**Laboratorio Nro. 4: Algoritmos voraces**

|  |  |
| --- | --- |
| **Luisa María Vásquez Gómez**  Universidad Eafit  Medellín, Colombia  lmvasquezg@eafit.edu.co | **Juan José Parra Díaz**  Universidad Eafit  Medellín, Colombia  jjparrad@eafit.edu.co |

**3) Simulacro de preguntas de sustentación de Proyectos**

1. El algoritmo del punto 1 funciona buscando en el nodo de inicio el sucesor más cercano a este ,al hallarlo, este es agregado al camino y se realiza simultáneamente el mismo proceso moviéndose a través del grafo en aquellos vértices que no han sido visitados; una vez recorrido todo el grafo, se busca un camino hacia el inicio de nuevo, si este es sucesor inmediato del ultimo vértice del camino, simplemente vuelve al origen, de lo contrario, busca un camino a este con el mismo método usado anteriormente, eso sí, con el costo de que tendría que visitar ciudades ya visitadas, todo esto depende de cómo este estructurado el grafo.
2. Para poder dar solución al problema del agente viajero es indispensable que exista al menos un arco que llegue al origen, ya que si no lo hay, se vuelve imposible encontrar un camino que termine en este; además, todas las ciudades deben tener arcos de entrada y salida, ya que a falta de estos se puede llegar a un estado en el que no se pueden visitar mas ciudades, o la ciudad en cuestión nunca podría ser visitada.
3. El ejercicio en línea 2.1 funciona leyendo por medio de un BufferedReader, la información de la entrada, la cual, al finalizar la lectura de cada caso, guarda todos los datos en un objeto nuevo de tipo “Bus” (objeto el cual contiene tres enteros para tener la información de la empresa de buses, y dos arreglos de enteros que guardan los horarios de la mañana y de la tarde respectivamente). Los casos son guardados en un ArrayList de Buses para de esta manera, manejar cada uno de los casos por aparte.  
     
   Cuando ya está creada la estructura de datos, se procede al algoritmo voraz que define el valor de las horas mínimas a pagar, sumando las horas de cada recorrido matutino y vespertino, y restándolas del máximo número de horas por día. El restante lo multiplica por el valor de la hora extra. Se retorna el valor total y se imprime. Se continúa con el siguiente caso hasta finalizarlos todos.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. En el cálculo de la complejidad, la variable ‘n’ representa el número de nodos, de tal manera que ésta se puede leer como el factorial del número total de nodos de un grafo.

**4) Simulacro de parcial LAB 4**

1. i = j;
2. min > adjacencyMatrix [ element ] [ i ]
3. **a)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Paso | a | B | C | D | E | F | G | H |
| 1 | A | 20,A | ∞ | 80,A | ∞ | ∞ | 90,A | ∞ |
| 2 | B | 20,A | ∞ | 80,A | ∞ | 30,B | 90,A | ∞ |
| 3 | F | 20,A | 40,F | 70,F | ∞ | 30,B | 90,A | ∞ |
| 4 | C | 20,A | 40,F | 50,C | ∞ | 30,B | 90.A | 60,C |
| 5 | D | 20,A | 40,F | 50,C | ∞ | 30,B | 70,D | 60,C |
| 6 | H | 20,A | 40,F | 50,C | ∞ | 30,B | 70,D | 60,C |
| 7 | G | 20,A | 40,F | 50,C | ∞ | 30,B | 70,D | 60,C |
| 8 | E | 20,A | 40,F | 50,C | ∞ | 30,B | 70,D | 60,C |

**b)** A->B->F->C->D->G