



SEMANA N° 3

ACTIVIDAD

1. Implementar en algún lenguaje de programación los algoritmos voraces: cambio de moneda, agente viajero

EVIDENCIA

Código fuente del proyecto de software solicitado en el punto (1), incluyendo interfaz gráfica para visualizar las soluciones encontradas (monedas y rutas del agente)

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 solicitado en el punto (1), incluyendo interfaz gráfica para visualizar las soluciones encontradas (monedas y rutas del agente)

FECHA LÍMITE DE PRESENTACIÓN: sábado 06 de setiembre del 2025