



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

TP de Especificación y Diseño

Modelado de SimCity

1 de Junio de 2022

Algoritmos y Estructuras de Datos II

Grupo 01 - hasTADlaVista, turno mañana

Integrante	LU	Correo electrónico
Lakowsky, Manuel	511/21	mlakowsky@gmail.com
Vekselman, Natán	338/21	natanvek11@gmail.com
Arienti, Federico	316/21	fa.arianti@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2610 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (+54 +11) 4576-3300

<http://www.exactas.uba.ar>

1. Especificación

1.1. Mapa

TAD MAPA

igualdad observacional

$$(\forall m, m' : \text{Mapa}) \left(m =_{\text{obs}} m' \iff \left(\text{horizontales}(m) =_{\text{obs}} \text{horizontales}(m') \wedge_L \text{verticales}(m) =_{\text{obs}} \text{verticales}(m') \right) \right)$$

géneros Mapa

exporta Mapa, observadores, generadores, $\bullet + \bullet$, esRio

usa Nat, conj(a), Pos, Bool

observadores básicos

horizontales : Mapa \longrightarrow conj(Nat)

verticales : Mapa \longrightarrow conj(Nat)

Mapa

generadores

crear : conj(Nat) \times conj(Nat) \longrightarrow Mapa

otras operaciones

Mapa

$\bullet + \bullet$: Mapa \times Mapa \longrightarrow Mapa

esRio : Mapa \times Pos \longrightarrow Bool

axiomas $\forall hs, vs: \text{conj}(\text{Nat}), \forall m1, m2: \text{Mapa}, \forall p: \text{Pos}$

horizontales(crear(hs, vs)) \equiv hs

verticales(crear(hs, vs)) \equiv vs

$m1 + m2 \equiv \text{crear}(\text{horizontales}(m1) \cup \text{horizontales}(m2), \text{verticales}(m1) \cup \text{verticales}(m2))$

$\text{esRio}(m1, p) \equiv p.x \in \text{verticales}(m1) \vee p.y \in \text{horizontales}(m1)$

Fin TAD

1.2. SimCity

TAD SIMCITY

igualdad observacional

$$(\forall s, s' : \text{SimCity}) \left(s =_{\text{obs}} s' \iff \left(\begin{array}{l} \text{mapa}(s) =_{\text{obs}} \text{mapa}(s') \wedge_{\text{L}} \\ \text{casas}(s) =_{\text{obs}} \text{casas}(s') \wedge \\ \text{comercios}(s) =_{\text{obs}} \text{comercios}(s') \wedge \\ \text{popularidad}(s) =_{\text{obs}} \text{popularidad}(s') \end{array} \right) \right)$$

géneros SimCity

exporta SimCity, observadores, generadores, turnos

usa Mapa, Nat, Pos, Construcccion, $\text{dicc}(\alpha, \beta)$, Nivel

observadores básicos

mapa : SimCity \longrightarrow Mapa
casas : SimCity \longrightarrow $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$
comercios : SimCity \longrightarrow $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$
popularidad : SimCity \longrightarrow Nat

generadores

iniciar : Mapa \longrightarrow SimCity
avanzarTurno : SimCity $s \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcccion})$ $cs \longrightarrow$ SimCity $\{\text{*avanzarTurnoValido}(s, cs)\}$
unir : SimCity $a \times \text{SimCity } b \longrightarrow$ SimCity $\{\text{*unirValido}(a, b)\}$

otras operaciones

turnos : SimCity \longrightarrow Nat
construcciones : SimCity \longrightarrow $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$
• \cup_{dicc} • : $\text{dicc}(\alpha \times \beta) \times \text{dicc}(\alpha \times \beta) \longrightarrow$ $\text{dicc}(\alpha, \beta)$
agCasas : $\text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcccion}) \longrightarrow$ $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$
agComercios : $\text{SimCity} \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcccion}) \longrightarrow$ $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$
nivelCom : $\text{Pos} \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \longrightarrow$ Nat
distManhatt : $\text{Pos} \times \text{Pos} \longrightarrow$ Nat
sacarRepes : $\text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcccion}) \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcccion}) \longrightarrow$ $\text{dicc}(\text{Pos}, \text{Construcccion})$

axiomas $\forall s, s' : \text{simcity}, \forall cs, cs' : \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Construcccion}), \forall cn, cn' : \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel}), \forall d, d' : \text{dicc}(\alpha, \beta)$

mapa(iniciar(m)) \equiv m
mapa(avanzarTurno(s, cs)) \equiv mapa(s)
mapa(unir(s, s')) \equiv crear(horizontales(s) \cup horizontales(s'), verticales(s) \cup verticales(s'))
casas(iniciar(m)) \equiv vacio
casas(avanzarTurno(s, cs)) \equiv agCasas(casas(s), cs)
casas(unir(s, s')) \equiv agCasas(casas(s), sacarRepes(construcciones(s), construcciones(s')))
agCasas(cn, cs) \equiv **if** vacio?(claves(cs)) **then**
 cn
 else
 if obtener(dameUno(claves(cs)), cs) $=_{\text{obs}}$ "casa" **then**
 agCasas(definir(dameUno(claves(cs)), 1, cn),
 borrar(dameUno(claves(cs)), cs))
 else
 agCasas(cn, borrar(dameUno(claves(cs)), cs))
 fi
 fi

```

comercios(iniciar(m))           ≡ vacío
comercios(avanzarTurno(s, cs))  ≡ agComercios(s, comercios(s), cs)
comercios(unir(s, s'))          ≡ agComercios(s,
                                comercios(s),
                                sacarRepes(construcciones(s), construcciones(s')))
agComercios(s, cn, cs) ≡ if vacío?(claves(cs)) then
  cn
else
  if obtener(dameUno(claves(cs)), cs) =obs "comercio" then
    agComercios(definir(dameUno(claves(cs)),
                        nivelCom(dameUno(claves(cs)), casas(s)), cn),
                borrar(dameUno(claves(cs)), cs))
  else
    agComercios(cn, borrar(dameUno(claves(cs)), cs))
  fi
fi
nivelCom(p, cn) ≡ if vacío?(claves(cn)) then
  1
else
  if distManhatt(p, dameUno(claves(cn))) ≤ 3 then
    max(obtener(dameUno(claves(cn)), cn),
        nivelCom(p, borrar(dameUno(claves(cn)), cn)))
  else
    nivelCom(p, borrar(dameUno(claves(cn)), cn))
  fi
fi
distManhatt(p, q) ≡ if π0(p) < π0(q) then q - p else p - q fi
+
if π1(p) < π1(q) then q - p else p - q fi
popularidad(iniciar(m))       ≡ 0
popularidad(avanzarTurno(s, cs)) ≡ popularidad(s)
popularidad(unir(s, s'))       ≡ popularidad(s) + 1 + popularidad s'
turnos(iniciar(m))            ≡ 0
turnos(avanzarTurno(s, cs))    ≡ turnos(s) + 1
turnos(unir(s, s'))            ≡ if turnos(s) < turnos(s') then turnos(s') else turnos(s) fi
construcciones(s)              ≡ casas(s) ∪dicc comercios(s)
d ∪dicc d' ≡ if vacío?(claves(d')) then
  d
else
  definir(dameUno(claves(d')),
          obtener(dameUno(claves(d')), d'),
          d ∪dicc borrar(dameUno(claves(d')), d'))
  fi
sacarRepes(cs, cs') ≡ if vacío?(claves(cs)) then
  cs'
else
  if def?(dameUno(claves(cs)), cs') then
    sacarRepes(borrar(dameUno(claves(cs)), cs),
                borrar(dameUno(claves(cs)), cs'))
  else
    sacarRepes(borrar(dameUno(claves(cs)), cs), cs')
  fi
fi

```

Fin TAD

*donde:

$\text{avanzarTurnoValido} : \text{SimCity } s \times \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construccion}) \text{ } cs \longrightarrow \text{boolean}$

$$\begin{aligned} \text{avanzarTurnoValido}(s, cs) \equiv & \neg \text{vacio?}(\text{claves}(cs)) \wedge \\ & (\forall p : \text{Pos})(\text{def?}(p, cs) \Rightarrow_{\text{L}} \\ & \quad (\neg p \in \text{claves}(\text{construcciones}(s)) \wedge \\ & \quad \neg \pi_0(p) \in \text{horizontales}(\text{mapa}(s)) \wedge \neg \pi_1(p) \in \text{verticales}(\text{mapa}(s)) \wedge \\ & \quad (\text{obtener}(p, cs) =_{\text{obs}} \text{"casa"} \vee \text{obtener}(p, cs) =_{\text{obs}} \text{"comercio"})) \\ &) \end{aligned}$$

$\text{unirValido} : \text{Simcity } a \times \text{SimCity } b \longrightarrow \text{boolean}$

$$\begin{aligned} \text{unirValido}(a, b) \equiv & (\forall p : \text{Pos})(\text{def?}(p, \text{construcciones}(a)) \Rightarrow_{\text{L}} \\ & \quad (\neg \pi_0(p) \in \text{horizontales}(\text{mapa}(b)) \wedge \neg \pi_1(p) \in \text{verticales}(\text{mapa}(b)) \wedge \\ & \quad (\neg (\exists \text{otra} : \text{Pos})(\text{def?}(\text{otra}, \text{construcciones}(a)) \wedge_{\text{L}} \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{otra}, \text{construcciones}(a)) > \text{obtener}(p, \text{construcciones}(a)) \Rightarrow_{\text{L}} \\ & \quad \quad \neg \text{def?}(p, \text{construcciones}(b)))))) \\ &) \wedge \\ & (\forall p : \text{Pos})(\text{def?}(p, \text{construcciones}(b)) \Rightarrow_{\text{L}} \\ & \quad (\neg \pi_0(p) \in \text{horizontales}(\text{mapa}(a)) \wedge \neg \pi_1(p) \in \text{verticales}(\text{mapa}(a)) \wedge \\ & \quad (\neg (\exists \text{otra} : \text{Pos})(\text{def?}(\text{otra}, \text{construcciones}(b)) \wedge_{\text{L}} \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{otra}, \text{construcciones}(b)) > \text{obtener}(p, \text{construcciones}(b)) \Rightarrow_{\text{L}} \\ & \quad \quad \neg \text{def?}(p, \text{construcciones}(a)))))) \end{aligned}$$

1.3. Servidor

TAD SERVIDOR

géneros server

exporta observadores, generadores, verMapa, verCasas, verComercios, verPopularidad y verTurno

usa SimCity, Mapa, Nombre, Pos, Construcccion, Nivel, Nat, bool, $\text{dicc}(\alpha, \beta)$, $\text{conj}(\alpha)$

igualdad observacional

$$(\forall s, s' : \text{server}) \left(s =_{\text{obs}} s' \iff \left(\begin{array}{l} \text{partidas}(s) =_{\text{obs}} \text{partidas}(s') \wedge_L \\ \text{congeladas}(s) =_{\text{obs}} \text{congeladas}(s') \wedge \\ (\forall p : \text{Nombre})(\text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \Rightarrow_L \\ \text{pendientes}(s, p) =_{\text{obs}} \text{pendientes}(s', p)) \end{array} \right) \right)$$

observadores básicos

partidas : server $\longrightarrow \text{dicc}(\text{Nombre}, \text{SimCity})$

congeladas : server $\longrightarrow \text{conj}(\text{Nombre})$

pendientes : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Construcccion}) \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

generadores

nuevoServer : $\longrightarrow \text{server}$

nuevaPartida : server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Mapa} \longrightarrow \text{server} \quad \{ \neg \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

unirPartidas : server $s \times \text{Nombre } p1 \times \text{Nombre } p2 \longrightarrow \text{server} \quad \{ * \text{unionValida}(s, p1, p2, cs) \}$

avanzarTurnoPartida : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{server} \quad \{ \text{def?}(p, s) \wedge_L * \text{avanzarTurnoValido}(s, p, \text{pendientes}(s, p)) \}$

agregarCasa : server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Pos } pos \longrightarrow \text{server} \quad \{ * \text{agregarValido}(s, p, pos) \}$

agregarComercio : server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Pos } pos \longrightarrow \text{server} \quad \{ * \text{agregarValido}(s, p, pos) \}$

otras operaciones

verMapa : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{Mapa} \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

verCasas : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel}) \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

verComercios : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel}) \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

verPopularidad : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{Nat} \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

verTurno : server $s \times \text{Nombre } p \longrightarrow \text{Nat} \quad \{ \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \}$

axiomas $\forall s: \text{server}, \forall p, p1, p2: \text{Nombre}, \forall m: \text{Mapa}, \forall cs: \text{conj}(\text{Pos})$

partidas(nuevoServer) $\equiv \text{vacío}$

partidas(nuevaPartida(s, p, m)) $\equiv \text{definir}(p, \text{iniciar}(m), \text{partidas}(s))$

partidas(unirPartidas(s, p1, p2)) $\equiv \text{definir}(p1, \text{unir}(\text{obtener}(p1, \text{partidas}(s)), \text{obtener}(p2, \text{partidas}(s))), \text{partidas}(s))$

partidas(avanzarTurnoPartida(s, p)) $\equiv \text{definir}(p, \text{avanzarTurno}(\text{obtener}(p, \text{partidas}(s)), \text{pendientes}(s, p)), \text{partidas}(s))$

partidas(agregarCasa(s, p, pos)) $\equiv \text{partidas}(s)$

partidas(agregarComercio(s, p, pos)) $\equiv \text{partidas}(s)$

congeladas(nuevoServer) $\equiv \emptyset$

congeladas(nuevaPartida(s, p, m)) $\equiv \text{congeladas}(s)$

congeladas(avanzarTurnoPartida(s, p)) $\equiv \text{congeladas}(s)$

congeladas(unirPartidas(s, p1, p2)) $\equiv \text{Ag}(p2, \text{congeladas}(s))$

congeladas(agregarCasa(s, p, pos)) $\equiv \text{congeladas}(s)$

congeladas(agregarComercio(s, p, pos)) $\equiv \text{congeladas}(s)$

pendientes(nuevaPartida(s, p1, m), p) $\equiv \text{if } p =_{\text{obs}} p1 \text{ then vacío else pendientes}(s, p) \text{ fi}$

pendientes(unirPartidas(s, p1, p2), p) $\equiv \text{pendientes}(s, p)$

```

pendientes(agregarCasa(s, p1, pos), p)    ≡ if  $p =_{\text{obs}} p1$  then
                                         definir(pos, "casa", pendientes(s, p))
                                         else
                                         pendientes(s, p)
                                         fi
pendientes(agregarComercio(s, p1, pos), p) ≡ if  $p =_{\text{obs}} p1$  then
                                         definir(pos, "comercio", pendientes(s, p))
                                         else
                                         pendientes(s, p)
                                         fi
pendientes(avanzarTurnoPartida(s, p1), p) ≡ if  $p =_{\text{obs}} p1$  then vacio else pendientes(s, p) fi
// oo
verMapa(s, p)                            ≡ mapa(obtener(p, partidas(s)))
verCasas(s, p)                           ≡ casas(obtener(p, partidas(s)))
verComercios(s, p)                       ≡ comercios(obtener(p, partidas(s)))
verPopularidad(s, p)                     ≡ popularidad(obtener(p, partidas(s)))
verTurno(s, p)                           ≡ turnos(obtener(p, partidas(s)))

```

Fin TAD

*donde:

unionValida : server s × Nombre p1 × Nombre p2 → boolean

$$\begin{aligned} \text{unionValida}(s, p1, p2) \equiv & \text{def?}(p1, \text{partidas}(s)) \wedge \text{def?}(p2, \text{partidas}(s)) \wedge \\ & p1 \notin \text{congeladas}(s) \wedge_L \\ & \text{vacio?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p1))) \wedge \text{vacio?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p2))) \wedge \\ & (\forall \text{pos} : \text{Pos})(\text{pos} \in \text{claves}(\text{constr1}) \Rightarrow_L \\ & \quad \neg \text{sobreRio}(\text{pos}, \text{sim2}) \wedge \\ & \quad ((\nexists \text{otra} : \text{Pos})(\text{otra} \in \text{constr1} \wedge_L \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{pos}, \text{constr1}).\text{nivel} < \text{obtener}(\text{otra}, \text{constr1}).\text{nivel} \\ & \quad) \Rightarrow_L \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{constr2})) \\ &) \wedge \\ & (\forall \text{pos} : \text{Pos})(\text{pos} \in \text{claves}(\text{constr2}) \Rightarrow_L \\ & \quad \neg \text{sobreRio}(\text{pos}, \text{sim1}) \wedge \\ & \quad ((\nexists \text{otra} : \text{Pos})(\text{otra} \in \text{constr2} \wedge_L \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{pos}, \text{constr2}).\text{nivel} < \text{obtener}(\text{otra}, \text{constr2}).\text{nivel} \\ & \quad) \Rightarrow_L \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{constr1})) \\ &) \end{aligned}$$

donde $\text{sim1} \equiv \text{obtener}(p1, \text{partidas}(s))$,
 $\text{sim2} \equiv \text{obtener}(p2, \text{partidas}(s))$,
 $\text{constr1} \equiv \text{casas}(\text{sim1}) \cup \text{comercios}(\text{sim1})$,
 $\text{constr2} \equiv \text{casas}(\text{sim2}) \cup \text{comercios}(\text{sim2})$

avanzarTurnoValido : server s × Nombre p × dicc(Pos × Construcccion) cs → boolean

$$\begin{aligned} \text{avanzarTurnoValido}(s, p, cs) \equiv & \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge \\ & p \notin \text{congeladas}(s) \wedge \\ & \neg \text{vacia?}(\text{claves}(cs)) \wedge_L \end{aligned}$$

donde $\text{sim} \equiv \text{obtener}(p, \text{partidas}(s))$

agregarValido : server s × Nombre p × Pos pos → boolean

$$\begin{aligned} \text{agregarValido}(s, p, pos) \equiv & \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge_L \neg p \in \text{congeladas}(s) \wedge \\ & \neg \text{def?}(pos, \text{verCasas}(s, p)) \wedge \neg \text{def?}(pos, \text{verComercios}(s, p)) \wedge \\ & \neg \text{esRio}(pos, \text{verMapa}(s, p)) \end{aligned}$$

• ∪ • : dicc($\alpha \times \beta$) × dicc($\alpha \times \beta$) → dicc(α, β)

$a \cup b \equiv _ \text{definir}(a, b, \text{claves}(b))$

$_ \text{union} : \text{dicc}(\alpha \times \beta) \times \text{dicc}(\alpha \times \beta) \times b \times \text{conj}(\alpha) \text{ cs} \rightarrow \text{dicc}(\alpha, \beta) \quad \{cs \subseteq \text{claves}(b)\}$

$_ \text{union}(a, b, cs) \equiv \text{if } \text{vacio?}(cs) \text{ then}$
 $\quad a$
 $\quad \text{else}$
 $\quad _ \text{union}(\text{definir}(\text{dameUno}(cs), \text{obtener}(\text{dameUno}(cs), b)), b, \text{sinUno}(cs))$
 $\quad \text{fi}$

2. Módulos de referencia

2.1. Módulo Mapa

Interfaz

se explica con: MAPA

géneros: mapa

Operaciones básicas de mapa

CREAR(**in** $hs : \text{conj}(\text{Nat})$, **in** $vs : \text{conj}(\text{Nat})$) $\rightarrow res : \text{mapa}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{mapa}(hs, vs)\}$

Complejidad: $O(\text{copy}(hs), \text{copy}(vs))$

Descripción: crea un mapa

ESRIO(**in** $m1 : \text{Mapa}$, **in** $p : \text{Pos}$) $\rightarrow res : \text{Bool}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{esRio}(m1, p)\}$

Complejidad: $O(1)$

Descripción: verifica si en determinada pos hay río

SUMA(**in** $m1 : \text{Mapa}$, **in** $m2 : \text{Mapa}$) $\rightarrow res : \text{Mapa}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} m1 + m2\}$

Complejidad: $O(\text{crear}(m1) + \text{crear}(m2))$

Descripción: une 2 mapas

Representación

Representación de mapa

Un mapa contiene ríos infinitos horizontales y verticales. Los ríos se representan como conjuntos lineales de naturales que indican la posición en los ejes de los ríos.

mapa **se representa con** $estr$

donde $estr$ es $tupla(horizontales: conj(Nat), verticales: conj(Nat))$

$Rep : estr \rightarrow boolean$

$Rep(e) \equiv true \iff true$

$Abs : estr\ m \rightarrow mapa$

$\{Rep(m)\}$

$Abs(m) \equiv horizontales(m) = estr.horizontal \wedge verticales(m) = estr.vertical$

Algoritmos

crear(in hs : conj(Nat), in vs : conj(Nat)) \longrightarrow res : estr

1: estr.horizontales \leftarrow hs

2: estr.verticales \leftarrow vs

3: **return** estr

Complejidad: $O(\text{copy}(\text{hs}) + \text{copy}(\text{vs}))$

Suma(in m1: mapa, in m2: mapa) \longrightarrow res : mapa

mapa res \leftarrow copiar(m1)

itConj(Nat) itH \leftarrow crearIt(horizontales(m2))

while(haySiguiente(itH)) :

 Ag(horizontales(res), siguiente(itH))

 avanzar(itH)

itConj(Nat) itV \leftarrow crearIt(vertales(m2))

while(haySiguiente(itV)) :

 Ag(vertales(res), siguiente(itV))

 avanzar(itV)

return res

Complejidad: $O(\text{copiar}(\text{m1}) + \text{copiar}(\text{m2}))$

esRio(in m1: mapa, in p: Pos) \longrightarrow res : Bool

return p.x \in verticales(m1) \vee p.y \in horizontales(m1)

Complejidad: $O(\#\text{horizontales}(\text{m1}) + \#\text{verticales}(\text{m1}))$

2.2. Módulo SimCity

Interfaz

usa: Mapa, Diccionario Lineal, $\text{Pos} \equiv \text{tupla}(\text{Nat}, \text{Nat})$, $\text{Nivel} \equiv \text{Nat}$, Nat

exporta: todo

se explica con: SIMCITY

géneros: SimCity

Operaciones básicas de SimCity

Sea $S : \text{SimCity}$, $N = \text{popularidad}(S)$, $\{u_0 \dots u_N\} = U$: el conjunto de SimCities en union con S^1 y S ,
 $\text{casas} = \#(\text{claves}(\text{casas}(\hat{S})))$ y $\text{comercios} = \#(\text{claves}(\text{comercios}(\hat{S})))$.

MAPA(in $S : \text{SimCity}$) $\rightarrow res : \text{Mapa}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{mapa}(\hat{S})\}$

Complejidad: $\Theta(\sum_{i=0}^N \text{copy}(\text{mapa}_i))$, donde mapa_i es el Mapa original² de u_i .

Descripción: Retorna el mapa sobre el que se desarrolla el juego actual.

Aliasing: No. Genera una copia.

CASAS(in $S : \text{SimCity}$) $\rightarrow res : \text{DiccLineal}(\text{Pos}, \text{Nivel})$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{casas}(\hat{S})\}$

Complejidad: $O(\text{casas}^2) \supset^3 \Theta(\sum_{i=0}^N (\text{hasta}_i \times \text{casas}_i + \text{camino}_i))$,
 donde hasta_i y casas_i son respectivamente la cantidad de casas definidas⁴ en $\{u_0 \dots u_{i-1}\}$ y u_i ⁵,
 y camino_i representa la cantidad de uniones para llegar de S a u_i ⁶.

Descripción: Retorna las posiciones y respectivos niveles de todas las casas en el juego actual.

Aliasing: No. Genera una copia.

COMERCIOS(in $S : \text{SimCity}$) $\rightarrow res : \text{DiccLineal}(\text{Pos}, \text{Nivel})$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{comercios}(\hat{S})\}$

Complejidad: $O(\text{comercios}^2 \times \text{casas}) \supset \Theta(\sum_{i=0}^N (\text{hasta}_i \times \text{comercios}_i \times \text{casas} + \text{camino}_i))$,
 donde hasta_i y comercios_i son respectivamente la cantidad de comercios definidos en $\{u_0 \dots u_{i-1}\}$ y u_i ,
 y camino_i representa la cantidad de uniones para llegar de S a u_i .⁷

Descripción: Retorna las posiciones y respectivos niveles de todos los comercios en el juego actual.

Aliasing: No. Genera una copia.

POPULARIDAD(in $S : \text{SimCity}$) $\rightarrow res : \text{Nat}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{popularidad}(\hat{S})\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: retorna la cantidad total de uniones que se realizaron para conformar la partida actual.

1. Este conjunto incluye también a los SimCities provenientes de las uniones propias a cada SimCity en unión directa con S .
2. Es decir, aquel con el que se inició originalmente el simCity.
3. se proveen dos complejidades, una más abstracta y una evaluada en consideración de las representaciones posibles dadas las restricciones impuestas.
4. Donde se entiende por 'definida' como aquellas casas que provienen del propio simCity y no de alguna de sus uniones.
5. Dado que consideramos la resolución de colisiones durante una unión válida como 'queda el primero', y se requiere una complejidad de $\Theta(1)$ para la unión, es esperable que crear una copia del conjunto total de casas en U requiera chequear para cada casa definida en u_i su pertenencia al resultado parcial de la copia. Donde, en el peor caso, equivale al total de casas definidas hasta entonces.
6. Entendiendo las relaciones en U como un rosetree con $\text{raiz} = S$ y la necesidad de inmutabilidad de cada $u_i \neq S$, es razonable considerar que el nivel de cada casa o comercio en u_i va a tener que calcularse en relación con su posición en el árbol.
7. Similar a $\text{casas}(S)$. En este caso se agrega la posibilidad de tener que evaluar por pertenencia en el total de las casas al conjunto de posiciones a distancia manhattan ≤ 3 del comercio actualmente siendo copiado, para conocer su nivel.

TURNOS(**in** $S: \text{SimCity}$) $\rightarrow res: \text{Nat}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{turnos}(\hat{S})\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: retorna la cantidad de turnos que pasaron desde que se inició el SimCity.

INICIAR(**in** $m: \text{Mapa}$) $\rightarrow res: \text{SimCity}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{r\hat{e}s =_{\text{obs}} \text{iniciar}(\hat{m})\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: crea un nuevo SimCity.

Aliasing: se guarda una referencia a m en res. No se modifica.

AVANZARTURNO(**in/out** $S: \text{SimCity}$, **in** $cs: \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Construccion})$)

Pre $\equiv \{\text{avanzarTurnoValido}(\hat{s}, \hat{c}s) \wedge \hat{S} = S_0\}$

Post $\equiv \{\hat{S} =_{\text{obs}} \text{avanzarTurno}(S_0, \hat{c}s)\}$

Complejidad: $\mathcal{O}(\text{casas} \times \#(\text{claves}(\hat{c}s)) + N) \supset \Theta(\text{casas}_S \times \#(\text{claves}(\hat{c}s)) + U_S)$,
donde casas_S es el conjunto de casas definidas en éste SimCity particular y U_S es el conjunto de uniones directas a S.¹

Descripción: avanza el turno de un SimCity.

Aliasing: genera una copia de las posiciones en el diccionario.

UNIR(**in/out** $S1: \text{SimCity}$, **in** $S2: \text{SimCity}$)

Pre $\equiv \{\text{unionValida}(\hat{S}1, \hat{S}2) \wedge \hat{S}1 = S_0\}$

Post $\equiv \{\hat{S}1 =_{\text{obs}} \text{unir}(S_0, \hat{S}2)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: Une dos SimCities.

Aliasing: Se guarda una referencia a S2 en S1. Cualquier cambio sobre S2 modificará a S1.

1. Esto se debe a que avanzar turno requiere agregar $\#(\text{claves}(\hat{c}s))$ elementos a un diccionario lineal y, nuevamente en relación al cálculo de niveles, requiere al menos avanzar los niveles propios e, indirectamente, los de todos los simCities en unión directa.

Representación

SimCity se compone por la *ubicacion* y *nivel* de una serie de *construcciones*, de tipo *casa* o *comercio*, sobre un *Mapa*, y de una *popularidad* respecto a la cantidad de uniones que lo modificaron.

La ubicación de las casas se representan sobre un diccionario lineal con clave $Pos \equiv \text{tupla} < Nat, Nat >$ y significado $Nivel \equiv Nat$. La ubicación de los comercios se representan similarmente, pero su significado responde a un $NivelBase \equiv Nat$ a partir del cual se calcula propiamente su *nivel*. El mapa es de tipo *Mapa* y las uniones se representan a través de una *lista* que contiene punteros a los *SimCitys* unidos e información relevante para calcular el nivel de sus construcciones. Ya que, una vez unido a otro, un *SimCity* debe permanecer sin modificación.

SimCity se representa con *estr*

donde *estr* es *tupla*(*turno* : *Nat*,
 popularidad : *Nat*,
 mapa : *Mapa*,
 casas : *diccLineal*(*pos*, *Nivel*) ,
 comercios : *diccLineal*(*pos*, *NivelBase*) ,
 uniones : *lista*(*hijo*))

donde *hijo* es *tupla*(*sc* : *puntero*(*estr*) ,
 turnosDesdeUnion : *Nat*)

donde *pos* es *tupla*(*x* : *Nat* , *y* : *Nat*)

Rep : *estr*¹ \rightarrow *boolean*

Rep(*e*) \equiv *true* \iff (
 ($\&e \notin Unidos$)² \wedge_L
 ($e.popularidad = \#(Unidos)$)³ \wedge
 ($\forall p : puntero(estr)(p \in Unidos \Rightarrow_L$
 $e.turno \geq (*p).turno$
)⁴ \wedge
 ($\forall p : pos)(p \in claves(Casas) \Rightarrow_L$
 $\neg def(p, e.comercios)$)⁵ $\wedge \neg esRio(p, Mapas)$)⁶ $\wedge (obtener(p, Casas) < e.turno)$ ⁷
) \wedge
 ($\forall p : pos)(p \in claves(Comercios) \Rightarrow_L$
 $\neg def(p, e.casas)$)⁸ $\wedge \neg esRio(p, Mapas)$)⁹ $\wedge (obtener(p, Comercios) < e.turno)$ ¹⁰
) \wedge
 ($\forall h : hijo)(esta?(h, e.uniones) \Rightarrow_L$
 $(h.sc \neq null \wedge_L h.sc \notin unirPunteros(remover(p, e.uniones)))$)¹¹ \wedge_L
 $rep(*h.sc)$)¹² \wedge_L
 $(e.turno \geq h.turnosDesdeUnion)$)¹³ \wedge
 ($\forall h_2 : hijo)(esta?(h_2, e.uniones) \wedge_L pos(h_2, e.uniones) > pos(h, e.uniones) \Rightarrow_L$
 $h_2.turnosDesdeUnion \leq h.turnosDesdeUnion$
)¹⁴
) \wedge
 $unionesValidas(e, e.uniones)$)¹⁵
)

donde

Unidos $\equiv unirPunteros(e.uniones)$
Casas $\equiv unirCasas(Ag(\&e, Unidos))$
Comercios $\equiv unirComercios(Ag(\&e, Unidos))$
Mapas $\equiv unirMapas(Ag(\&e, Unidos))$

Abs : *estr e* \rightarrow *SimCity*

{*Rep*(*e*)}

$$\begin{aligned}
\text{Abs}(e) \equiv & \text{sc} : \text{SimCity} \mid \\
& \text{mapa}(\text{sc}) =_{\text{obs}} \text{Mapas} \wedge \\
& \text{casas}(\text{sc}) =_{\text{obs}} \text{nivelar}(\text{Casas}) \wedge \\
& \text{comercios}(\text{sc}) =_{\text{obs}} \text{nivelar}(\text{Comercios}) \wedge \\
& \text{popularidad}(\text{sc}) =_{\text{obs}} e.\text{popularidad}
\end{aligned}$$

donde

$$\begin{aligned}
\text{Unidos} & \equiv \text{unirPunteros}(e.\text{uniones}) \\
\text{Casas} & \equiv \text{unirCasas}(\text{Ag}(\&e, \text{Unidos})) \\
\text{Comercios} & \equiv \text{unirComercios}(\text{Ag}(\&e, \text{Unidos})) \\
\text{Mapas} & \equiv \text{unirMapas}(\text{Ag}(\&e, \text{Unidos}))
\end{aligned}$$

1. Se asume el traspaso de toda estructura de representación a su equivalente abstracto (se aplica el sombrerito).
2. la estructura no loopea consigo misma.
3. el turno actual es mayor o igual al turno de cualquier simCity hijo.
4. la popularidad es igual a la cantidad de uniones.
5. ninguna casa en la unión está en la posición de uno de los comercios de este simCity particular.
6. ninguna casa en la unión está sobre un río perteneciente a cualquier mapa en la unión.
7. el turno es mas grande que el nivel de cualquier casa en la unión.
8. ningún comercio en la unión está en la posición de una de las casas de este simCity particular.
9. ningún comercio en la unión está sobre un río perteneciente a cualquier mapa en la unión.
10. el turno es mas grande que el nivel base de cualquier comercio en la unión.
11. Cada hijo apunta a un SimCity y su puntero no aparece en ningún otro SimCity de la unión.
12. Cada hijo apunta a un Simcity válido.
13. El turno es mayor o igual a la cantidad de turnos que pasaron desde la unión.
14. Las uniones están ordenadas de más antiguas a más recientes.
15. No se solapan posiciones máximas entre esta estructura hasta el hijo 'x', descontando construcciones agregadas después de la unión, y ese hijo, para todo hijo.

auxiliares para la representación

$\text{unirPunteros} : \text{secu}(\text{hijo}) \rightarrow \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr}))$

$\text{unirPunteros}(s) \equiv _ \text{unirPunteros}(s, \emptyset)$

$_ \text{unirPunteros} : \text{secu}(\text{hijo}) \times \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr})) \rightarrow \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr}))$

$_ \text{unirPunteros}(s, p) \equiv \text{if } \text{vacía?}(s) \text{ then}$
 $\quad p$
 else if $\text{prim}(s).sc \in p$ **then** // por si hay loops
 $_ \text{unirPunteros}(\text{fin}(s), p)$
 else
 $_ \text{unirPunteros}((*(\text{prim}(s).sc)).\text{uniones}, \text{Ag}(\text{prim}(s).sc, p)) \cup$
 $_ \text{unirPunteros}(\text{fin}(s), \text{Ag}(\text{prim}(s).sc, p))$
 fi

$\text{unirMapas} : \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr})) \rightarrow \text{Mapa}$

$\text{unirMapas}(ps) \equiv \text{if } \text{vacío?}(ps) \text{ then}$
 $\text{crear}(\emptyset, \emptyset)$
 else
 $(*(\text{dameUno}(ps))).\text{mapa} + \text{UnirMapas}(\text{sinUno}(ps))$
 fi

$\text{unirCasas} : \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr})) \rightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nivel})$

$\text{unirCasas}(ps) \equiv \text{if } \text{vacío?}(ps) \text{ then}$
 vacío
 else
 $(*p).\text{casas} \cup_{\text{dicc}} \text{unirCasas}(\text{sinUno}(ps))$
 fi

$\text{unirComercios} : \text{conj}(\text{puntero}(\text{estr})) \rightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nat})$

$\text{unirComercios}(ps) \equiv \text{if } \text{vacío?}(ps) \text{ then}$
 vacío
 else
 $(*p).\text{comercios} \cup_{\text{dicc}} \text{unirComercios}(\text{sinUno}(ps))$
 fi

$\text{remove} : \text{secu}(\alpha) \times \alpha \rightarrow \text{secu}(\alpha)$ // remueve la primer aparición

$\text{remove}(s, a) \equiv \text{if } \text{vacía?}(s) \text{ then}$
 $\langle \rangle$
 else if $a = \text{prim}(s)$ **then**
 $\text{fin}(s)$
 else
 $\text{prim}(s) \bullet \text{remove}(\text{fin}(s), a)$
 fi

$\text{unionesValidas} : \text{estr} \times \text{secu}(\text{hijo}) \rightarrow \text{bool}$

$\text{unionesValidas}(e, s) \equiv \text{vacío?}(s) \vee_{\text{L}} (\text{maxcons}(e, \text{izq}) \cap \text{maxcons}(e, \text{der}) = \emptyset \wedge \text{unionesValidas}(e, \text{com}(s)))$

donde

$\text{com} \equiv \text{unirPunteros}(\text{com}(s))$
 $\text{ult} \equiv \text{ult}(s) \bullet \langle \rangle$
 $\text{casascom} \equiv \text{unirCasas}(\text{com}) \cup_{\text{dicc}} \text{filtrar}(e.\text{casas}, \text{ult}(s).\text{turnosDesdeUnion})^1$
 $\text{comercom} \equiv \text{unirComercios}(\text{com}) \cup_{\text{dicc}} \text{filtrar}(e.\text{comercios}, \text{ult}(s).\text{turnosDesdeUnion})^1$
 $\text{casasult} \equiv \text{unirCasas}(\text{ult})$
 $\text{comerult} \equiv \text{unirComercios}(\text{ult})$
 $\text{izq} \equiv \text{claves}(\text{casascom}) \cup \text{claves}(\text{comercom})$
 $\text{der} \equiv \text{claves}(\text{casasult}) \cup \text{claves}(\text{comerult})$

1. las casas o comercios de éste simCity particular con nivel o nivel base \leq turnosDesdeUnion son aquellas que se agregaron después de la unión.

$\text{filtrar} : \text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nat}) \times \text{Nat} \longrightarrow \text{dicc}(\text{Pos}, \text{Nat})$

$\text{filtrar}(d, n) \equiv \text{if } \text{vacio?}(d) \text{ then}$
 vacio
 else if $\text{sig} \leq n$ **then**
 $\text{filtrar}(\text{borrar}(\text{clave}, d), n)$
 else
 $\text{definir}(\text{clave}, \text{sig}, \text{filtrar}(\text{borrar}(\text{clave}, d), n))$
 fi

donde

$\text{clave} \equiv \text{dameUno}(\text{claves}(d))$
 $\text{sig} \equiv \text{obtener}(\text{clave}, d)$

$\text{maxcons} : \text{estr} \times \text{conj}(\text{Pos}) \longrightarrow \text{conj}(\text{Pos})$

$\text{maxcons}(e, c) \equiv _ \text{maxcons}(e, c, \emptyset, 0)$

$_ \text{maxcons} : \text{estr} \times \text{conj}(\text{Pos}) \times \text{conj}(\text{Pos}) \times \text{Nat} \longrightarrow \text{conj}(\text{Pos})$

$_ \text{maxcons}(e, c, \text{max}, n) \equiv \text{if } \text{vacio?}(c) \text{ then}$
 max
 else if $\text{nivel}_i > n$ **then**
 $_ \text{maxcons}(e, \text{sinUno}(c), \text{Ag}(\text{pos}_i, \emptyset), \text{nivel}_i)$
 else if $\text{nivel}_i = n$ **then**
 $_ \text{maxcons}(e, \text{sinUno}(c), \text{Ag}(\text{pos}_i, \text{max}), n)$
 else
 $_ \text{maxcons}(e, \text{sinUno}(c), \text{max}, n)$
 fi

donde

$\text{pos}_i \equiv \text{dameUno}(c)$
 $\text{nivel}_i \equiv \text{nivel}(e, \text{pos}_i)$

$\text{nivel} : \text{estr} \times \text{pos} \longrightarrow \text{Nat}$

$\text{nivel}(e, \text{pos}) \equiv \text{if } \text{def?}(\text{pos}, \text{Casas}) \text{ then}$
 $\text{obtener}(\text{pos}, \text{Casas}) + \text{nivelesPorUnion}(e, \text{pos})$
 else
 $\text{maximo}(\text{obtener}(\text{pos}, \text{Comercios}) \bullet n\text{Manhattan}) + \text{nivelesPorUnion}(e, \text{pos})$
 fi

donde:

$\text{Unidos} \equiv \text{unirPunteros}(e.\text{uniones})$
 $\text{Casas} \equiv \text{unirCasas}(\text{Ag}(\&e, \text{Unidos}))$
 $\text{Comercios} \equiv \text{unirComercios}(\text{Ag}(\&e, \text{Unidos}))$
 $n\text{Manhattan} \equiv \text{significados}(\text{manhattan}(\text{pos}, 3), \text{Casas})$

$\text{nivelesPorUnion} : \text{estr} \times \text{pos} \longrightarrow \text{Nat}$

$\text{nivelesPorUnion}(e, \text{pos}) \equiv \text{if } \text{def?}(\text{pos}, e.\text{casas}) \vee \text{def?}(\text{pos}, e.\text{comercios}) \text{ then}$
 0
 else
 $\text{hijoCorrecto.turnosDesdeUnion} +$
 $\text{nivelesPorUnion}(\text{hijoCorrecto.sc}, \text{pos})$
 fi

donde:

$\text{hijoCorrecto} \equiv \text{llegar}(e.\text{uniones}, \text{pos})$

$\text{llegar} : \text{secu}(\text{hijo}) \times \text{pos} \longrightarrow \text{hijo}$

$\text{llegar}(s, p) \equiv \text{if } \text{def?}(\text{pos}, \text{unirCasas}(\text{hijo}) \vee \text{def?}(\text{pos}, \text{unirComercios}(\text{hijo})) \text{ then}$
 $\text{prim}(s)$
 else
 $\text{llegar}(\text{fin}(s))$
 fi

donde

hijo $\equiv Ag(prim(s).sc, \emptyset)$

manhattan : Pos \times Nat \longrightarrow Conj(Pos)

```
manhattan(p, dist)  $\equiv$  if  $dist = 0$  then
    Ag(p,  $\emptyset$ )
else
    diagonal( $\{p.x, p.y + dist\}, \{p.x + dist, p.y\}) \cup$ 
    if  $p.x - dist \geq 0$  then
        diagonal( $\{p.x, p.y + dist\}, \{p.xdist, p.y\})$ 
    else
         $\emptyset$ 
    fi  $\cup$ 
    if  $p.y - dist \geq 0$  then
        diagonal( $\{p.x, p.ydist\}, \{p.x + dist, p.y\})$ 
    else
         $\emptyset$ 
    fi  $\cup$ 
    if  $p.x - dist \geq 0 \wedge p.y - dist \geq 0$  then
        diagonal( $\{p.x, p.ydist\}, \{p.xdist, p.y\})$ 
    else
         $\emptyset$ 
    fi  $\cup$ 
    manhattan(p, dist - 1)
fi
```

diagonal : pos \times pos \times Nat n \longrightarrow Conj(pos)

```
diagonal(d, h, y)  $\equiv$  if  $y = |h.y - d.y|$  then
    Ag(h,  $\emptyset$ )
else
    Ag(caminar(d, h, y), diagonal(d, h, y + 1))
fi
```

caminar : pos \times pos \times Nat \longrightarrow pos

```
caminar(d, h, y)  $\equiv$  if  $d.y \leq h.y$  then
    if  $d.x \leq h.x$  then
         $\{d.x + y, d.y + y\}$ 
    else
         $\{d.x - y, d.y + y\}$ 
    fi
else
    if  $d.x \leq h.x$  then
         $\{d.x + y, d.y - y\}$ 
    else
         $\{d.x - y, d.y - y\}$ 
    fi
fi
```

significados : conj(α) \times dicc($\alpha \times \beta$) \longrightarrow secu(α)

```
significados(c, d)  $\equiv$  if vacio?(c) then
     $\langle \rangle$ 
else if def?(dameUno(c), d) then
    obtener(c, d)  $\bullet$  significados(sinUno(c), d)
else
    significados(sinUno(c), d)
fi
```

maximo : secu(Nat) a \longrightarrow Nat

$\{long(a) > 0\}$

maximo(s) \equiv **if** $long(s) = 1$ **then** $prim(s)$ **else** $max(prim(s), maximo(fin(s)))$ **fi**

nivelar : estr \times dicc(Pos \times Nat) \longrightarrow dicc(Pos, Nat)

```
nivelar(d)  $\equiv$  if vacio?(d) then vacio else definir(clave, nivel(e, clave), nivelar(e, borrar(clave, d))) fi  
donde  
    clave  $\equiv$  dameUno(claves(d))
```

Algoritmos

===== Generadores =====

iniciar(in m: Mapa) \rightarrow res : estr

```

    estr.turno  $\leftarrow$  0
    estr.popularidad  $\leftarrow$  0
    estr.mapa  $\leftarrow$  m
    estr.casas  $\leftarrow$  vacio()
    estr.comercios  $\leftarrow$  vacio()
    estr.uniones  $\leftarrow$  vacia()

```

```

    return estr

```

Complejidad: $O(1)$

avanzarTurno(inout SimCity s, in dicc(Pos, Construcion) cs)

```

    for(nat i  $\leftarrow$  0; i < long(s.uniones); i  $\leftarrow$  i + 1) :
        turnoDesdeUnion  $\leftarrow$  turnoDesdeUnion + 1;

```

```

    itDicc(Pos, Nivel) itCasas  $\leftarrow$  crearIt(s.casas);

```

```

    while(haySiguiente(itCasas)) :

```

```

        siguienteSignificado(itCasas)  $\leftarrow$  siguienteSignificado(itCasas) + 1
        avanzar(itCasas)

```

```

    itDicc(Pos, Nivel) itComercios  $\leftarrow$  crearIt(s.comercios);

```

```

    while(haySiguiente(itComercios)) :

```

```

        siguienteSignificado(itComercios)  $\leftarrow$  siguienteSignificado(itComercios) + 1
        avanzar(itComercios)

```

```

    itDicc(Pos, Nivel) itCs  $\leftarrow$  crearIt(cs);

```

```

    while(haySiguiente(itCs)) :

```

```

        if(siguienteSignificado(itCs) =obs "casa") :
            agCasa(s.casas, siguienteClave(itCs), 1)
        else if(siguienteSignificado(itCs) =obs "comercio") :
            agComercio(s.comercio, siguienteClave(itCs), 1)
        avanzar(itCs)

```

```

    estr.turno  $\leftarrow$  estr.turno + 1

```

unir(inout SimCity s1, inout Simcity s2)

```

    s1.popularidad  $\leftarrow$  s1.popularidad + s2.popularidad
    turno  $\leftarrow$  max(s1.turno, s2.turno)
    hijo nuevoHijo  $\leftarrow$  <direccion(s2), 0>
    agregarAtras(s1.uniones, nuevoHijo)

```

===== Observadores =====

mapa(in SimCity s) \rightarrow res : Mapa

```

    Mapa res  $\leftarrow$  s.mapa
    for(nat i  $\leftarrow$  0; i < long(s.uniones); i  $\leftarrow$  i + 1) :
        res  $\leftarrow$  res + mapa(s.uniones[i].sc)
    return res

```

casas(in SimCity s) \rightarrow res : dicc(Pos, Nivel)

```

    dicc res  $\leftarrow$  copiar(s.casas)

```

```

for(nat i ← 0; i < long(s.uniones); i ← i + 1) :
  itDicc(Pos, Nivel) itCs ← crearIt(casas(s.uniones[i].sc*));
  while(haySiguiente(itCs)) :
    Pos p ← siguienteClave(itCs)
    Nivel n ← siguienteSignificado(itCs)
    if(¬def?(res, p) ∧ ¬esRio(mapa(s))) :
      definir(res, p, n + s.uniones[i].turnosDesdeUnion)
      avanzar(itCs)
return res

```

```

comercios(in SimCity s) → res : dicc(Pos, Nivel)
  dicc res ← copiar(s.comercios)
  for(nat i ← 0; i < long(s.uniones); i ← i + 1) :
    itDicc(Pos, Nivel) itCs ← crearIt(comercios(s.uniones[i].sc*));
    while(haySiguiente(itCs)) :
      Pos p ← siguienteClave(itCs)
      Nivel n ← siguienteSignificado(itCs)
      if(¬esRio(Mapa(s)) ∧ ¬def?(res, p) ∧ ¬def?(casas(s), p)) :
        Nivel m ← max(n + s.uniones[i].turnosDesdeUnion, nivelCom(p, casas(s)))
        definir(res, p, m)
        avanzar(itCs)
return res

```

```

popularidad(in SimCity s) → res : Nat
  return s.popularidad

```

=====

===== **Otras Operaciones** =====

```

nivelCom(in Pos p, in dicc(pos, Nivel) casas) → Nat
  nat maxLvl ← 1
  for(int i = -3; i ≤ 3; ++i) :
    for(int j = |i|-3; j ≤ 3-|i|; ++j) :
      if(p.x + i ≥ 0 ∧ p.y + j ≥ 0) :
        Pos p2 ← <p.x+i, p.y+j>
        if(def?(casas, p2)) :
          maxLvl = max(maxLvl, obtener(casas, p2))
return maxLvl

```

```

agCasa(inout dicc(Pos, Nivel) casas, in Pos p, in Nivel n) :
  definirRapido(casas, p, n)

```

```

agComercio(inout dicc(Pos, Nivel) comercios, in Pos p, in Nivel n) :
  definirRapido(comercio, p, n)

```

```

turnos(in SimCity s) → res : Nat
  return s.turno

```

```

• ∪ •(in dicc(α, β) d1, in dicc(α, β) d2) → res : dicc(α, β)
  dicc(α, β) res = copiar(d1)
  itDicc(α, β) itCs ← crearIt(d2);
  while(haySiguiente(itCs)) :
    α a ← siguienteClave(itCs)
    β b ← siguienteSignificado(itCs)
    if(¬def?(res, a)) :

```

```
        definir(res, a, b)
    avanzar(itCs)
return res
```

```
construcc(in SimCity s) → res : Nat
    return casas(s) ∪ comercios(s)
```

=====

2.3. Módulo Servidor

Interfaz

se explica con: `SERVIDOR`

géneros: `server`

Operaciones básicas de server

`NUEVOSESERVER()` $\rightarrow res : server$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} nuevoServer\}$

Complejidad: $O(1)$

Descripción: Crea un servidor

Aliasing: No tiene

`PARTIDAS(in s: server)` $\rightarrow res : dicc(string, SimCity)$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} partidas(s)\}$

Complejidad: $O(copy(server))$

Descripción: Devuelve un diccionario con todas las partidas del servidor

Aliasing: Devuelve una copia (Esto habria que verlo, ya que no tenemos este `dicc(nombre, simcity)` por así decirlo. Maybe hacemos uno de cero? Y tambien habria que ver si lo devolvemos con los `SimCity` en las hojas o son punteros?)

`CONGELADAS(in s: server)` $\rightarrow res : conj(string)$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} congeladas(s)\}$

Complejidad: $O(\#Partidas + |NombreMasLargo|)$

Descripción: Devuelve el conjunto con los nombres de las partidas no modificables

Aliasing: Devuelve una copia

`NUEVAPARTIDA(in/out s: server, in p: string, in m: mapa)`

Pre $\equiv \{s =_{obs} s0 \wedge \neg def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{s =_{obs} nuevaPartida(s0, p, m)\}$

Complejidad: $O(|p|)$

Descripción: Agrega una partida nueva al servidor

Aliasing: No tiene

`UNIRPARTIDAS(in/out s: server, in p1: string, in p2: string)`

Pre $\equiv \{*unionValida(s, p1, p2)\}$

Post $\equiv \{s =_{obs} unirPartidas(s0, p1, p2)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Une dos partidas de `simcity` en una, `p2` pasa a ser no modificable

Aliasing: No tiene

`AVANZARTURNOPARTIDA(in/out s: server, in p: string)`

Pre $\equiv \{def?(p, s) \wedge_L *avanzarTurnoValido(s, p, pendientes(p, s))\}$

Post $\equiv \{s =_{obs} avanzarTurnoPartida(s0, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Avanza el turno de una partida y agrega las construcciones definidas en el diccionario de pendientes

Aliasing: No tiene

`AGREGARCASA(in/out s: server, in p: string, in pos: Pos)`

Pre $\equiv \{s =_{obs} s0 \wedge *agregarValido(s, p, pos)\}$

Post $\equiv \{s =_{obs} agregarCasa(s0, p, pos)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Agrega una nueva casa al diccionario de pendientes de la partida

Aliasing: No tiene

AGREGARCOMERCIO(**in/out** s : server, **in** $p1$: string, **in** $p2$: string)

Pre $\equiv \{s =_{\text{obs}} s0 \wedge *agregarValido(s, p, pos)\}$

Post $\equiv \{s =_{\text{obs}} agregarComercio(s0, p, pos)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Agrega un nuevo comercio al diccionario de pendientes de la partida

Aliasing: No tiene

POPULARIDAD(**in** s : server, **in** p : string) $\rightarrow res$: Nat

Pre $\equiv \{def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} verPopularidad(s, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Devuelve la popularidad de la partida

Aliasing: Devuelve una referencia no modificable

ANTIGUEDAD(**in** s : server, **in** p : string) $\rightarrow res$: Nat

Pre $\equiv \{def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} verTurno(s, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Devuelve la antigüedad de la partida

Aliasing: Devuelve una referencia no modificable

MAPA(**in** s : server, **in** p : string) $\rightarrow res$: mapa

Pre $\equiv \{def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} verMapa(s, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Devuelve el mapa de la partida

Aliasing: Devuelve una copia? (habria que ver como funciona mapa en la implementacion del simcity)

VERCASAS(**in** s : server, **in** p : string) $\rightarrow res$: dicc(Pos, Nat)

Pre $\equiv \{def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} verCasas(s, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Devuelve un diccionario con las posiciones y niveles de las casas de la partida

Aliasing: Devuelve una copia? (habria que ver como funciona casas en la implementacion del simcity)

VERCOMERCIOS(**in** s : server, **in** p : string) $\rightarrow res$: dicc(Pos, Nat)

Pre $\equiv \{def?(p, partidas(s))\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} verComercios(s, p)\}$

Complejidad: $O()$

Descripción: Devuelve un diccionario con las posiciones y niveles de los comercios de la partida

Aliasing: Devuelve una copia? (habria que ver como funciona comercios en la implementacion del simcity)

*donde:

unionValida : server s × Nombre p1 × Nombre p2 → boolean

$$\begin{aligned} \text{unionValida}(s, p1, p2) \equiv & \text{def?}(p1, \text{partidas}(s)) \wedge \text{def?}(p2, \text{partidas}(s)) \wedge \\ & p1 \notin \text{congeladas}(s) \wedge_L \\ & \text{vacio?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p1))) \wedge \text{vacio?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p2))) \wedge \\ & (\forall \text{pos} : \text{Pos})(\text{pos} \in \text{claves}(\text{constr1}) \Rightarrow_L \\ & \quad \neg \text{sobreRio}(\text{pos}, \text{sim2}) \wedge \\ & \quad ((\nexists \text{otra} : \text{Pos})(\text{otra} \in \text{constr1} \wedge_L \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{pos}, \text{constr1}).\text{nivel} < \text{obtener}(\text{otra}, \text{constr1}).\text{nivel} \\ & \quad) \Rightarrow_L \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{constr2})) \\ &) \wedge \\ & (\forall \text{pos} : \text{Pos})(\text{pos} \in \text{claves}(\text{constr2}) \Rightarrow_L \\ & \quad \neg \text{sobreRio}(\text{pos}, \text{sim1}) \wedge \\ & \quad ((\nexists \text{otra} : \text{Pos})(\text{otra} \in \text{constr2} \wedge_L \\ & \quad \quad \text{obtener}(\text{pos}, \text{constr2}).\text{nivel} < \text{obtener}(\text{otra}, \text{constr2}).\text{nivel} \\ & \quad) \Rightarrow_L \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{constr1})) \\ &) \end{aligned}$$

donde $\text{sim1} \equiv \text{obtener}(p1, \text{partidas}(s))$,
 $\text{sim2} \equiv \text{obtener}(p2, \text{partidas}(s))$,
 $\text{constr1} \equiv \text{casas}(\text{sim1}) \cup_{\text{dicc}} \text{comercios}(\text{sim1})$,
 $\text{constr2} \equiv \text{casas}(\text{sim2}) \cup_{\text{dicc}} \text{comercios}(\text{sim2})$

avanzarTurnoValido : server s × Nombre p × dicc(Pos × Construccion) cs → boolean

$$\begin{aligned} \text{avanzarTurnoValido}(s, p, \text{cs}) \equiv & \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge \\ & p \notin \text{congeladas}(s) \wedge \\ & \neg \text{vacía?}(\text{claves}(\text{cs})) \end{aligned}$$

agregarValido : server s × Nombre p × Pos pos → boolean

$$\begin{aligned} \text{agregarValido}(s, p, \text{pos}) \equiv & \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge_L \neg p \in \text{congeladas}(s) \wedge \\ & \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{verCasas}(s, p)) \wedge \neg \text{def?}(\text{pos}, \text{verComercios}(s, p)) \wedge \\ & \neg \text{esRio}(\text{pos}, \text{verMapa}(s, p)) \end{aligned}$$

• \cup_{dicc} • : $\text{dicc}(\alpha \times \beta) \times \text{dicc}(\alpha \times \beta) \rightarrow \text{dicc}(\alpha, \beta)$

$d \cup_{\text{dicc}} d' \equiv$ **if** $\text{vacío?}(\text{claves}(d'))$ **then**
 d
else
 $\text{definir}(\text{dameUno}(\text{claves}(d')),$
 $\text{obtener}(\text{dameUno}(\text{claves}(d')), d'),$
 $d \cup_{\text{dicc}} \text{borrar}(\text{dameUno}(\text{claves}(d')), d'))$
fi

Representación

Representación de servidor

Un servidor almacena y actualiza los diferentes SimCity. Se representa como un diccionario implementado en un trie, donde las claves son los nombres de las partidas y los significados un puntero al SimCity, un diccionario de construcciones pendientes a agregar, y su estado (si es modificable o no).

servidor **se representa con** `diccTrie(Nombre, partida)`

donde `partida` es tupla(`modificable` : bool ,
`sim` : puntero(SimCity) ,
`pendientes` : dicc(Pos, Construcccion))

donde `pos` es tupla(`x` : Nat , `y` : Nat)

donde `Nombre` es string

donde `Construcccion` es string

`Rep` : `estr` \rightarrow boolean

`Rep(e)` \equiv true \iff
 $(\forall \text{partida}_1, \text{partida}_2 : \text{Nombre})$
 $((\text{def?}(\text{partida}_1, e) \wedge \text{def?}(\text{partida}_2, e) \wedge \text{partida}_1 \neq \text{partida}_2) \Rightarrow_L$
 $\text{obtener}(\text{partida}_1, e).\text{sim} \neq \text{obtener}(\text{partida}_2, e).\text{sim}) \wedge$
 $(\forall \text{partida} : \text{Nombre})(\text{def?}(\text{partida}, e) \Rightarrow_L$
 $p.\text{sim} \neq \text{NULL} \wedge$
 $(p.\text{modificable} =_{\text{obs}} \text{false} \Rightarrow_L \text{vacio?}(\text{claves}(p.\text{pendientes}))) \wedge$
 $(\forall \text{pos} : \text{Pos})(\text{def?}(\text{pos}, p.\text{pendientes}) \Rightarrow_L$
 $(\text{obtener}(\text{pos}, p.\text{pendientes}) \in \{ "casa", "comercio" \} \wedge$
 $\neg \text{def?}(\text{pos}, \text{construcciones}(*p.\text{sim})))$
 $)$
 $)$

donde p es `obtener(partida, e)`

`Abs` : `estr e` \rightarrow servidor

$\{\text{Rep}(e)\}$

`Abs(e)` \equiv s: servidor |
 $(\forall \text{nombre} : \text{Nombre})$
 $(\text{nombre} \in \text{congelados}(s) \iff$
 $(\text{def?}(\text{nombre}, e) \wedge_L \text{obtener}(\text{nombre}, e).\text{modificable} =_{\text{obs}} \text{false}))$
 \wedge
 $(\forall \text{nombre} : \text{Nombre})$
 $(\text{def?}(\text{nombre}, \text{partidas}(s)) \iff \text{def?}(\text{nombre}, e))$
 \wedge_L
 $(\forall \text{nombre} : \text{Nombre})$
 $(\text{def?}(\text{nombre}, \text{partidas}(s)) \Rightarrow_L$
 $(\text{obtener}(\text{nombre}, \text{partidas}(s)) =_{\text{obs}} *(\text{obtener}(\text{nombre}, e).\text{sim}) \wedge$
 $\text{pendientes}(s, \text{nombre}) =_{\text{obs}} \text{obtener}(\text{nombre}, e).\text{pendientes}))$

Algoritmos

```
nuevoServer()  $\rightarrow res : \text{estr}$ 
1:  $res \leftarrow \text{vacio}()$  return  $res$ 
Complejidad:  $O(1)$ 
```

```
partidas(in  $e : \text{estr}$  )  $\rightarrow res : \text{diccTrie}(\text{Nombre}, \text{SimCity})$ 
1:  $\text{dicc}(\text{Nombre}, \text{SimCity}) \text{ } res \leftarrow \text{vacio}()$ 
2:  $\text{itDicc}(\text{Nombre}, \text{Partida}) \text{ } it \leftarrow \text{crearIt}(e)$ 
3: while( $\text{haySiguiente}(it)$ )
4:    $\text{definirRapido}(res, \text{siguienteClave}(it), \text{siguienteSignificado}(it).sim)$ 
5:   avanzar( $it$ ) return  $res$ 
Complejidad:  $O(\text{copy}(\text{estr}))$ 
```

```
congeladas(in  $e : \text{estr}$  )  $\rightarrow res : \text{conj}(\text{Nombre})$ 
1:  $\text{conj}(\text{Nombre}) \text{ } res \leftarrow \text{vacio}()$ 
2:  $\text{itDicc}(\text{Nombre}, \text{Partida}) \text{ } it \leftarrow \text{crearIt}(e)$ 
3: while( $\text{haySiguiente}(it)$ )
4:   if( $\text{siguienteSignificado}(it).modificable == \text{false}$ )
5:      $\text{agregarRapido}(res, \text{siguienteClave}(it))$ 
6:   avanzar( $it$ ) return  $res$ 
Complejidad:  $O(\#Partidas + |\text{NombreMasLargo}|)$ 
```

```
nuevaPartida(in/out  $e : \text{estr}$ , in  $p : \text{Nombre}$ , in  $m : \text{Mapa}$  )
1:  $\text{definirRapido}(e, p, \langle \text{true}, \&(\text{iniciar}(m)), \text{vacio}() \rangle)$   $\triangleright$  Reservamos memoria para el nuevo SimCity
Complejidad:  $O(|p|)$ 
```

```
unirPartidas(in/out  $e : \text{estr}$ , in  $p1 : \text{Nombre}$ , in  $p2 : \text{Nombre}$  )
1:  $\text{definir}(e, p1, \langle \text{true}, \&(\text{unir}(*\text{significado}(p1, e).sim, *\text{significado}(p2, e).sim)), \text{vacio}() \rangle)$ 
2:  $\text{definir}(e, p2, \langle \text{false}, \text{significado}(p2, e).sim, \text{vacio}() \rangle)$ 
Complejidad:  $O(|\text{Nombre}|)$ 
Justificacion:  $\text{unir} \in O(1)$ ,  $\text{definir} \in O(|\text{Nombre}|) + O(1) = O(|\text{Nombre}|)$ 
```

```
nuevoServer()  $\rightarrow res : \text{estr}$ 
1:  $res \leftarrow \text{vacio}()$  return  $res$ 
Complejidad:  $O(1)$ 
```

partidas(in e : estr) $\rightarrow res$: diccTrie(Nombre, SimCity)

```

1: dicc(Nombre, SimCity) res  $\leftarrow$  vacio()
2: itDicc(Nombre, Partida) it  $\leftarrow$  crearIt(e)
3: while(haySiguiente(it))
4:   definirRapido(res, siguienteClave(it), siguienteSignificado(it).sim)
5:   avanzar(it) return res

```

Complejidad: $O(\text{copy}(estr))$

congeladas(in e : estr) $\rightarrow res$: conj(Nombre)

```

1: conj(Nombre) res  $\leftarrow$  vacio()
2: itDicc(Nombre, Partida) it  $\leftarrow$  crearIt(e)
3: while(haySiguiente(it))
4:   if(siguienteSignificado(it).modificable == false)
5:     agregarRapido(res, siguienteClave(it))
6:   avanzar(it) return res

```

Complejidad: $O(\#Partidas + |\text{NombreMasLargo}|)$

nuevaPartida(in/out e : estr, in p : Nombre, in m : Mapa)

```

1: definirRapido(e, p, <true, &(iniciar(m)), vacio())  $\triangleright$  Reservamos memoria para el nuevo SimCity

```

Complejidad: $O(|p|)$

unirPartidas(in/out e : estr, in $p1$: Nombre, in $p2$: Nombre)

```

1: definir(e, p1, <true, &(unir(*significado(p1, e).sim, *significado(p2, e).sim)), vacio())
2: definir(e, p2, <false, significado(p2, e).sim, vacio())

```

Complejidad: $O(|\text{Nombre}|)$

Justificacion: $\text{unir} \in O(1)$, $\text{definir} \in O(|\text{Nombre}|) + O(1) = O(|\text{Nombre}|)$

agregar a pre: la pos no está definida en pendientes

agregarCasa(in/out s : estr, in $partida$: String, in pos : Pos)

```

1: definirRapido(Pos, "casa", obtener(partida, s))

```

Complejidad: $O(|partida|)$

same agregarCasas

agregarComercio(in/out s : estr, in $partida$: String, in pos : Pos)

```

1: definirRapido(Pos, "comercio", obtener(partida, s))

```

Complejidad: $O(|partida|)$

verMapa(in s : estr, in $partida$: String) $\rightarrow res$: Mapa

```

1: sc  $\leftarrow$  obtener(partida, s).sim
2: res  $\leftarrow$  mapa(*sc)
3: return res

```

Complejidad: $O(|partida|) + O(\text{mapa}(*sc))$

verCasas(in s : estr, in $partida$: String) $\rightarrow res$: DiccLineal(Pos, Nivel)1: $sc \leftarrow obtener(partida, s).sim$ 2: $res \leftarrow casas(*sc)$ 3: **return** res Complejidad: $O(|partida|) + O(casas(*sc))$

verComercios(in s : estr, in $partida$: String) $\rightarrow res$: DiccLineal(Pos, Nivel)1: $sc \leftarrow obtener(partida, s).sim$ 2: $res \leftarrow comercios(*sc)$ 3: **return** res Complejidad: $O(|partida|) + O(comercios(*sc))$

verPopularidad(in s : estr, in $partida$: String) $\rightarrow res$: Nat1: $sc \leftarrow obtener(partida, s).sim$ 2: $res \leftarrow popularidad(*sc)$ 3: **return** res Complejidad: $O(|partida|)$

verTurno(in s : estr, in $partida$: String) $\rightarrow res$: Nat1: $sc \leftarrow obtener(partida, s).sim$ 2: $res \leftarrow turnos(*sc)$ 3: **return** res Complejidad: $O(|partida|)$
