

Proyecto 3-Diseño de Algoritmos I

Fabio Castro 10-10132, Leopoldo Pimentel 06-40095

13/03/2015

1 Problema ACMAKER

- 1.1 Descripción del diseño del algoritmo implementado para la solución óptima
- 1.2 Descripción de la función de optimización empleada
- 1.3 Estrategia de programación dinámica seguida
- 1.4 Análisis de complejidad en tiempo y espacio

Algoritmo 1 Algoritmo de Brelaz para la coloración de grafo modificado

Entrada: Variables que necesita

Salida: Variable que retorna

1: Líneas de código

2 Problema BABY

- 2.1 Descripción del diseño del algoritmo implementado para la solución óptima
- 2.2 Descripción de la función de optimización empleada

2.3 Estrategia de programación dinámica seguida

2.4 Análisis de complejidad en tiempo y espacio

Algoritmo 2 Algoritmo de Brelaz para la coloración de grafo modificado

Entrada: Variables que necesita

Salida: Variable que retorna

1: Líneas de código

3 Problema BORW

3.1 Descripción del diseño del algoritmo implementado para la solución óptima

3.2 Descripción de la función de optimización empleada

3.3 Estrategia de programación dinámica seguida

3.4 Análisis de complejidad en tiempo y espacio

Algoritmo 3 Algoritmo de Brelaz para la coloración de grafo modificado

Entrada: Variables que necesita

Salida: Variable que retorna

1: Líneas de código

4 Problema MAXWOODS

4.1 Descripción del diseño del algoritmo implementado para la solución óptima

4.2 Descripción de la función de optimización empleada

4.3 Estrategia de programación dinámica seguida

4.4 Análisis de complejidad en tiempo y espacio

Algoritmo 4 Algoritmo de Brelaz para la coloración de grafo modificado

Entrada: Variables que necesita

Salida: Variable que retorna

1: Líneas de código
