

Práctica

Problema del cambio

Objetivo

- Implemente la solución al problema del cambio en el lenguaje de su elección, utilizando la técnica del algoritmo ávido descrito en clase

Especificaciones de entrada

- Se proporciona como entrada:
 - La cantidad y denominación de las monedas y billetes disponibles
 - La cantidad que debe ser devuelta

Especificaciones de la implementación

- El programa deberá seguir estrictamente la estrategia de algoritmos ávidos
- Se puede implementar de manera recursiva o iterativa utilizando la pila de llamadas

Especificaciones de salida

- Se genera como salida:
 - La cantidad de monedas y billetes devueltos especificando su denominación

Evidencia

- Un reporte que incluya lo siguiente:
 - Una introducción que explique el problema a resolver
 - El código fuente donde se indique la aplicación de la estrategia (condiciones evaluadas, aplicación de reglas, selección de óptimo local, obtención de la solución final)
 - Las impresiones de pantalla con los resultados de las pruebas especificadas