

Práctica 1. Algoritmos devoradores

Alejandro Serrano Fernandez
ale.serranofer@alum.uca.es
Teléfono: 640217690
NIF: 20501318S

19 de octubre de 2020

1. Describa a continuación la función diseñada para otorgar un determinado valor a cada una de las celdas del terreno de batalla para el caso del centro de extracción de minerales.

Escriba aquí su respuesta al ejercicio 1.

2. Diseñe una función de factibilidad explícita y descríbala a continuación.

Escriba aquí su respuesta al ejercicio 2.

3. A partir de las funciones definidas en los ejercicios anteriores diseñe un algoritmo voraz que resuelva el problema para el caso del centro de extracción de minerales. Incluya a continuación el código fuente relevante.

```
// sustituya este código por su respuesta
void placeDefenses(...) {

    List<Defense*>::iterator currentDefense = defenses.begin();
    while(currentDefense != defenses.end() && maxAttempts > 0) {

        (*currentDefense)->position.x = ((int)(_RAND2(nCellsWidth))) * cellWidth + cellWidth
            * 0.5f;
        ...
        ++currentDefense;
    }
}
```

4. Comente las características que lo identifican como perteneciente al esquema de los algoritmos voraces.

Escriba aquí su respuesta al ejercicio 4.

5. Describa a continuación la función diseñada para otorgar un determinado valor a cada una de las celdas del terreno de batalla para el caso del resto de defensas. Suponga que el valor otorgado a una celda no puede verse afectado por la colocación de una de estas defensas en el campo de batalla. Dicho de otra forma, no es posible modificar el valor otorgado a una celda una vez que se haya colocado una de estas defensas. Evidentemente, el valor de una celda sí que puede verse afectado por la ubicación del centro de extracción de minerales.

Escriba aquí su respuesta al ejercicio 5.

6. A partir de las funciones definidas en los ejercicios anteriores diseñe un algoritmo voraz que resuelva el problema global. Este algoritmo puede estar formado por uno o dos algoritmos voraces independientes, ejecutados uno a continuación del otro. Incluya a continuación el código fuente relevante que no haya incluido ya como respuesta al ejercicio 3.

```
// sustituya este código por su respuesta
void placeDefenses(...) {

    List<Defense*>::iterator currentDefense = defenses.begin();
    while(currentDefense != defenses.end() && maxAttempts > 0) {

        (*currentDefense)->position.x = ((int)(_RAND2(nCellsWidth))) * cellWidth + cellWidth
            * 0.5f;
        ...
    }
}
```

```
    }           ++currentDefense;  
}
```

Todo el material incluido en esta memoria y en los ficheros asociados es de mi autoría o ha sido facilitado por los profesores de la asignatura. Haciendo entrega de este documento confirmo que he leído la normativa de la asignatura, incluido el punto que respecta al uso de material no original.