Atividade de Estrutura de Dados Semana 2

- Nesta versão do quebra-cabeça estendida da Torre de Hánoi, temos 4 pinos verticais e vários discos de vários tamanhos. Cada disco tem um buraco no centro para encaixar nos pinos.
 As regras do quebra-cabeça são as seguintes:
 - O quebra-cabeça começa com todos os discos colocados em um dos pinos. Eles são colocados em ordem do maior para o menor, de baixo para cima.
 - O objetivo do quebra-cabeça é mover todos os discos para o último pino.
 - Apenas um disco pode ser movido por vez, e os discos são sempre colocados em pinos.
 - Os discos só podem ser movidos para um pino vazio ou para um disco maior.

Apresente o pseudocódigo que resolve esse quebra-cabeça.

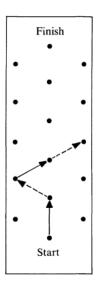
- 2. O número de Stirling do segundo tipo calcula o número de maneira de particionar n elementos em k subconjuntos não-vazios, denotado por n Lembrando que a cardinalidade da união dos subconjuntos deve ser igual a n. Por exemplo, o conjunto n0 pode ser particionado em 2 subconjuntos não-vazios de 7 maneiras diferentes:
 - {a} e {b,c,d}
 - {a,b} e {c,d}
 - {b} e {a,c,d}
 - {a,b,c} e {d}
 - {b,c} e {a,d}
 - {a,b,d} e {c}
 - {a,c} e {b,d}
 - (a) Proponha uma definição recursiva para $\binom{n}{k}$. [Dica: Escolha um objeto qualquer entre os n objetos disponíveis, ele pode formar um subconjunto unitário ou participar de algum outro subconjunto não-vazio.]
 - (b) De quantas maneiras eu consigo particionar n objetos em 0 subconjuntos não vazios, ou seja, qual é o valor $\binom{n}{0}$?
 - (c) De quantas maneiras eu consigo particionar 0 objetos em 0 subconjuntos não vazios, ou seja, qual é o valor de $\begin{cases} 0 \\ 0 \end{cases}$?
 - (d) De quantas maneiras eu consigo particionar n objetos em 1 subconjuntos não vazios, ou seja, qual é o valor de $\binom{n}{1}$?
 - (e) De quantas maneiras eu consigo particionar n objetos em n subconjuntos não vazios, ou seja, qual é o valor de $\binom{n}{n}$?
 - (f) Preencha a seguinte tabela de número de Stirling de segundo tipo: Preencha a seguinte tabela de números binomias:

n/k	0	1	2	3	4
0		X	X		X
1			X	X	X
2				X	X
3					X
4					

- 3. O jogo da escalada é um jogo para dois jogadores. Um lápis é colocado no ponto rotulado "start" e o os jogadores se revezam para deslizar este lápis pela grade de pontos conforme as seguintes regras:
 - A cada turno, o lápis só pode ser movido para um ponto mais alto que sua posição atual.
 - Cada movimento pode, portanto, ocorrer apenas em um das três direções.



- O primeiro jogador que desliza o lápis para o ponto rotulando com "finish" ganha o jogo.
- (a) Este diagrama seguinte mostra o início de um jogo, jogado entre Sara e Paulo. Os movimentos de Sarah são indicados por setas sólidas. Os movimentos de Paulo são indicados por setas pontilhadas. É a vez de Sarah. Ela tem dois movimentos possíveis. Mostre que a partir de um desses movimentos Sarah pode garantir que ela ganha, independente dos movimentos realizados por Paulo.



(b) Se o jogo for jogado desde o início e Sara tem o primeiro movimento, então ela sempre pode ganhar o jogo se ela jogar corretamente. Explique como Sarah deve jogar para ter certeza de ganhando. [Dica: Para construir a estratégia vencedora para a Sara, utilize os rótulos W para uma ponto vencedor e L para um ponto perdedor. Analise se o processo de rotulação deve ser realizado a partir dos pontos próximos do Start ou do Finish.]

