordenada $c \times$ Juego pGo	→ Juego $\{\text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo)) \wedge_L \text{esPosicionValidaMapa}(c, pGo)\}$
desconectar	: Jugador $j \times$ Juego pGo	→ Juego $\{\text{def?}(j, \text{jugadores}(pGo))\}$

otras operaciones

esPosicionValidaMapa	: Coordenada $c \times$ Juego j	→ bool
esPosicionValidaPokemon	: Coordenada $c \times$ Juego j	→ bool
esSalvaje?	: Pokemon $p \times$ Juego pGo	→ Bool $\{\text{def?}(\Pi_1(p), \text{pokemones}(pGo))\}$

axiomas $\forall m: \text{Mapa } \forall j, j1, j2: \text{Jugador } \forall c: \text{Coordenada } \forall pGo: \text{Juego } \forall p: \text{Pokemon } \forall n: \text{Nat } \forall t: \text{Tipo}$

$\text{mapa}(\text{nuevoJuego}(m)) \equiv m$
 $\text{jugadores}(\text{nuevoJuego}(m)) \equiv \emptyset$
 $\text{pokemones}(\text{nuevoJuego}(m)) \equiv \emptyset$
 $\text{mapa}(\text{agJugador}(j, c, pGo)) \equiv \text{mapa}(pGo)$
 $\text{jugadores}(\text{agJugador}(j, c, pGo)) \equiv \text{Ag}(j, \text{jugadores}(pGo))$
 $\text{posicionJugador}(j1, \text{agJugador}(j2, c, pGo)) \equiv \text{if } j1 = j2 \text{ then } c \text{ else } \text{posicionJugador}(j1, pGo) \text{ fi}$
 $\text{pokemones}(\text{agJugador}(j, c, pGo)) \equiv \text{pokemones}(pGo)$
 $\text{posicionPokemon}(p, \text{agJugador}(j, c, pGo)) \equiv \text{posicionPokemon}(p, pGo)$
 $\text{mapa}(\text{agPokemon}(n, t, c, pGo)) \equiv \text{mapa}(pGo)$
 $\text{jugadores}(\text{agPokemon}(n, t, c, pGo)) \equiv \text{jugadores}(pGo)$
 $\text{posicionJugador}(j, \text{agPokemon}(n, t, c, pGo)) \equiv \text{posicionJugador}(j, pGo)$
 $\text{pokemones}(\text{agPokemon}(n, t, c, pGo)) \equiv \text{definir}(n, t, \text{pokemones}(pGo))$
 $\text{posicionPokemon}(p, \text{agPokemon}(n, t, c, pGo)) \equiv \text{if } \Pi_1(p) = n \text{ then } c \text{ else } \text{posicionPokemon}(p, pGo) \text{ fi}$
 $\text{mapa}(\text{moverJugador}(j, c, pGo)) \equiv \text{mapa}(pGo)$

```

pokemonesAtrapados(j1, moverJugador(j2, c, pGo))  $\equiv$  if j1 = j2 then
    pokemonesAtrapados(j1, pGo)
else
    if estaEnRangoDeAtrapar(j1, pGo) then
        if estanEnMismoRango(posicionJugador(j1,
        pGo), c, pGo) then
            pokemonesAtrapados(j1, pGo)
        else
            if llevaEsperando(pokemonEnRango(rangoDeCaza(j1,
            pGo), pGo), pGo) = 9 then
                if j1 = dameUno(jugadoresPorAtrapar(pokemonEnRango(ra
                pGo), pGo))) then
                    definir( $\Pi_1$ (pokemonEnRango(rangoDeCaza(j1,
                    pGo), pGo)),
                     $\Pi_2$ (pokemonEnRango(rangoDeCaza(j1,
                    pGo), pGo), pokemonesAtrapa
                    dos(j1, pGo))
                else
                    pokemonesAtrapados(j1, pGo)
                fi
            else
                pokemonesAtrapados(j1, pGo)
            fi
        fi
    else
        pokemonesAtrapados(j1, pGo)
    fi
fi

actualizarContadores(cj, c, pGo)  $\equiv$  if  $\emptyset?(cj)$  then
     $\emptyset$ 
else
    if posicionJugador(dameUno(cj),pGo) == c then
        Ag(actualizarEspera(true,dameUno(cj)), actualizarContado
        res(sinUno(cj),c,pGo))
    else
        if esperaParaAtrapar(dameUno(cj)) == 9 then
            unoAtrapa(posicionJugadores(posicionJugador(dameUno(cj),pGo),pGo)
             $\cup$  actualizarContadores(cj - posicionJugado
            res(posicionJugador(dameUno(cj),pGo),c,pGo))
        else
            Ag(actualizarEspera(false,dameUno(cj)), actualizarContado
            res(sinUno(cj),c,pGo))
        fi
    fi
fi

```

Fin TAD

4. TAD Mapa

TAD MAPA

géneros mapa

igualdad observacional

$$(\forall m, m' : \text{Mapa}) \left(m =_{\text{obs}} m' \iff \left(\begin{array}{l} (\text{posiciones}(m) =_{\text{obs}} \text{posiciones}(m')) \wedge \\ (\forall c1, c2 : \text{Coordenada}) \\ (\text{existeCamino}(c1, c2, m) \leftrightarrow \text{existeCamino}(c1, c2, m')) \end{array} \right) \right)$$

exporta Mapa, generadores, observadores

usa BOOL, COORDENADA, CONJ()

observadores básicos

posiciones : Mapa $m \longrightarrow \text{Conj}(\text{Coordenada})$

existeCamino : Coordenada $c1 \times \text{Coordenada } c2 \times \text{Mapa } m \longrightarrow \text{bool}$

generadores

crear : $\longrightarrow \text{Mapa}$

agCoordenada : Coordenada $c \times \text{Conj}(\text{Coordenada}) \text{ } cs \times \text{Mapa } m \longrightarrow \text{Mapa}$
 $\{cs \subseteq \text{posiciones}(m) \wedge c \notin \text{posiciones}(m)\}$

otras operaciones

existenCamino : Coordenada $c1 \times \text{Conj}(\text{Coordenada}) \text{ } cs \times \text{Mapa } m \longrightarrow \text{bool}$
 $\{\text{Ag}(c1, cs) \subseteq \text{posiciones}(m)\}$

axiomas $\forall c, c1, c2 : \text{Coordenada } \forall cs : \text{conj}(\text{Coordenada}) \forall m : \text{Mapa}$

posiciones(crear()) $\equiv \emptyset$

posiciones(agCoordenada(c, cs, m)) $\equiv \text{Ag}(c, \text{posiciones}(m))$

existeCamino(c1, c2, crear()) $\equiv \text{false}$

existeCamino(c1, c2, agCoordenada(c, cs, m)) \equiv **if** $c1 \notin \text{posiciones}(m)$ **then**
 if $c2 \notin \text{posiciones}(m)$ **then**
 false
 else
 if $c1 == c2$ **then**
 if $c2 \in cs$ **then**
 true
 else
 existenCamino(c2, cs, m)
 fi
 else
 false
 fi
 fi
else
 if $c2 \in \text{posiciones}(m)$ **then**
 if $c2 == c$ **then**
 if $c1 \in cs$ **then**
 true
 else
 existenCamino(c1, cs, m)
 fi
 else
 false
 fi
 else
 existeCamino(c1, c2, m)
 fi
fi

```
existenCaminos(c, cs, m)  $\equiv$  if vacio?(cs) then  
    false  
    else  
        existeCamino(c, dameUno(cs), m)  $\vee$  existenCaminos(c, sinUno(cs), m)  
    fi
```

Fin TAD