



## SEMANA N° 4

### ACTIVIDAD

1. Implementar en algún lenguaje de programación los algoritmos de Dijkstra y Kruskal, incluyendo interfaz gráfica de su resultado de ruta seleccionada
2. Implementar en algún lenguaje de programación los algoritmos recursivos: quicksort y búsqueda binaria
3. Implementar en algún lenguaje de programación los algoritmos de backtracking: Torres de Hanoi y Salto del caballo, incluyendo interfaz gráfica

### EVIDENCIA

Código fuente del proyecto de software solicitado en los puntos (1), (2) y (3), incluyendo interfaz gráfica para visualizar las soluciones encontradas (Dijkstra y Kruskal)

### ENTREGABLE

Informe en un sólo archivo PDF, conteniendo en la primera hoja los miembros del equipo de trabajo que participaron en la actividad de la semana, y en las hojas sucesivas el detalle del trabajo realizado que comprende:

1. Código fuente del proyecto de software solicitados en los puntos (1), (2) y (3) incluyendo interfaz gráfica para visualizar las soluciones encontradas

**FECHA LÍMITE DE PRESENTACIÓN:** sábado 13 de setiembre de 2025