



DEPARTAMENTO  
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

# TP 1: Diseño

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>

## Resumen

El siguiente trabajo busca desarrollar el diseño de algunas de las estructuras de datos centrales al juego SimCity de 1989. Se buscará modelar e implementar el TAD *SimCity*, y los TADs satélite *Mapa* y *Servidor*, en concordancia con las interpretaciones y restricciones consignadas. En cada caso, se detallarán las motivaciones detrás de las soluciones propuestas.

Un SimCity consistirá, en términos generales, de un *Mapa* y un conjunto de *Construcciones* de tipo *casa* o *comercio*. El mismo permitirá la *union* con otras instancias del tipo, y deberá permitir conocer el *turno* y la *popularidad* de la partida, entendido éste último atributo como la cantidad de uniones que componen a la instancia.

## Índice

<b>1. Especificación</b>	<b>2</b>
1.1. Aliases . . . . .	2
1.2. Mapa . . . . .	2
1.3. SimCity . . . . .	3
1.4. Servidor . . . . .	6
<b>2. Diseño</b>	<b>8</b>
2.1. Módulo Mapa . . . . .	8
2.1.1. Interfaz . . . . .	8
2.1.2. Representación . . . . .	9
2.1.3. Implementación . . . . .	10
2.2. Módulo SimCity . . . . .	11
2.2.1. Interfaz . . . . .	11
2.2.2. Representación . . . . .	13
2.2.3. Implementación . . . . .	19
2.3. Módulo Servidor . . . . .	22
2.3.1. Interfaz . . . . .	22
2.3.2. Representación . . . . .	25
2.3.3. Implementación . . . . .	26

# 1. Especificación

## 1.1. Aliases

**TAD** POS es TUPLA<X: NAT × Y: NAT>

**TAD** CONSTRUCCIÓN es STRING

**TAD** NOMBRE es STRING

**TAD** NIVEL es NAT

## 1.2. Mapa

**TAD** MAPA

**géneros** Mapa

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

**usa** Nat, conj( $\alpha$ ), Pos, Bool

**igualdad observacional**

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

**observadores básicos**

horizontales : Mapa  $\longrightarrow$  conj(Nat)

verticales : Mapa  $\longrightarrow$  conj(Nat)

**generadores**

crear : conj(Nat) × conj(Nat)  $\longrightarrow$  Mapa

**otras operaciones**

$\bullet + \bullet$  : Mapa × Mapa  $\longrightarrow$  Mapa

esRio : Mapa × Pos  $\longrightarrow$  Bool

**axiomas**  $\forall hs, vs: \text{conj}(\text{Nat})$

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

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

**otros ax.**  $\forall m1, m2: \text{Mapa}, \forall p: \text{Pos}$

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

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

**Fin TAD**

### 1.3. SimCity

#### TAD SIMCITY

**géneros**      SimCity

**exporta**      SimCity, observadores, generadores, turnos, nivelComercio, distManhattan,  $\bullet \cup_{dicc} \bullet$

**usa**            Mapa, Nat, Pos, Construcción, Nivel,  $dicc(\alpha \times \beta)$

#### igualdad observacional

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

#### observadores básicos

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

#### generadores

iniciar            : Mapa  $\longrightarrow$  SimCity  
avanzarTurno : SimCity  $s \times dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción}) \text{ } cs \longrightarrow$  SimCity       $\{\text{avanzarValido}(s, cs)^1\}$   
unir               : SimCity  $a \times \text{SimCity } b \longrightarrow$  SimCity       $\{\text{unirValido}(a, b)^1\}$

#### otras operaciones

turnos            : SimCity  $\longrightarrow$  Nat  
nivelComercio :  $\text{Pos} \times dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \longrightarrow$  Nat  
distManhattan :  $\text{Pos} \times \text{Pos} \longrightarrow$  Nat  
 $\bullet \cup_{dicc} \bullet$         :  $dicc(\alpha \times \beta) \times dicc(\alpha \times \beta) \longrightarrow dicc(\alpha \times \beta)$   
construcciones : SimCity  $\longrightarrow dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel})$   
agCasas         :  $dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \times dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción}) \longrightarrow dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel})$   
agComercios    :  $\text{SimCity} \times dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel}) \times dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción}) \longrightarrow dicc(\text{Pos} \times \text{Nivel})$   
sacarRepes     :  $dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción}) \times dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción}) \longrightarrow dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción})$

#### axiomas      $\forall s, s' : \text{simcity}, \forall m : \text{Mapa}, \forall cs : dicc(\text{Pos} \times \text{Construcción})$

mapa(iniciar( $m$ ))                     $\equiv m$   
mapa(avanzarTurno( $s, cs$ ))           $\equiv \text{mapa}(s)$   
mapa(unir( $s, s'$ ))                     $\equiv \text{mapa}(s) + \text{mapa}(s')$   
casas(iniciar( $m$ ))                     $\equiv \text{vacío}$   
casas(avanzarTurno( $s, cs$ ))           $\equiv \text{agCasas}(\text{casas}(s), cs)$   
casas(unir( $s, s'$ ))                     $\equiv \text{agCasas}(\text{casas}(s), \text{sacarRepes}(\text{construcciones}(s), \text{construcciones}(s')))$   
comercios(iniciar( $m$ ))                 $\equiv \text{vacío}$   
comercios(avanzarTurno( $s, cs$ ))       $\equiv \text{agComercios}(s, \text{comercios}(s), cs)$   
comercios(unir( $s, s'$ ))                 $\equiv \text{agComercios}(s, \text{comercios}(s), \text{sacarRepes}(\text{construcciones}(s), \text{construcciones}(s')))$   
popularidad(iniciar( $m$ ))               $\equiv 0$   
popularidad(avanzarTurno( $s, cs$ ))     $\equiv \text{popularidad}(s)$   
popularidad(unir( $s, s'$ ))               $\equiv \text{popularidad}(s) + 1 + \text{popularidad}(s')$

1. definido en el apartado Definiciones Auxiliares de SimCity.

```

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

otros ax.    ∀s: simcity, ∀p, q: Pos, ∀cs, cs': dicc(Pos × Construcción), ∀cn: dicc(Pos × Nivel),
              ∀d, d': dicc(α × β)

nivelComercio(p, cn)      ≡ if vacio?(claves(cn)) then
                              1
                              else if distManhattan(p, proximo) ≤ 3 then
                                  max(obtener(proximo, cn), nivelComercio(p, borrar(proximo, cn)))
                              else
                                  nivelComercio(p, borrar(proximo, cn))
                              fi
                              donde proximo ≡ dameUno(claves(cn))

distManhattan(p, q)      ≡ if p.x < q.x then q.x - p.x else p.x - q.x fi
                              +
                              if p.y < q.y then q.y - p.y else p.y - q.y fi

d ∪dicc d'              ≡ if vacio?(claves(d')) then
                              d
                              else
                                  definir(proximo, obtener(proximo, d'), d ∪dicc borrar(proximo, d'))
                              fi
                              donde proximo ≡ dameUno(claves(d'))

construcciones(s)          ≡ casas(s) ∪dicc comercios(s)
agCasas(cn, cs)          ≡ if vacio?(claves(cs)) then
                              cn
                              else if obtener(proximo, cs) = "casa" then
                                  agCasas(definir(proximo, 1, cn), borrar(proximo, cs))
                              else
                                  agCasas(cn, borrar(proximo, cs))
                              fi
                              donde proximo ≡ dameUno(claves(cs))

agComercios(s, cn, cs)   ≡ if vacio?(claves(cs)) then
                              cn
                              else if obtener(proximo, cs) = "comercio" then
                                  agComercios(s, definir(proximo, nivelComercio(proximo, casas(s)), cn),
                                                  borrar(proximo, cs))
                              else
                                  agComercios(s, cn, borrar(proximo, cs))
                              fi
                              donde proximo ≡ dameUno(claves(cs))

sacarRepes(cs, cs')      ≡ if vacio?(claves(cs)) then
                              cs'
                              else if def?(proximo, cs') then
                                  sacarRepes(borrar(proximo, cs), borrar(proximo, cs'))
                              else
                                  sacarRepes(borrar(proximo, cs), cs')
                              fi
                              donde proximo ≡ dameUno(claves(cs))

```

**Fin TAD**

## Definiciones Auxiliares de SimCity

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

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

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

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

## 1.4. Servidor

### TAD SERVIDOR

<b>géneros</b>	Server
<b>exporta</b>	Server, observadores, generadores, verMapa, verCasas, verComercios, verPopularidad y verTurno
<b>usa</b>	SimCity, Mapa, Nombre, Pos, Construcción, Nivel, Nat, Bool, $\text{dicc}(\alpha \times \beta)$ , $\text{conj}(\alpha)$

### 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	→	$\text{dicc}(\text{Nombre} \times \text{SimCity})$	
congeladas	: Server	→	$\text{conj}(\text{Nombre})$	
pendientes	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	$\text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Construcción})$	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$

### generadores

nuevoServer	:	→	Server	
nuevaPartida	: Server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Mapa}$	→	Server	$\{\neg \text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$
unirPartidas	: Server $s \times \text{Nombre } p1 \times \text{Nombre } p2$	→	Server	$\{\text{unionValida}(s, p1, p2)^1\}$
agregarCasa	: Server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Pos } pos$	→	Server	$\{\text{agregarValido}(s, p, pos)^1\}$
agregarComercio	: Server $s \times \text{Nombre } p \times \text{Pos } pos$	→	Server	$\{\text{agregarValido}(s, p, pos)^1\}$
avanzarTurnoPartida	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	Server	$\{\text{avanzarValido}(s, p)^1\}$

### otras operaciones

verMapa	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	Mapa	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$
verCasas	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	$\text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nivel})$	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$
verComercios	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	$\text{dicc}(\text{Pos} \times \text{Nivel})$	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$
verPopularidad	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	Nat	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$
verTurno	: Server $s \times \text{Nombre } p$	→	Nat	$\{\text{def?}(p, \text{partidas}(s))\}$

### axiomas $\forall s: \text{Server}, \forall p, p', p'': \text{Nombre}, \forall m: \text{Mapa}, \forall pos: \text{Pos}$

partidas(nuevoServer)	$\equiv$	vacio
partidas(nuevaPartida( $s, p, m$ ))	$\equiv$	definir( $p$ , iniciar( $m$ ), partidas( $s$ ))
partidas(unirPartidas( $s, p, p'$ ))	$\equiv$	definir( $p1$ , unir(obtener( $p1$ , partidas( $s$ )), obtener( $p2$ , partidas( $s$ ))), partidas( $s$ ))
partidas(agregarCasa( $s, p, pos$ ))	$\equiv$	partidas( $s$ )
partidas(agregarComercio( $s, p, pos$ ))	$\equiv$	partidas( $s$ )
partidas(avanzarTurnoPartida( $s, p$ ))	$\equiv$	definir( $p$ , avanzarTurno(obtener( $p$ , partidas( $s$ )), pendientes( $s, p$ )), partidas( $s$ ))
congeladas(nuevoServer)	$\equiv$	$\emptyset$
congeladas(nuevaPartida( $s, p, m$ ))	$\equiv$	congeladas( $s$ )
congeladas(unirPartidas( $s, p, p'$ ))	$\equiv$	Ag( $p'$ , congeladas( $s$ ))
congeladas(agregarCasa( $s, p, pos$ ))	$\equiv$	congeladas( $s$ )
congeladas(agregarComercio( $s, p, pos$ ))	$\equiv$	congeladas( $s$ )
congeladas(avanzarTurnoPartida( $s, p$ ))	$\equiv$	congeladas( $s$ )

1. definido en el apartado Definiciones Auxiliares de Servidor.

```

pendientes(nuevaPartida(s, p, m), p')  ≡ if p = p' then vacio else pendientes(s, p') fi
pendientes(unirPartidas(s, p, p'), p'') ≡ pendientes(s, p'') acá no hace falta dif casos no?
pendientes(agregarCasa(s, p, pos), p') ≡ if p = p' then
                                         definir(pos, "casa", pendientes(s, p))
                                         else
                                         pendientes(s, p')
                                         fi
pendientes(agregarComercio(s, p, pos), p') ≡ if p = p' then
                                         definir(pos, "comercio", pendientes(s, p))
                                         else
                                         pendientes(s, p')
                                         fi
pendientes(avanzarTurnoPartida(s, p), p') ≡ if p = p' then vacio else pendientes(s, p') fi

```

**otros ax.**  $\forall s$ : Server,  $\forall p$ : Nombre

```

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**

## Definiciones Auxiliares de Servidor

$\text{unionValida} : \text{Server} \times \text{Nombre} \times \text{Nombre} \longrightarrow \text{boolean}$

$\text{unionValida}(s, p, p') \equiv \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge \text{def?}(p', \text{partidas}(s)) \wedge p \notin \text{congeladas}(s) \wedge_{\text{L}}$   
 $\text{vacío?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p))) \wedge \text{vacío?}(\text{claves}(\text{pendientes}(s, p'))) \wedge$   
 $\text{unirValido}(\text{obtener}(p, \text{partidas}(s)), \text{obtener}(p', \text{partidas}(s)))^1$

$\text{avanzarValido} : \text{Server} \times \text{Nombre} \longrightarrow \text{boolean}$

$\text{avanzarValido}(s, p) \equiv \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge p \notin \text{congeladas}(s) \wedge_{\text{L}}$   
 $\neg \text{vacío?}(\text{claves}(\text{pendientes}(\text{obtener}(p, \text{partidas}(s)))))$

$\text{agregarValido} : \text{Server} \times \text{Nombre} \times \text{Pos} \longrightarrow \text{boolean}$

$\text{agregarValido}(s, p, pos) \equiv \text{def?}(p, \text{partidas}(s)) \wedge p \notin \text{congeladas}(s) \wedge \neg \text{def?}(pos, \text{pendientes}(s, p)) \wedge$   
 $\neg \text{def?}(pos, \text{verCasas}(s, p)) \wedge \neg \text{def?}(pos, \text{verComercios}(s, p)) \wedge$   
 $\neg \text{esRio}(pos, \text{verMapa}(s, p))$

1. definido en el apartado Definiciones Auxiliares de SimCity.



## 2. Diseño

### 2.1. Módulo Mapa

#### 2.1.1. Interfaz

#### 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 rio

**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

### 2.1.2. Representación

## Representación

### Representación de mapa

Un mapa contiene rios infinitos horizontales y verticales. Los rios 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  $\text{tupla}(\text{horizontales: conj}(\text{Nat}), \text{verticales: conj}(\text{Nat}))$

$\text{Rep} : \text{estr} \rightarrow \text{boolean}$

$\text{Rep}(e) \equiv \text{true} \iff \text{true}$

$\text{Abs} : \text{estr } m \rightarrow \text{mapa}$

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

$\text{Abs}(m) \equiv \text{horizontales}(m) = \text{estr.horizontales} \wedge \text{verticales}(m) = \text{estr.verticales}$

### 2.1.3. Implementación

## 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

### 2.2.1. Interfaz

#### Interfaz

**usa:** Mapa, Diccionario Lineal, Pos, Nivel, 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  $\text{mapa}_i$  es el Mapa original<sup>2</sup> 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:**  $\mathcal{O}(\text{casas}^2) \supset^3 \Theta(\sum_{i=0}^N (\text{hasta}_i \times \text{casas}_i + \text{camino}_i))$ ,

donde  $\text{hasta}_i$  y  $\text{casas}_i$  son respectivamente la cantidad de casas definidas<sup>4</sup> en  $\{u_0 \dots u_{i-1}\}$  y  $u_i$ <sup>5</sup>,  
y  $\text{camino}_i$  representa la cantidad de uniones para llegar de  $S$  a  $u_i$ <sup>6</sup>.

**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:**  $\mathcal{O}(\text{comercios}^2 \times \text{casas}) \supset \Theta(\sum_{i=0}^N (\text{hasta}_i \times \text{comercios}_i \times \text{casas} + \text{camino}_i))$ ,

donde  $\text{hasta}_i$  y  $\text{comercios}_i$  son respectivamente la cantidad de comercios definidos en  $\{u_0 \dots u_{i-1}\}$  y  $u_i$ ,  
y  $\text{camino}_i$  representa la cantidad de uniones para llegar de  $S$  a  $u_i$ <sup>7</sup>.

**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 *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  $\leq 3$  del comercio actualmente siendo copiado, para conocer su nivel.

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

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

**Post**  $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{turnos}(\hat{S})\}$

**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**  $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{iniciar}(\hat{m})\}$

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

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

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

**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**  $\equiv \{\text{unionValida}(\hat{S1}, \hat{S2}) \wedge \hat{S1} = S_0\}$

**Post**  $\equiv \{\hat{S1} =_{\text{obs}} \text{unir}(S_0, \hat{S2})\}$

**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  $\#(\text{claves}(\hat{cs}))$  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.

### 2.2.2. Representación

## 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  $\text{tupla}(\text{turno} : Nat,$   
                                   *popularidad* : Nat,  
                                   *mapa* : Mapa,  
                                   *casas* :  $\text{diccLineal}(\text{pos}, Nivel)$  ,  
                                   *comercios* :  $\text{diccLineal}(\text{pos}, NivelBase)$  ,  
                                   *uniones* :  $\text{lista}(\text{hijo})$  )  
  
 donde *hijo* es  $\text{tupla}(\text{sc} : \text{puntero}(\text{estr}) ,$   
                                   *turnosDesdeUnion* : Nat )  
  
 donde *pos* es  $\text{tupla}(x : Nat , y : Nat )$

$\text{Rep} : \text{estr}^1 \rightarrow \text{boolean}$

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

donde

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

Abs :  $\text{estr } e \longrightarrow \text{SimCity}$  {Rep( $e$ )}

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

donde

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

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**

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

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

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

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

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

$\text{remover}(s, a) \equiv \text{if } \text{vacía?}(s) \text{ then}$   
      $\langle \rangle$   
     **else if**  $a = \text{prim}(s)$  **then**  
          $\text{fin}(s)$   
     **else**  
          $\text{prim}(s) \bullet \text{remover}(\text{fin}(s), a)$   
     **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 :  $pos \times pos \times Nat \longrightarrow Conj(pos)$

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

```
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 :  $secu(Nat) \longrightarrow Nat$

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

$maximo(s) \equiv$  **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))
```

**2.2.3. Implementación**

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, Construcccion) 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)

```

**Complejidad:**  $O(\text{long}(s.uniones) + \#claves(s.casas) + \#claves(s.comercios) + \#claves(cs))$ **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)

```

**Complejidad:**  $O(1)$ ===== **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

```

**Complejidad:**  $O()$

---

```

casas(in SimCity s) → res : dicc(Pos, Nivel)
  dicc res ← 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
Complejidad: O(1)

```

---

=====

#### ===== 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)
Complejidad: O(1)

```

---

```

agComercio(inout dicc(Pos, Nivel) comercios, in Pos p, in Nivel n) :
  definirRapido(comercio, p, n)
Complejidad: O(1)

```

---

```

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

```

---

**Complejidad:**  $O(1)$

---

```

•  $\cup$  •(in  $\text{dicc}(\alpha, \beta)$   $d1$ , in  $\text{dicc}(\alpha, \beta)$   $d2$ )  $\rightarrow$   $\text{res} : \text{dicc}(\alpha, \beta)$ 
   $\text{dicc}(\alpha, \beta)$   $\text{res} = \text{copiar}(d1)$ 
   $\text{itDicc}(\alpha, \beta)$   $\text{itCs} \leftarrow \text{crearIt}(d2)$ ;
  while( $\text{haySiguiete}(\text{itCs})$ ) :
     $\alpha$   $a \leftarrow \text{siguienteClave}(\text{itCs})$ 
     $\beta$   $b \leftarrow \text{siguienteSignificado}(\text{itCs})$ 
    if( $\neg \text{def}?(res, a)$ ) :
       $\text{definir}(res, a, b)$ 
     $\text{avanzar}(\text{itCs})$ 
  return  $\text{res}$ 

```

---

```

construcc(in  $\text{SimCity } s$ )  $\rightarrow$   $\text{res} : \text{Nat}$ 
  return  $\text{casas}(s) \cup \text{comercios}(s)$ 

```

---

=====

## 2.3. Módulo Servidor

### 2.3.1. Interfaz

#### Interfaz

se explica con: SERVIDOR

géneros: server

#### Operaciones básicas de server

NUEVOSEVER()  $\rightarrow res : server$

**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

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

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

$d \cup_{\text{dicc}} d' \equiv$  **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**

### 2.3.2. Representación

## 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, Construcion)` )

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

donde `Nombre` es string

donde `Construcion` es string

$\text{Rep} : \text{estr} \longrightarrow \text{boolean}$

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

donde  $p$  es  $\text{obtener}(\text{partida}, e)$

$\text{Abs} : \text{estr } e \longrightarrow \text{servidor}$

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

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

**2.3.3. Implementación****Algoritmos**


---

**nuevoServer()**  $\rightarrow res : \text{estr}$ 

 1:  $res \leftarrow \text{vacío}()$  **return**  $res$ 
Complejidad:  $O(1)$ 


---



---

**partidas(in e: estr)  $\rightarrow res : \text{diccTrie}(\text{Nombre}, \text{SimCity})$** 

 1:  $\text{dicc}(\text{Nombre}, \text{SimCity}) \text{ } res \leftarrow \text{vacío}()$ 

 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:      $\text{avanzar}(it)$  **return**  $res$ 
Complejidad:  $O(\text{copy}(estr))$ 


---



---

**congeladas(in e: estr)  $\rightarrow res : \text{conj}(\text{Nombre})$** 

 1:  $\text{conj}(\text{Nombre}) \text{ } res \leftarrow \text{vacío}()$ 

 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:      $\text{avanzar}(it)$  **return**  $res$ 
Complejidad:  $O(\#Partidas + |\text{NombreMasLargo}|)$ 


---



---

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

 1:  $\text{definirRapido}(e, p, \langle \text{true}, \&(\text{iniciar}(m)), \text{vacío}() \rangle)$       $\triangleright$  Reservamos memoria para el nuevo SimCity

Complejidad:  $O(|p|)$ 


---



---

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

 1:  $\text{definir}(e, p1, \langle \text{true}, \&(\text{unir}(*\text{significado}(p1, e).sim, *\text{significado}(p2, e).sim)), \text{vacío}() \rangle)$ 

 2:  $\text{definir}(e, p2, \langle \text{false}, \text{significado}(p2, e).sim, \text{vacío}() \rangle)$ 
Complejidad:  $O(|\text{Nombre}|)$ 
Justificación:  $\text{unir} \in O(1), \text{definir} \in O(|\text{Nombre}|) + O(1) = O(|\text{Nombre}|)$ 


---



---

**nuevoServer()**  $\rightarrow res : \text{estr}$ 

 1:  $res \leftarrow \text{vacío}()$  **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:  $O(copy(estr))$

---



---

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

---



---

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

```

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

```

Complejidad:  $O(|p|)$

---



---

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

```

1: definir( $e$ ,  $p1$ ,  $\langle true, \&(unir(*significado(p1, e).sim, *significado(p2, e).sim)), vacio() \rangle$ )
2: definir( $e$ ,  $p2$ ,  $\langle false, significado(p2, e).sim, vacio() \rangle$ )

```

Complejidad:  $O(|Nombre|)$

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

---



---

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

```

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

```

Complejidad:  $O(|partida|)$

---



---

**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:  $O(|partida|) + O(mapa(*sc))$

---

---

---

**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)  $\rightarrow res$ : Nat

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

Complejidad:  $O(|partida|)$

---

---

---

**verTurno**(in  $s$ : estr, in  $partida$ : String)  $\rightarrow res$ : Nat

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

Complejidad:  $O(|partida|)$

---