

**INSTITUTO POLITÉCNICO
NACIONAL**



**Escuela Superior de
Computo**

ALGORITMOS GENÉTICOS

Práctica 1

3CM5

Fernando Zamora Galloso

INTRODUCCIÓN

histograma

es una representación gráfica de una variable en forma de barras, donde la superficie de cada barra es proporcional a la frecuencia de los valores representados. Sirven para obtener una "primera vista" general, o panorama, de la distribución de la población, o de la muestra, respecto a una característica, cuantitativa y continua (como la longitud o el peso).

De esta manera ofrece una visión de grupo permitiendo observar una preferencia, o tendencia, por parte de la muestra o población por ubicarse hacia una determinada región de valores dentro del espectro de valores posibles (sean infinitos o no) que pueda adquirir la característica. Así pues, podemos evidenciar comportamientos, observar el grado de homogeneidad, acuerdo o concisión entre los valores de todas las partes que componen la población o la muestra, o, en contraposición, poder observar el grado de variabilidad, y por ende, la dispersión de todos los valores que toman las partes, también es posible no evidenciar ninguna tendencia y obtener que cada miembro de la población toma por su lado y adquiere un valor de la característica aleatoriamente sin mostrar ninguna preferencia o tendencia, entre otras cosas.

C

es un lenguaje de programación originalmente desarrollado por Dennis Ritchie entre 1969 y 1972 en los Laboratorios Bell como evolución del anterior lenguaje [B](#), a su vez basado en BCPL.

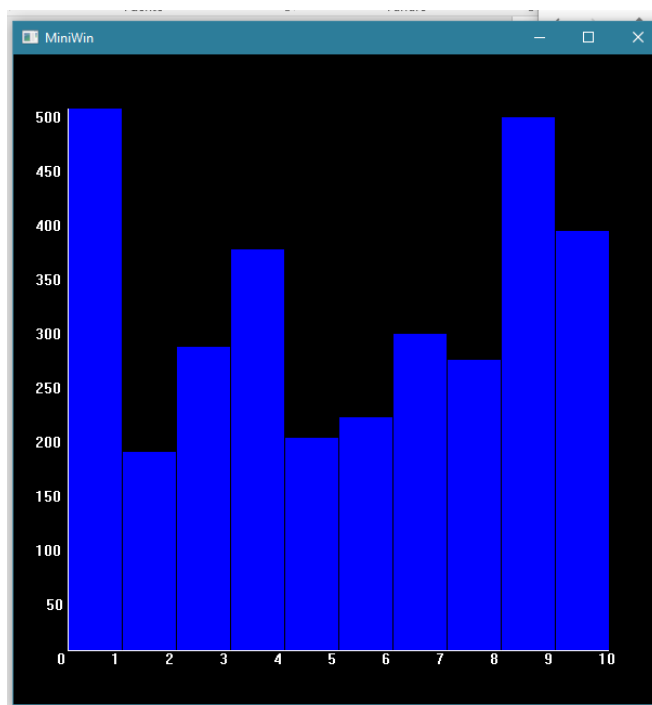
Al igual que B, es un lenguaje orientado a la implementación de Sistemas operativos, concretamente Unix. C es apreciado por la eficiencia del código que produce y es el lenguaje de programación más popular para crear software de sistemas, aunque también se utiliza para crear aplicaciones.

Dev-C++

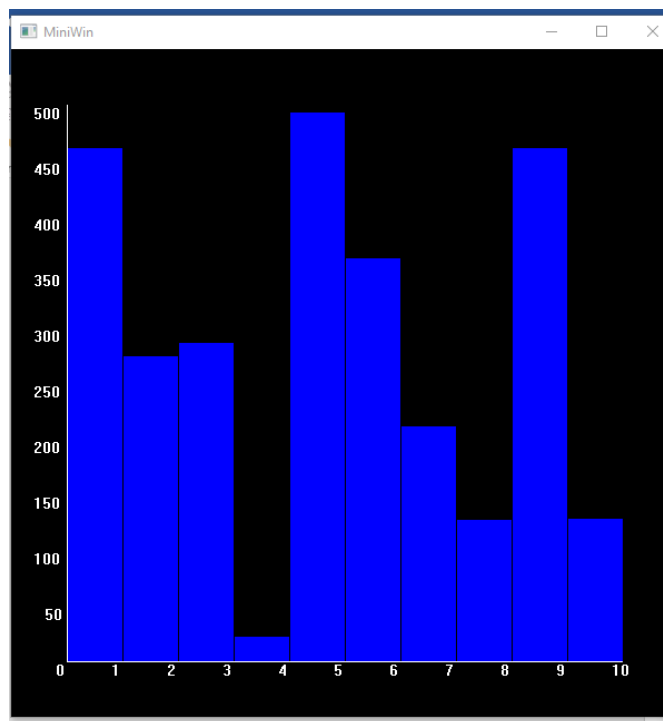
Es un entorno de desarrollo integrado (IDE) para programar en lenguaje C/C++. Usa MinGW, que es una versión de GCC (GNU Compiler Collection) como su compilador. Dev-C++ puede además ser usado en combinación con Cygwin y cualquier compilador basado en GCC.

DESARROLLO

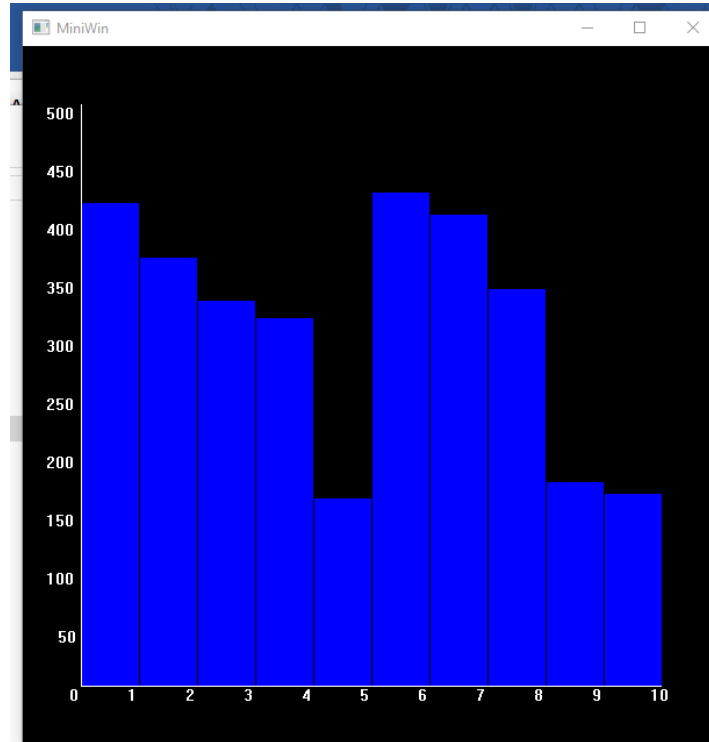
1er ejecución



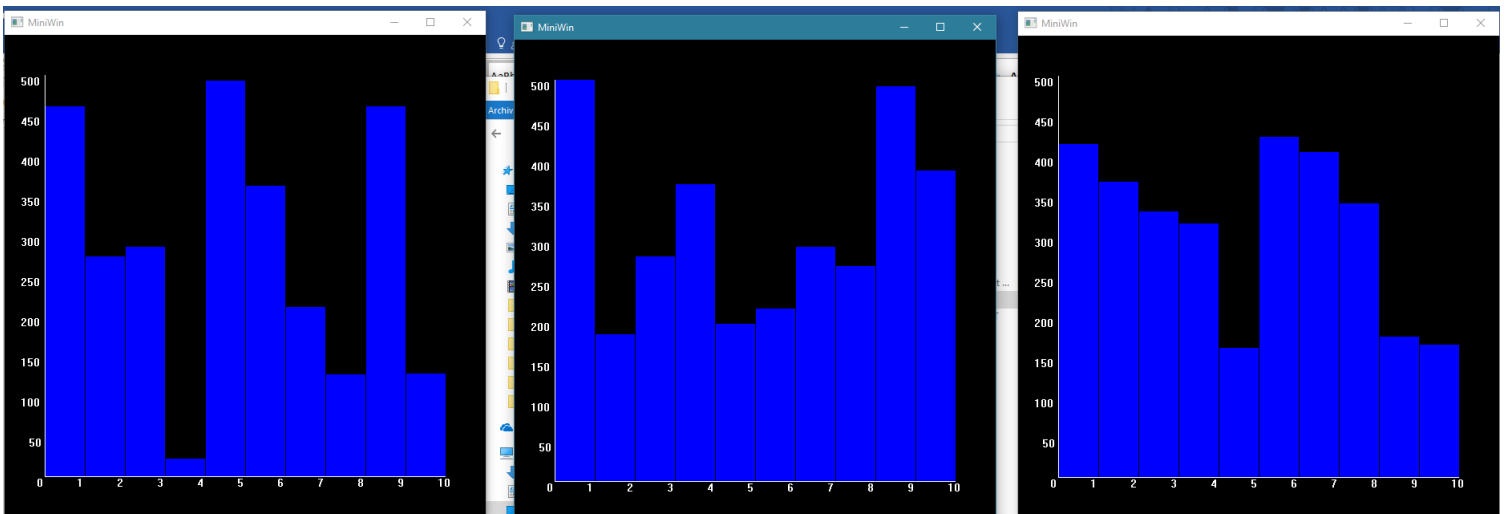
2da ejecución



3ra ejecución



Comparativa



CONCLUSIONES

Fue una práctica relativamente sencilla, utilicé una biblioteca llamada minwin que tiene métodos sencillos para las funciones gráficas de c, como son hacer líneas, rectángulos, y texto, con lo cual pude hacerlo más sencillo.

La lógica es sencilla, solo hay que darles coordenadas a las funciones para dibujar y con eso (de acuerdo a los números aleatorios que se generaran) se hace la gráfica.

C presenta muchas bondades ya que hay muchísimas bibliotecas de código abierto, que a su vez son muy fácil de implementar en un proyecto. El entorno que utilicé fue devc++ es el que he utilizado desde el inicio para c en Windows, (aunque he usado muchos otros también)