

INF152 Estructuras Discretas - Tarea 2

Profesores: Claudio Lobos, Jorge Díaz Sebastián Gallardo, María Paz Vergara y Miguel Guevara.

Ayudantes: Valentina Aróstica, Bryan González, Sofía Mañana, Sofía Riquelme, Carla Herrera, Álvaro Gaete, Constanza Alvarado, Maciel Ripetti, Maureen Gavilán, Ignacio Jorquera, Fernanda Avendaño y Luis González.

Universidad Técnica Federico Santa María

Departamento de Informática – SJ - CC

Tarea 2

1. Reglas generales

- Para resolver cada pregunta, debe hacer uso de los contenidos, algoritmos y métodos aprendidos en el curso. Si su respuesta final es correcta, pero se ha utilizado un método distinto al enseñado en clases no se asignará puntaje. Ídem si entrega resultados sin desarrollo.
- La tarea debe realizarse en grupos de hasta 3 integrantes **DEL MISMO PARALELO**. Esta vez no habrán excepciones.
- Se descontará 5 puntos por warnings en el `.tex` (Excepto los warnings azules de Overleaf *Underfull \hbox (badness 10000)*, estos no tendrán descuentos).
- Si su proyecto `.tex` **no** compila tendrá 100 puntos de descuento sin opción a corrección, inclusive si existe un `.pdf` con el desarrollo de la tarea.
- Tiene hasta las 23:59 hrs del día **9 de mayo** para entregar esta tarea vía Aula.
- No inserte su desarrollo en fotografías. Debe estar todo desarrollado en L^AT_EX.
- Se restarán 10 puntos de su nota sucesivamente por cada hora de atraso.

1.1. Entrega

- Sólo un integrante del grupo debe realizar la entrega.
- Se debe entregar un solo archivo `.zip` el cual debe contener:
 1. El o los archivos `.tex` para compilar su tarea.
 2. Las imágenes adjuntas que permiten compilar el enunciado
 3. Un archivo `README.txt` que contenga los nombres de los integrantes del grupo, y sus roles.
- El archivo `.zip` debe tener como nombre: `nombre_apellido.zip`, donde el nombre es el de el estudiante que hace la entrega.
- No es necesario incluir el `.pdf` en el `.zip`

2. Aprendiendo Pseudocodigo en latex

1. Resuelva el siguiente desafío programando en pseudocódigo. La solución debe escribirse en L^AT_EX, usando los paquetes *algorithmic* y *algorithm* (los cuales ya están incluidos en este `.tex`).

Se da un `String line` conteniendo una lista de enteros, separados por uno o más espacios. Dado un `int givenNumber`, retornar el menor entero en `line` que sea estrictamente mayor que `givenNumber`. Retornar -1 si no existe tal número en `line`. [25 pts].

Método:

```
int getLeast(String line, int givenNumber)
```

Ejemplos:

- a) `line = "1 2 3 4 5"`, `givenNumber = 2`
Retorna: 3
3 es el número más pequeño estrictamente mayor que 2.
- b) `line = "120 450 780"`, `givenNumber = 1000`
Retorna: -1
No hay números estrictamente mayores que 1000.
- c) `line = "45 253 645 400 676 567"`, `givenNumber = 1`
Retorna: 45
- d) `line = "45 253 645 400 676 567"`, `givenNumber = 400`
Retorna: 567
- e) `line = "568 769 436 432 457 563 567 311 34 3 2 9"`, `givenNumber = 460`
Retorna: 563

Aquí tiene un pseudocódigo de ejemplo, que puede utilizar como plantilla para su solución:

Algorithm 1 Título del algoritmo

```
1: Method String nombreFuncion(String text)
2: Empiece a programar aquí
3: hola mundo
4: string variable  $\leftarrow$  "hola"
5: for i in lista do
6:   haz algo
7: end for
8: while True do
9:   print Hola
10: end while
```

Solución:

3. Preguntas de Grafos y Árboles

1. Considere los siguientes grafos, dos de ellos representados en tablas de adyacencia, y conteste las preguntas relacionadas.

	n	m	l	o	p	q
n	0	0	1	1	1	0
m	0	0	1	0	0	0
l	1	1	0	1	0	0
o	1	0	1	0	1	0
p	1	0	0	1	0	1
q	0	0	0	0	1	0

Tabla 1: Matriz de Adyacencia de Grafo 1

	a	b	c	d	e	f	g	h
a	0	1	0	0	1	0	0	0
b	1	0	1	1	0	0	1	0
c	0	1	0	1	0	0	0	0
d	0	1	1	0	1	0	0	1
e	1	0	0	1	0	1	1	0
f	0	0	0	0	1	0	1	0
g	0	1	0	0	1	1	0	1
h	0	0	0	1	0	0	1	0

Tabla 2: Matriz de Adyacencia de Grafo 2

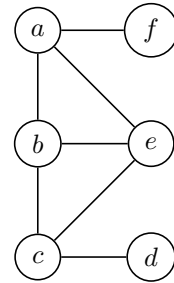


Figura 1: Grafo 3.

- a) Utilizando el paquete Tikz de L^AT_EX, dibuje los Grafos 1 y 2 expresados como matriz de adyacencia en las Tablas 1 y 2. No se aceptarán imágenes (*El package ya está incluido en el header*) [10 pts].

Solución:

- b) Demuestre o refute la existencia de un circuito de Euler en el grafo 2. ¿Existe Camino de Euler? En caso de que exista, nombre uno. [15 pts].

Solución:

- c) Demuestre o refute: Grafo 1 y Grafo 3 son isomorfos [20 pts]

Solución:

2. Los sistemas operativos de las computadoras modernas organizan las carpetas y los archivos usando una estructura de árbol. Una carpeta contiene otras carpetas y archivos. La figura 2 muestra el explorador de Windows con el despliegue de carpetas. La raíz se llama INF152.

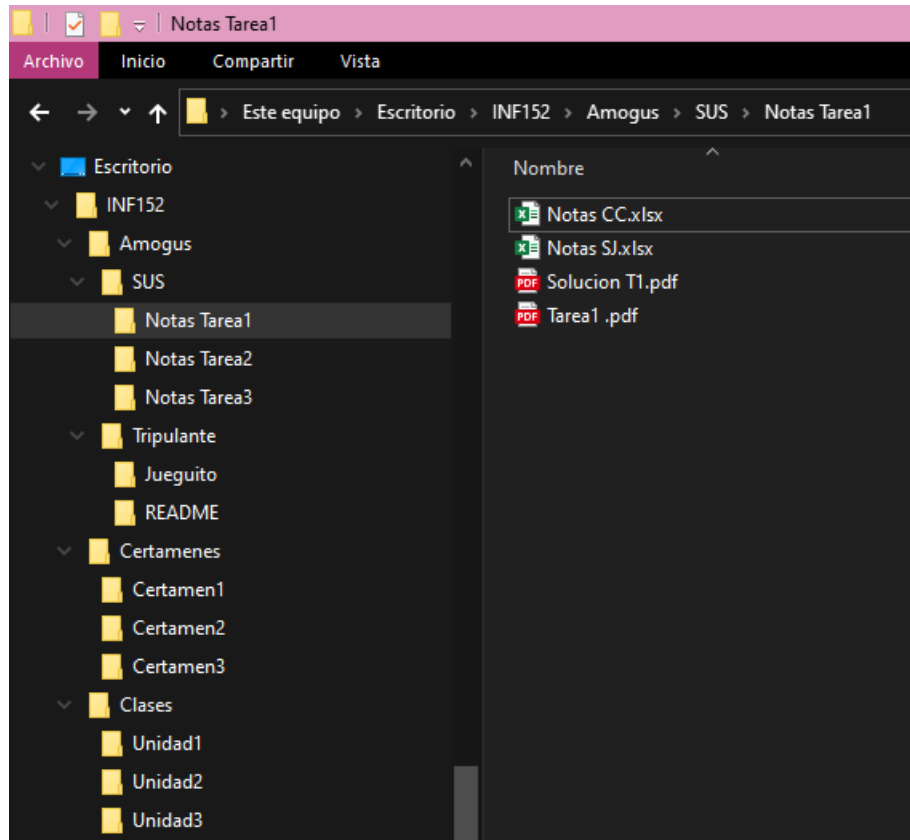


Figura 2: Despliegue de explorador de archivos de Windows

- a) Dibuje utilizando \LaTeX el árbol que representa las carpetas de la Figura 2 [5 pts].

Solución:

- b) Utilice los algoritmos de búsqueda en árboles para encontrar la solución del certamen 1 de la carpeta **Certamen1** y luego, realice los mismos pasos para encontrar un archivo dentro de la carpeta **Notas Tarea1**. ¿Puede determinar cuál búsqueda es más rápida en cada caso? Justifique. (Puede dibujar con Tikz el paso a paso en los grafos y marcar con colores las rutas de búsqueda. Otra forma es explicar con pseudocódigo o puede escribir un ruteo de los algoritmos. Lo importante es que explique formalmente cómo ejecuta los algoritmos.) [25 pts].

Solución: