

# CENTRO UNIVERSITARIO DE — CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS



# División de Tecnologías para la Integración Ciber-Humana Departamento de Ciencias Computacionales Carrera: Ingeniería en Computación

Análisis de Algoritmos Presentación 1: Primera Etapa Definición de Algoritmo a presentar

Profesor: Lopez Arce Delgado Jorge Ernesto Gutierrez Vazquez Axel 220575328 Quintero Arreola Laura Vanessa 220577347 Sección: D06

Fecha de entrega: 18 de septiembre de 2025

## Algoritmo a Desarrollar

# Búsqueda de la Mejor Configuración de Hardware para un Juego.

El algoritmo que planteamos consta de buscar para un usuario las mejores opciones calidad-precio para adquirir un equipo para jugar un determinado juego, es decir, se le solicita al usuario que videojuego es el que principalmente le interesa y de cuanto es su presupuesto y en función de eso buscamos los mejores componentes para que pueda sacar el mejor provecho del videojuego y su dispositivo. Pretendemos sacar la información de los componentes y los videojuegos de sitios que ofrezcan información real.

#### Roles y Responsabilidades

Laura Vanessa Quintero Arreola

Encargada de codificar la base del programa para determinar qué componentes son mejores Axel Gutierrez Vazquez

Encargado desarrollar un algoritmo que permita buscar y obtener la información requerida

## Algoritmo del Problema del Viajero

```
Símbolo del sistema
(c) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
C:\Users\axelg>cd C:\Users\axelg\Downloads\test>
La sintaxis del comando no es correcta.
C:\Users\axelg>cd C:\Users\axelg\Downloads\test
C:\Users\axelg\Downloads\test> main.py
Mejor costo encontrado: 11
Mejores rutas:
 a -> b -> d -> c -> a
 a -> c -> d -> b -> a
lejor costo encontrado: 11
lejores rutas:
 b -> a -> c -> d -> b
 b -> d -> c -> a -> b
lejor costo encontrado: 11
lejores rutas:
 c -> d -> b -> a -> c
Mejor costo encontrado: 11
lejores rutas:
 d -> c -> a -> b -> d
 :\Users\axelg\Downloads\test>
```