

Algoritmos y Programación

TP3. Backtracking

Cátedra: Essaya

Práctica: Bárbara

Alumnos: Agustín Gabrielli y Tomás de Goñi

Este TP requirió que seamos capaces de interpretar código ajeno y tal vez eso dificultó un poco el trabajo en equipo. Sin embargo, en cuanto a dificultad algorítmica, lo más complicado fue el algoritmo de backtracking para generar el laberinto. Allí tuvimos dificultades para poder encontrar el camino directo desde el origen hacia el destino, primero planteando el algoritmo de forma iterativa y finalmente recursiva. Luego, la parte de la IA nos resultó bastante más fácil pues había que modificar ligeramente el algoritmo para generar el laberinto.

En cuanto a las estructuras de datos que hemos utilizado, se encuentran diccionarios, listas y conjuntos, ya que aprovechamos sus respectivas ventajas y mutabilidad para cada situación.