**INFORME DE INGENIERÍA**

**LABORATORIO UNIDAD 3**

**MARIA CAMILA LENIS RESTREPO**

**JUAN SEBASTIAN PALMA GARCÍA**

**JAVIER ANDRÉS TORRES REYES**

**ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS**

**2018-2**

**INFORME DE INGENIERÍA**

**Paso 1: Identificación del problema**

**Definición del problema**

Manejar información de gran tamaño de manera eficiente a partir de árboles binarios balanceados para un programa en cuestión.

**Justificación**

**Requerimientos funcionales**

1. Ingresar datos de los jugadores ya sea de manera masiva (archivos cvs) o por medio de la interfaz. Estos datos deben incluir el nombre del jugador, edad, equipo y 5 rubros estadísticos sean: puntos por partido, rebotes por partido, asistencias por partido, robos por partido o bloqueos por partido.
2. Modificar los datos de un jugador en específico dado su nombre. Si no existe, el programa mostrará un mensaje de advertencia. Los datos por modificar pueden ser nombre, edad, equipo y los 5 rubros estadísticos. Puede modificar uno o varios datos en una sola consulta.
3. Eliminar un jugador dando su nombre. Si este no existe, en el programa se mostrará un mensaje de advertencia.
4. Realizar consultas de jugadores utilizando una categoría. La búsqueda debe realizarse sobre los atributos del jugador, y puede o no ser una igualdad (igual a, mayor o menor que). Se debe retornar el jugador o grupo de jugadores que cumplan con las condiciones dadas, o un mensaje de advertencia si no existe ninguno.
5. Mostrar el tiempo que toma la consulta, ya sea que se haya realizado de dos maneras (árboles no balanceado y balanceados) o solo de una (árboles binarios balanceados) para todas las consultas.

**Requerimientos no funcionales**

* Búsqueda eficiente para categorías de 4 rubros estadísticos, por medio de índices.
  + Dos tipos de consulta deben ser con árboles AVL y los otros dos con árboles rojinegros. Donde cada árbol guardará el valor del índice (atributo) y la posición de este dato en el disco.
  + Deben existir dos consultas para árboles binarios no balanceados. Esto quiere decir que una consulta debe ser realizada por árboles AVL y por ABB y la otra por árboles rojinegros y ABB.
  + La complejidad no puede ser lineal.
* Manejo de software de gran tamaño: El programa deberá contener por lo menos 200000 datos válidos sobre jugadores.

**Paso 2: Recopilación de la información**

**Sobre rubros estadísticos del baloncesto**

¿Cuáles son los datos de mayor relevancia de cada uno de los profesionales?

<http://www.espn.com/nba/statistics/player/_/stat/scoring/sort/points>

|  |  |
| --- | --- |
| #G | Número de partidos jugados |
| MPG: Minutes per Game | Minutos por partido |
| PTS: Points |  |
| FGM-FGA: Field Goals Made- Attempted |  |
| FG%: Field Goal Percentage |  |
| 3PM-3PA: 3pointer made-Attempted |  |
| 3P%: 3 Pointer Percentage |  |
| FTM-FMA: Free Throws Made-Attempted |  |
| FT%: Free Throws Percentage |  |

<http://sportsmadeinusa.com/baloncesto/nba/estadisticas-baloncesto-4-factores/>

<http://www.espn.com.co/basquetbol/nba/estadisticas>

<https://www.basketball-reference.com/teams/GSW/2018.html> Glosario

**Sobre bases de datos de jugadores**

<https://data.world/jgrosz99/nba-player-data-1978-2016>

<https://www.kaggle.com/drgilermo/nba-players-stats-20142015>

**Sobre árboles binarios de búsqueda (no balanceados)**

Es una estructura de datos que se compone de una raíz, nodo inicial del árbol, y dos hijos que se convierten en subárboles a su izquierda y derecha. Para que un árbol binario exista, es necesario implementar el nodo raíz.

Diferencias de un árbol binario lleno y completo

Lleno: hace referencia a cuando los nodos de cada nivel se encuentran con sus dos hijos o con ninguno.

Completo: hace referencia a todas las hojas en el nivel n y n-1 tienen un hijo izquierdo y a su vez uno derecho o ninguno.

El árbol lleno es completo, mientras que el completo no es lleno.

Propiedades del Árbol binario

Sea K un nivel cualquiera del árbol binario, el máximo de nodos en el árbol es de 2k

Sea K la altura del árbol binario, el máximo número de nodos disponibles es de 2k+1-1

Recorridos

PreOrden

InOrden

PostOrden

Tipos de Arboles

Arbol de Expresion

Arbol Binario de Búsqueda

<https://medium.com/@matematicasdiscretaslibro/capítulo-12-teoria-de-arboles-binarios-f731baf470c0>

**Sobre árboles binarios de búsqueda balanceados**

**Árboles AVL**

Un árbol AVL es un árbol binario de búsqueda que tiene la condición de que la altura de los subárboles presentes en el tienen una diferencia de altura menor o igual a 1,. El árbol AVL tienen la característica de que todas sus alturas son equivalentes a O(log n) lo que significa que mantiene una consistencia gracias a su característica de equilibrio, o en otras palabras, su capacidad de auto balancearse.

Tipos de Rotaciones

Simples

Dobles

Continuara

<http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-programacion-arboles-avl/avl-trees.pdf>

**Árboles Rojinegros**

<https://www.infor.uva.es/~cvaca/asigs/doceda/rojonegro.pdf>

**Paso 3: Búsqueda de soluciones creativas**

Para este problema en cuestión se identificaron dos subproblemas: el manejo de la información de los jugadores y la eficiencia de las consultas.

Para el manejo de información de los jugadores hay que tener en cuenta que se debe contar con las de 200000 jugadores y debe accederse a ellos de manera eficiente. Por lo tanto, se tienen las siguientes alternativas:

* Conectar el aplicativo a una base de datos en SQL para acceder a la información de los jugadores.
* Tomar los datos de los jugadores de un dataset y generar aleatoriamente los restantes para cumplir con el objetivo de más de 200000 jugadores.
* La misma que la anterior, pero guardando la información de cada jugador en un archivo de texto.
* Guardar la información de cada jugador en un árbol binario.

Para el manejo de la eficiencia de las consultas se deben cumplir con las restricciones de los requerimientos que son: 4 consultas sobre rubros estadísticos, 2 con árboles AVL, 2 con árboles rojinegros y adicional 2 con ABB para realizar la comparación con los árboles binarios balanceados. En síntesis, las ideas planteadas no pueden salirse del marco de que las consultas deben ser tratadas con árboles, por lo tanto, las ideas propuestas van en torno a la elección del tipo de árbol a usar para cada criterio.

Cada jugador debe contener 5 rubros estadísticos: puntos por partido, rebotes por partido, asistencias por partido, robos por partido, bloqueos por partido. Los 4 atributos para los cuales la búsqueda debe ser eficiente serán los 4 últimos, debido a que los puntos con enteros y los otros cuatro pueden ser decimales y resulta de mayor pertinencia eficiencia en su búsqueda.

**Paso 4: Transición de ideas a los diseños preliminares**

**Manejo de información de gran tamaño:**

Para este problema se ha decidido descartar la primera opción debido a

Entonces quedan las otras tres opciones que serían:

* Tomar los datos de los jugadores de un dataset y generar aleatoriamente los restantes para cumplir con el objetivo de más de 200000 jugadores y manejarlos en un archivo cvs, donde cada línea corresponde a un jugador.
* La misma que la anterior, pero guardando la información de cada jugador en un archivo de texto. Es decir, al inicio del programa se recorre todo el archivo cvs para ir generando los archivos de texto de cada jugador (jugadorx.txt) y guardarlos en un directorio llamado data, y así cada nodo de los árboles tendría el índice a buscar y el valor del jugador para buscarlo directamente en la carpeta data.
* Guardar la información de cada jugador en un árbol binario. Es decir, cada nodo contiene el nombre, equipo y los 5 rubros estadísticos de jugador.

**Eficiencia de las consultas:**

Los cuatro datos elegidos son de la misma naturaleza y no interfieren de manera significativa en el tipo de estructura que los almacena. Es decir, no hay restricciones para que la consulta con cierto tipo de dato debe realizarse con un árbol es específico. Por lo tanto, la elección de cuáles son los 2 rubros por consultar con árboles AVL, los dos rubros con rojinegro y los 2 rubros con ABB puede ser de manera aleatoria.

Cabe resaltar que de igual forma se debe informar al usuario del tiempo tomado con cada árbol, y en caso de que la consulta sea realizada por dos árboles (uno balanceado y uno no balanceado) debe tenerse la comparación de los tiempos, para así tener una idea de la diferencia entre tener garantizado un O(log n) y tener abierta la posibilidad de que se convierta en O(n).

**Paso 5: Evaluación o selección de la mejor solución (Criterios y selección)**

**Manejo de información de gran tamaño**

Criterio A: Espacio en memoria usado. Se tiene en cuenta la complejidad espacial usada para almacenar los datos.

* [3] Valoración

Criterio B: Rapidez de obtención de la información. Que tan accesible es la información por jugador.

* [3] La información puede ser accedida abiertamente, no se necesita de pasar por otro archivo para llegar a los datos.
* [2] Hay que buscar línea por línea en un mismo archivo hasta llegar a la línea que contiene la información del jugador en cuestión.
* [1] Debe realizarse una búsqueda en otro árbol binario de búsqueda.

Criterio C: Persistencia de la información.

* [3] La información sigue estando disponible cuando se vuelva a ejecutar el programa
* [1] La información debe generarse de nuevo cuando se vuelve a ejecutar el programa.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Criterio A | Criterio B | Criterio C | Total |
| Archivo cvs |  |  |  |  |
| Archivos de texto |  |  |  |  |
| Nodos |  |  |  |  |

La manera en que se van a almacenar los datos es:

**Eficiencia de las consultas**

Para los 4 rubros estadísticos elegidos se tienen las siguientes opciones:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rubro/Árbol | ABB | AVL | Rojinegro |
| Rebotes por partido | X |  | X |
| Asistencias por partido |  |  | X |
| Robos por partido | X | X |  |
| Bloqueos por partido |  | X |  |

**Paso 6: Preparación de informes**

**TAD Árboles Binarios de búsqueda**

**TAD Árboles AVL**

**TAD Árboles rojinegros**

**Diseño del diagrama de clases de la solución**

**Diseño de casos de pruebas unitarias**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 1: | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Diseño del diagrama de pruebas unitarias**

**Bibliografía**