

Facultad de Ciencias UNAM
Programa 04

Profesora: María de Luz Gasca Soto
Ayudante: José Luis Vázquez Lázaro

26 de noviembre de 2018

Fecha de entrega: lunes 10 de diciembre antes de las 23:59 hrs.

Actividades.

1. Implementar el algoritmo *ACO* elegido. Se recomienda que se haga en un lenguaje orientado a objetos.

Tu programa deberá:

- a) Trabajar únicamente con gráficas k-partitas, con k entre 5 y 10.
 - b) Mostrar la gráfica k-partita construida.
 - c) Mostrar la coloración obtenida de aplicar el algoritmo *ACO* a la gráfica construida.
2. Deberás enviar las instrucciones para compilar y ejecutar tu programa.