



DEPARTAMENTO  
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

# Diseño de Algoritmos

Aplicación de técnicas 2.0

Algoritmos y Estructuras de Datos III  
Primer Cuatrimestre de 2015

Integrante	LU	Correo electrónico
Baraňao, Facundo	480/11	facundo_732@hotmail.com
Confalonieri, Gisela Belén	511/11	gise_5291@yahoo.com.ar
Mignanelli, Alejandro Rubén	609/11	minga_titere@hotmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales  
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

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

# Índice

<b>1. Objetivos generales</b>	<b>3</b>
<b>2. Plataforma de pruebas</b>	<b>3</b>
<b>3. Problema 1: Dakkar</b>	<b>4</b>
3.1. Descripción del problema. . . . .	4
3.2. Desarrollo de la idea y correctitud. . . . .	4
3.3. Análisis de complejidad. . . . .	7
3.4. Experimentación y gráficos. . . . .	8
3.4.1. Test 1 . . . . .	8
3.4.2. Test 2 . . . . .	8
<b>4. Problema 2: Zombieland II</b>	<b>9</b>
4.1. Descripción del problema. . . . .	9
4.2. Desarrollo de la idea y correctitud. . . . .	9
4.3. Análisis de complejidad. . . . .	11
4.4. Experimentación y gráficos. . . . .	14
4.4.1. Test 1 . . . . .	14
4.4.2. Test 2 . . . . .	14
<b>5. Problema 3: Refinando petróleo</b>	<b>15</b>
5.1. Descripción del problema. . . . .	15
5.2. Desarrollo de la idea y correctitud. . . . .	16
5.3. Análisis de complejidad. . . . .	16
5.4. Experimentación y gráficos. . . . .	16
5.4.1. Test 1 . . . . .	16
5.4.2. Test 2 . . . . .	16
5.4.3. Test 3 . . . . .	16
<b>6. Apéndice 1: acerca de los tests</b>	<b>17</b>
<b>7. Apéndice 2: secciones relevantes del código</b>	<b>18</b>
7.1. Código del Problema 1 . . . . .	18
7.2. Código del Problema 2 . . . . .	18
7.3. Código del Problema 3 . . . . .	18

## **1. Objetivos generales**

## **2. Plataforma de pruebas**

Para toda la experimentación se utilizará un procesador Intel Atom, de 4 núcleos a 1.6 GHZ.  
El software utilizado será Ubuntu 14.04, y G++ 4.8.2.

### 3. Problema 1: Dakkar

#### 3.1. Descripción del problema.

Tenemos la intención de competir en una versión particular del Rally Dakkar, y para esto decidimos usar nuestros conocimientos en computación a nuestro favor. Sabemos que en esta competencia podremos usar una BMX, una motocross y un buggy arenero. Nuestro objetivo es finalizar la competencia en el menor tiempo posible, y contamos con los siguientes datos:

- El circuito se divide en  $n$  etapas (numeradas del 1 al  $n$ ) y en cada etapa sólo se puede usar un vehículo.
- Para cada etapa, se sabe cuánto se tardaría en recorrerla con cada vehículo.
- Tanto la motocross como el buggy arenero tienen un número limitado de veces que se pueden usar, a diferencia de la BMX, y estos números son conocidos.
- La complejidad del algoritmo pedido es de  $\mathcal{O}(n \cdot k_m \cdot k_b)$  donde  $n$  es la cantidad de etapas,  $k_m$  es la cantidad máxima de veces que puedo usar la moto, y  $k_b$  la cantidad máxima de veces que puedo usar el buggy.
- La salida de este algoritmo deberá mostrar el tiempo total de finalización de la carrera y una sucesión de  $n$  enteros representando el vehículo utilizado en cada etapa (1 para bici, 2 para moto y 3 para buggy).

Ejemplo:

Supongamos un Rally de 3 etapas, en donde puedo usar una vez la moto y una vez el buggy, con los siguientes datos:

Etapas	BMX	Moto	Buggy
1	10	8	7
2	8	3	7
3	15	6	2

Con estos datos, la manera óptima de llevar a cabo la carrera sería la siguiente:

Etapas	Etapas	Etapas	Tiempo total
BMX: 10	Moto: 3	Buggy: 2	15

#### 3.2. Desarrollo de la idea y correctitud.

Llamemos  $n$  a la cantidad de etapas del Rally,  $k_m$  y  $k_b$  a la cantidad máxima de motos y buggys respectivamente que es posible utilizar en el Rally. La idea es no tratar de resolver todas las etapas de un tirón, sino tratar primero de resolver considerando sólo la primera etapa, luego considerando las dos primeras etapas ayudándonos con la resolución de la primera etapa sola, luego considerando las primeras tres etapas ayudándonos con la resolución de las primeras dos etapas, y así hasta llegar a considerar  $n$  etapas. Para esto, la resolución que considera las primeras  $h$  etapas tendrá una tabla construida a partir de la información de la tabla correspondiente a la resolución de las primeras  $h - 1$  etapas. Cada una de estas tablas tiene  $k_m + 1$  columnas (numeradas del 0 al  $k_m$ ) y  $k_b + 1$  filas (numeradas del 0 al  $k_b$ ). Para hacer referencia a la tabla que representa a las primeras  $t$  etapas (con  $t$  algún número natural distinto de 0), la llamaremos la tabla  $t$ . Entonces si tomamos  $i, j, h \in \mathbb{N}$  tal que  $0 \leq i \leq k_b$ ,  $0 \leq j \leq k_m$  y  $1 \leq h \leq n$

la idea sería que la posición  $i, j$  de la tabla  $h$  tenga dos datos: el tiempo óptimo de las primeras  $h$  etapas usando a lo sumo  $i$  buggies y  $j$  motos, y el vehículo que se usaría en la etapa  $h$  bajo esas circunstancias.

Determinemos ahora cómo se completarían las tablas (para hacer referencia a una posición de una tabla  $h$ , diremos la posición  $h_{f,c}$  donde  $f$  es el número de fila, y  $c$  el número de columna):

- Si  $h = 1$ 
  - En la posición  $h_{0,0}$  colocaremos el tiempo de la bicicleta en la etapa  $h$ , puesto que sólo puede usarse ese vehículo, e indicaremos que se usó la bici.
  - En la posición  $h_{0,1}$  colocaremos el tiempo de la bicicleta o la moto (ambos en la etapa  $h$ ), el que sea menor, e indicaremos cuál de ellos se utilizó.
  - De la posición  $h_{0,2}$  hasta  $h_{0,k_m}$  colocaremos exactamente lo que hay en  $h_{0,1}$  dado que si consideramos una sola etapa, poder usar una moto o más de una, no es diferencia.
  - En la posición  $h_{1,0}$  colocaremos el tiempo de la bicicleta o el buggy (ambos de la etapa  $h$ ), el que sea menor, e indicaremos cuál de ellos se utilizó.
  - De la posición  $h_{2,0}$  hasta  $h_{k_b,0}$  colocaremos exactamente lo que hay en  $h_{1,0}$  dado que si consideramos una sola etapa, poder usar un buggy o más de uno, no es diferencia.
  - En la posición  $h_{1,1}$  colocaremos el tiempo de la bicicleta, el buggy o la moto (de la etapa  $h$ ), el que sea menor, e indicaremos cuál de ellos se utilizó.
  - El resto de las posiciones de esa tabla, deben tener lo que hay en  $h_{1,1}$  dado que si tengo una sola etapa, poder usar una moto y un buggy, o más de alguno de ellos o de ambos, no es diferencia.
- Para todo  $h$  tal que  $1 < h \leq n$ 
  - En la posición  $h_{0,0}$  colocaremos el tiempo que de la posición  $(h-1)_{0,0}$  sumada al de la bici de la etapa  $h$ , e indicaremos que se usó la bici. El tiempo óptimo de este caso es correcto, puesto que al no poder usar otros vehículos, el tiempo óptimo de haber recorrido  $h$  etapas usando solo la bicicleta, es el tiempo óptimo de haber recorrido  $h-1$  etapas sin usar buggies ni motos, sumado a usar una bicicleta en la etapa  $h$ . El vehículo elegido es trivialmente correcto, puesto que no hay otra elección posible.
  - Tomando  $1 \leq j \leq k_m$ , la posición  $h_{0,j}$  debe contener el tiempo mínimo entre:
    1. El tiempo de  $(h-1)_{0,j}$  sumado al tiempo de la bici en la etapa  $h$ .
    2. El tiempo de  $(h-1)_{0,(j-1)}$  sumado al tiempo de la moto en la etapa  $h$ .

Para el primer caso indicaremos que se eligió la bici, y para el segundo caso indicaremos que se eligió la moto. Veamos que el tiempo escogido es óptimo:

1. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera la bicicleta, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $j$  motos (dado que no vamos a usar ninguna moto en esta etapa). Como  $(h-1)_{0,j}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $j$  motos en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar la bicicleta en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.
2. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera la moto, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $j-1$  motos (dado que vamos a usar una moto en esta etapa). Como  $(h-1)_{0,(j-1)}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $j-1$  motos en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar la moto en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.

Como tomamos el mínimo entre 1) y 2) entonces, y ambos, de ser la respuesta correcta, serían óptimos, entonces la elección resulta óptima en tiempo. Por esto mismo, el vehículo elegido es el correcto. Ver que no se crean conflictos con el buggy, ni tenemos que considerar elegirlo o no, puesto que no podemos usar buggies en estos casos.

- Tomando  $1 \leq i \leq k_b$  la posición  $h_{i,0}$  debe contener el tiempo mínimo entre:
  1. El tiempo de  $(h-1)_{i,0}$  sumado al tiempo de la bici en la etapa  $h$ .

2. El tiempo de  $(h-1)_{(i-1),0}$  sumado al tiempo del buggy en la etapa  $h$ .

Para el primer caso indicaremos que se eligió la bici, y para el segundo caso indicaremos que se eligió el buggy. Veamos que el tiempo escogido es óptimo:

1. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera la bicicleta, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $i$  buggies (dado que no vamos a usar ningún buggy en esta etapa). Como  $(h-1)_{i,0}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $i$  buggies en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar la bicicleta en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.
2. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera el buggy, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $i-1$  buggies (dado que vamos a usar un buggy en esta etapa). Como  $(h-1)_{(i-1),0}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $i-1$  buggies en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar un buggy en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.

Como tomamos el mínimo entre 1) y 2) entonces, y ambos, de ser la respuesta correcta, serían óptimos, entonces la elección resulta óptima en tiempo. Por esto mismo, el vehículo elegido es el correcto. Ver que no se crean conflictos con la moto, ni tenemos que considerar elegirla o no, puesto que no podemos usar motos en estos casos.

- Tomando  $1 \leq i \leq k_b$  y  $1 \leq j \leq k_m$  la posición  $h_{i,j}$  debe contener el tiempo mínimo entre:
  1. El tiempo de  $(h-1)_{i,j}$  sumado al tiempo de la bici en la etapa  $h$ .
  2. El tiempo de  $(h-1)_{i,(j-1)}$  sumado al tiempo de la moto en la etapa  $h$ .
  3. El tiempo de  $(h-1)_{(i-1),j}$  sumado al tiempo del buggy en la etapa  $h$ .

Para el primer caso indicaremos que se eligió la bici, para el segundo caso indicaremos que se eligió la moto y para el tercer caso indicaremos que se eligió el buggy. Veamos que el tiempo escogido es óptimo:

1. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera la bicicleta, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $i$  buggies y  $j$  motos (dado que no vamos a usar ningún buggy ni moto en esta etapa). Como  $(h-1)_{i,j}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $i$  buggies y hasta  $j$  motos en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar la bicicleta en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.
2. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera la moto, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $j-1$  motos y hasta  $i$  buggies (dado que vamos a usar una moto en esta etapa). Como  $(h-1)_{i,(j-1)}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $i$  buggies y hasta  $j-1$  motos en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar la moto en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.
3. Si el vehículo que deberíamos tomar en la etapa  $h$  fuera el buggy, entonces en las primeras  $h-1$  etapas pudimos haber usado hasta  $i-1$  buggies y hasta  $j$  motos (dado que vamos a usar un buggy en esta etapa). Como  $(h-1)_{(i-1),j}$  indica el tiempo óptimo de usar hasta  $i-1$  buggies y hasta  $j$  motos en las primeras  $h-1$  etapas, al sumarle el tiempo de utilizar un buggy en la etapa  $h$  obtenemos el tiempo óptimo para esta etapa.

Como tomamos el mínimo entre 1), 2) y 3), y todos, de ser la respuesta correcta, serían óptimos, entonces la elección resulta óptima en tiempo. Por esto mismo, el vehículo elegido es el correcto.

Entonces, una vez completas las tablas, si queremos saber cuál es el menor tiempo en el que podemos completar el Rally, tan sólo debemos ver el tiempo de  $n_{k_b, k_m}$ , y si queremos saber qué vehículos utilizamos en cada etapa, debemos ver qué vehículo se usó en  $n_{k_b, k_m}$  y ese vehículo será el que se usó en la etapa  $n$ . Luego, de manera general, suponiendo  $2 \leq h \leq n$ , para extraer el vehículo utilizado en la etapa  $h-1$ , habiendo extraído el vehículo de la etapa  $h$  de la posición  $h_{i,j}$  con  $0 \leq i \leq k_b$  y  $0 \leq j \leq k_m$ , por cómo está hecha la tabla, debemos ir a:

- la posición  $(h-1)_{i,j}$  si en la etapa  $h$  elegí la bici.

- la posición  $(h - 1)_{i,j-1}$  si en la etapa  $h$  elegí la moto.
- la posición  $(h - 1)_{i-1,j}$  si en la etapa  $h$  elegí el buggy.

Y en la posición a la que haya ido, extraer el vehículo utilizado, que será el correspondiente a la etapa  $h - 1$ . Haciendo esto en orden, se obtendría qué vehículo fue utilizado en cada etapa. De esta manera, se resolvería el problema de manera correcta.

### 3.3. Análisis de complejidad.

Para empezar a analizar la complejidad de nuestro algoritmo veamos brevemente cómo funciona la función ELECCIÓN. Ésta, por medio de una serie de simples comparaciones entre los tiempos de la bicicleta, la moto y el buggy en  $\mathcal{O}(1)$ , devuelve el valor y el vehículo que, para la etapa en cuestión, resultan óptimos.

Partiendo de esta base, observemos que nuestro algoritmo se encarga de rellenar  $n$  tablas de tamaño  $km * kb$ , haciendo uso de ELECCIÓN, cuya complejidad ya dijimos, es  $\mathcal{O}(1)$ . En consecuencia, este proceso posee una complejidad de  $\mathcal{O}(n * km * kb)$ .

Hasta aquí hemos cubierto la función DAKKAR, la cual como veremos en breve, es la que termina asignando la complejidad total del algoritmo planteado. Esto se debe a que, una vez completadas las  $n$  tablas, el tiempo total incurrido se obtiene accediendo a la posición  $(kb, km)$  de la última tabla generada, y luego se recorre, dependiendo de la elección del vehículo, una casilla determinada de cada tabla “etapa”, agregando el vehículo utilizado en la lista solución. Como tenemos  $n$  tablas y tanto acceder a una posición de una tabla como agregar elementos al principio de una lista es  $\mathcal{O}(1)$ , este proceso toma  $\mathcal{O}(n)$ .

Por último, mostrar el resultado consiste en recorrer una lista de  $n$  elementos y mostrar cada uno de estos en  $\mathcal{O}(1)$ .

Para concluir, sea  $T(n)$  la complejidad de nuestro algoritmo, tenemos:

$$\begin{aligned} T(n) &= \mathcal{O}(n * km * kb) + 2\mathcal{O}(n) \\ T(n) &= \mathcal{O}(n * km * kb) \end{aligned}$$

```

DAKKAR( $n, km, kb, bicis, motos, buggies$ )
1   $etapa_1(0, 0) \leftarrow [bicis\_1, bici]$ 
2  for  $j = 1$  to  $km$ 
3       $etapa_1(0, j) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(bicis\_1, motos\_1)$ 
4  for  $i = 1$  to  $kb$ 
5       $etapa_1(i, 0) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(bicis\_1, buggies\_1)$ 
6  for  $i = 1$  to  $kb$ 
7      for  $j = 1$  to  $km$ 
8           $etapa_1(i, j) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(bicis\_1, motos\_1, buggies\_1)$ 
9  for  $h = 1$  to  $n$ 
10      $etapa_h(0, 0) \leftarrow [etapa_{h-1}(0, 0) + bicis\_h, bici]$ 
11     for  $j = 1$  to  $km$ 
12          $etapa_h(0, j) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(etapa_{h-1}(0, j) + bicis\_h, etapa_{h-1}(0, j-1) + motos\_h)$ 
13     for  $i = 1$  to  $kb$ 
14          $etapa_h(i, 0) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(etapa_{h-1}(i, 0) + bicis\_h, etapa_{h-1}(i-1, 0) + buggies\_h)$ 
15     for  $i = 1$  to  $kb$ 
16         for  $j = 1$  to  $km$ 
17              $etapa_h(i, j) \leftarrow \text{ELECCIÓN}(etapa_{h-1}(i, j) + bicis\_h, etapa_{h-1}(i, j-1) + motos\_h,$ 
 $etapa_{h-1}(i-1, j) + buggies\_h)$ 

```

Figura 1: Pseudocódigo del algoritmo para Dakkar

```

DAKKAR_SALIDA( $etapas, km, kb$ )
1   $i \leftarrow kb$ 
2   $j \leftarrow km$ 
3   $res \leftarrow$  lista vacía de vehículos
4   $mostrar\ tiempo\_total \leftarrow etapa_n(i, j).tiempo$ 
5  for  $h = n$  to 1
6       $vehículo \leftarrow etapa_h(i, j).vehículo$ 
7       $res \leftarrow$  agregar vehículo al principio
8      if  $vehículo == moto$ 
9          decrementar  $j$ 
10     else if  $vehículo == buggy$ 
11         decrementar  $i$ 
12  Recorrer la lista  $res$  y mostrar los elementos

```

Figura 2: Pseudocódigo del armado de la salida de Dakkar

### 3.4. Experimentación y gráficos.

#### 3.4.1. Test 1

#### 3.4.2. Test 2



## 4. Problema 2: Zombieland II

### 4.1. Descripción del problema.

Luego del éxito rotundo del último ataque contra los zombies producido por nuestro anterior algoritmo, la humanidad ve un rayo de esperanza.

En una de las últimas ciudades tomadas por la amenaza Z, se encuentra un científico que afirma haber encontrado la cura contra el zombieismo, rodeado por una cuadrilla de soldados del más alto nivel. Nuestro noble objetivo es, entonces, proveer del camino más seguro (el que genere menos pérdidas humanas) al científico y sus soldados de manera tal que logren llegar desde donde están, hasta el bunker militar que se encuentra en esa ciudad. Para esto, se conocen los siguientes datos:

- La ciudad en cuestión tiene la forma clásica de grilla rectangular, compuesta por  $n$  calles paralelas en forma horizontal,  $m$  calles paralelas en forma vertical dando así una grilla de manzanas cuadradas. Los números  $n$  y  $m$  son conocidos.
- Se conoce la ubicación del científico y del bunker.
- Se conoce la cantidad de soldados que el científico tiene a su disposición.
- Si todos los soldados perecen, el científico no tiene posibilidad de sobrevivir por sí mismo (o sea, no podemos llegar al bunker con 0 soldados).
- Se sabe la cantidad de zombies ubicados en cada calle.
- Si bien nuestros soldados tienen un alto nivel de combate, el enfrentamiento que tuvieron en el último ataque contra los zombies, acabaron con todas sus municiones por lo cual solo tienen sus cuchillos de combate. Esto incide entonces, en que el grupo sólo pasará por una calle sin sufrir pérdidas si hay hasta un soldado por zombie, al menos, y en caso contrario, perderá la diferencia entre la cantidad de soldados, y la cantidad de zombies. En otras palabras, sea  $z$  la cantidad de zombies de una calle, y  $s$  la cantidad de soldados de que tiene la cuadrilla al momento de pasar por esa calle, si  $s \geq z$  entonces la cuadrilla pasa sin pérdidas; en caso contrario la cuadrilla pierde  $z - s$  soldados.
- Puede no existir un camino que asegure la supervivencia del científico.
- La complejidad del algoritmo pedido es de  $\mathcal{O}(s \cdot n \cdot m)$ .
- La salida de este algoritmo deberá mostrar la cantidad de soldados que llegan vivos al bunker, seguido de una línea por cada esquina del camino recorrido, representada por dos enteros indicando la calle horizontal y la vertical que conforman dicha intersección. En caso de no existir solución, se mostrará el valor 0.

Ejemplo:

Supongamos una ciudad como muestra la Figura 3, donde los números indican la cantidad de zombies en cada cuadra. Consideremos que la cantidad de soldados al comenzar es 10. La solución para este ejemplo permite llegar al búnker sin perder ningún soldado, siendo el recorrido el indicado en la Figura 4.

### 4.2. Desarrollo de la idea y correctitud.

Debemos recorrer la ciudad en busca de un camino que permita llegar al búnker con la mayor cantidad de soldados vivos. Sin embargo, probar todos los posibles caminos tomaría más tiempo del que disponemos en un ataque zombie. Por lo tanto, hemos decidido buscar dicho camino de la siguiente manera:

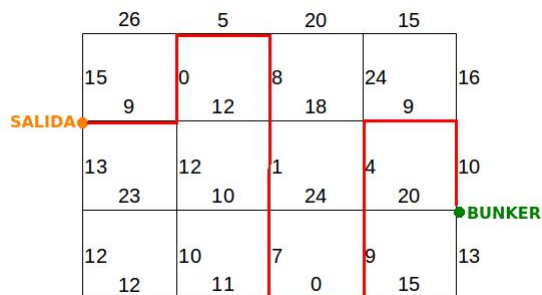
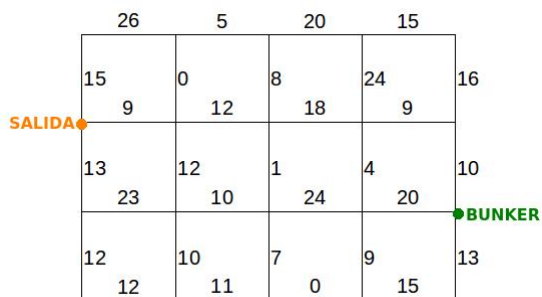


Figura 3: Ejemplo de ciudad para Zombieland II      Figura 4: Solución para el problema de la Figura 3

Utilizando *backtracking*, trataremos de encontrar las rutas que salen desde la posición de origen, de manera que ningún soldado muera. Cada cuadra visitada será marcada para que ningún otro camino intente pasar por ahí, y así no tendremos caminos redundantes (es decir, no consideraremos distintos caminos que permitan llegar a una misma esquina con la misma cantidad de soldados vivos), y para cada esquina alcanzada se guardará la esquina anterior de ese camino y la cantidad de soldados vivos hasta ese momento. Si en algún momento se llega a una esquina con alguna cuadra incidente por la cual no se puede avanzar sin pérdidas, vamos a señalarla (en breve explicaremos para qué).

Si por alguno de estos caminos se llega al búnker, entonces habremos encontrado una solución óptima. Si ninguna de las rutas encontradas es solución, entonces deberemos animarnos a perder soldados. Para ello, primero vamos a arriesgar sólo un soldado, es decir, si teníamos  $s$  soldados iniciales, intentaremos llegar al búnker con  $s - 1$  soldados vivos. Entonces, retomaremos los caminos marcados anteriormente, a partir de las esquinas desde las que no podíamos avanzar sin pérdidas (reanudando cada una en el orden en el que fueron marcadas). Desde ahí, avanzaremos armando los caminos que no nos produzcan más de una baja, y lo haremos de la misma manera que explicamos arriba: guardando la esquina antecesora y la cantidad de soldados vivos en cada esquina atravesada, y sin considerar caminos redundantes. Si al intentar retomar el camino desde una esquina marcada anteriormente, una de las cuadras incidentes produce más de una baja en los soldados, entonces la esquina seguirá estando marcada para alguna etapa posterior.

Nuevamente, si alguno de estos caminos llega al búnker, será la solución. Caso contrario repetiremos el procedimiento intentando llegar con  $s - 2$  soldados vivos. De forma sucesiva, nos animaremos a perder cada vez un soldado más, y el primer camino encontrado que llegue al búnker será retornado.

Puede suceder que mediante una ruta se llegue a una esquina por la que ya pasó otro camino. Dado que las esquinas marcadas las vamos retomando en el orden en el que fueron marcadas, y que en cada esquina que se retoma se puede perder igual o más número de soldados, entonces el camino que pasó primero por una esquina lo hizo con igual o mayor cantidad de soldados vivos que el segundo. Como no queremos considerar caminos redundantes, si ambas rutas llegan con la misma cantidad de soldados vivos, descartaremos uno de ellos. Y si el primer camino tiene más soldados vivos que el segundo en ese momento, la continuación de ellos podría, o bien, producir pérdidas en los soldados del segundo camino y no en los del primero, o bien producir pérdidas en ambos, pero con menor impacto en el primero que en el segundo. Por lo tanto, resulta conveniente considerar el camino con mayor cantidad de soldados vivos, y por este motivo se decidió que al suceder un cruce de caminos como el expuesto, sólo se tendrá en cuenta aquél que haya ocurrido primero. De esta manera, estamos asegurando que la solución tiene la mayor cantidad de soldados vivos al final.

En caso de llegar al punto de tener un sólo soldado vivo y no encontrar un camino que llegue al búnker, significa que no hay solución.

Una vez que se llega al búnker, se debe “rearman” el camino correcto. Por lo explicado anteriormente, cada esquina será atravesada por a lo sumo 1 camino, y por lo tanto tendrá a lo sumo 1 esquina antecesora. Entonces basta con consultar consecutivamente ese dato desde la posición del búnker hasta llegar al punto de partida.

Las Figuras 5, 6, 7, 8 y 9 muestran la forma de operar del algoritmo descrito.

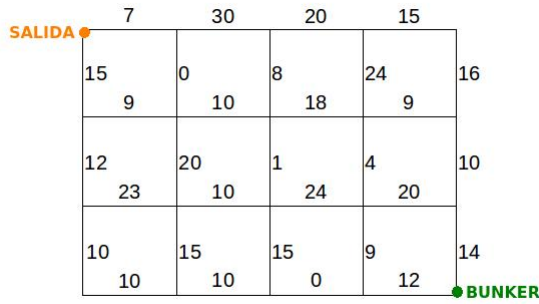


Figura 5: Ejemplo de ciudad - 11 soldados iniciales

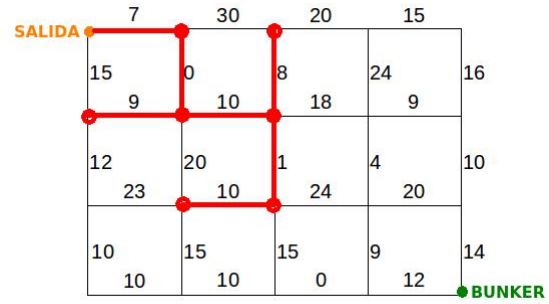


Figura 6: Caminos para la Figura 5 sin pérdidas

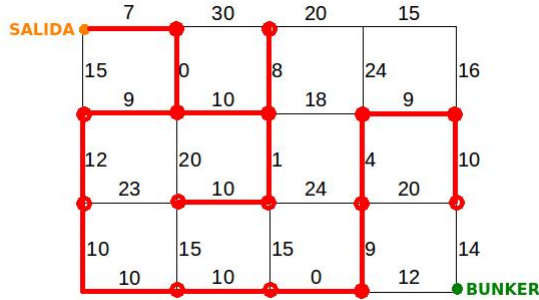


Figura 7: Continuación de Figura 6 con 1 pérdida

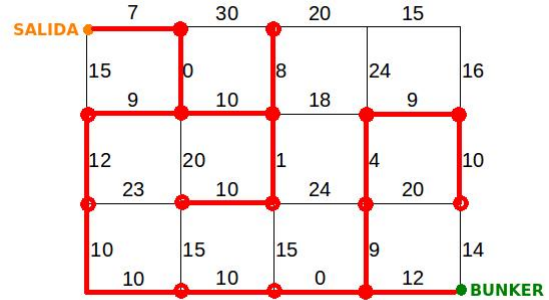


Figura 8: Continuación de Figura 7 con 3 pérdidas

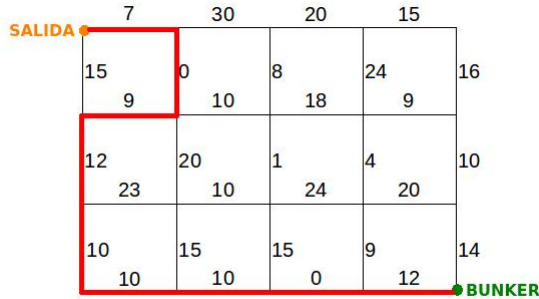


Figura 9: Solución para la Figura 5

### 4.3. Análisis de complejidad.

Llamemos  $n$  la cantidad de calles horizontales y  $m$  la cantidad de calles verticales. Tomando  $1 \leq i \leq n$  y  $1 \leq j \leq m$ , la esquina  $(i, j)$  será la esquina formada por la intersección de las calles  $i$  y  $j$ . Para cada esquina definimos los siguientes atributos:

- **Arriba:** cuadra a atravesar para moverse a la esquina  $(i - 1, j)$ . Se considerará inválido cuando  $i = 1$ .
- **Abajo:** cuadra a atravesar para moverse a la esquina  $(i + 1, j)$ . Se considerará inválido cuando  $i = n$ .
- **Izquierda:** cuadra a atravesar para moverse a la esquina  $(i, j - 1)$ . Se considerará inválido cuando  $j = 1$ .
- **Derecha:** cuadra a atravesar para moverse a la esquina  $(i, j + 1)$ . Se considerará inválido cuando  $j = m$ .
- **Origen:** nombre de la esquina antecesora, en caso de existir. Si la esquina aún no ha sido visitada, permanecerá vacío.

- **Parcial:** cantidad de soldados vivos al llegar a la esquina desde **Origen**. Si la esquina aún no ha sido visitada, permanecerá vacío.

ZOMBIELAND(*soldados, inicio, bunker*)

```
1  tope  $\leftarrow$  soldados
2  marcados  $\leftarrow$  lista vacía de esquinas
3  marcados  $\leftarrow$  agregar atrás inicio
4  res  $\leftarrow$  false
5  while tope > 0 y  $\neg$ res
6      while marcados siga teniendo elementos de la etapa anterior
7          esquina  $\leftarrow$  desencolar primer elemento de marcados
8          res  $\leftarrow$  res + RECORRIDOS(marcados, soldados, esquina, bunker, tope)
9      decrementar tope
10 if  $\neg$ res
11     soldados  $\leftarrow$  0
12 else
13     soldados  $\leftarrow$  tope + 1
```

Figura 10: Pseudocódigo de Zombieland II

Bool RECORRIDOS(*marcados, soldados, esquina, bunker, tope*)

```

1  res ← false
2  if esquina == bunker
3      return true
4  if se puede ir hacia esquina.derecha
5      if se mueren soldados cumpliendo tope
6          soldados ← actualizar
7      siguiente ← esquina a la que se llega
8      inhabilitar esquina.derecha y siguiente.izquierda
9      if siguiente.origen y siguiente.parcial están vacíos
10         siguiente.origen ← esquina
11         siguiente.parcial ← soldados
12     res ← res + RECORRIDOS(marcados, soldados, siguiente, bunker, tope)
13     if res
14         return res
15 if se puede ir hacia esquina.abajo
16     if se mueren soldados cumpliendo tope
17         soldados ← actualizar
18     siguiente ← esquina a la que se llega
19     inhabilitar esquina.abajo y siguiente.arriba
20     if siguiente.origen y siguiente.parcial están vacíos
21         siguiente.origen ← esquina
22         siguiente.parcial ← soldados
23     res ← res + RECORRIDOS(marcados, soldados, siguiente, bunker, tope)
24     if res
25         return res
26 if se puede ir hacia esquina.arriba
27     if se mueren soldados cumpliendo tope
28         soldados ← actualizar
29     siguiente ← esquina a la que se llega
30     inhabilitar esquina.arriba y siguiente.abajo
31     if siguiente.origen y siguiente.parcial están vacíos
32         siguiente.origen ← esquina
33         siguiente.parcial ← soldados
34     res ← res + RECORRIDOS(marcados, soldados, siguiente, bunker, tope)
35     if res
36         return res
37 if se puede ir hacia esquina.izquierda
38     if se mueren soldados cumpliendo tope
39         soldados ← actualizar
40     siguiente ← esquina a la que se llega
41     inhabilitar esquina.izquierda y siguiente.derecha
42     if siguiente.origen y siguiente.parcial están vacíos
43         siguiente.origen ← esquina
44         siguiente.parcial ← soldados
45     res ← res + RECORRIDOS(marcados, soldados, siguiente, bunker, tope)
46     if res
47         return res
48 if no se pudo avanzar en alguno de los sentidos por exceso de zombies
49     marcados ← agregar al final esquina
50 return false

```

Figura 11: Pseudocódigo para la búsqueda de recorridos en la ciudad

#### **4.4. Experimentación y gráficos.**

##### **4.4.1. Test 1**

##### **4.4.2. Test 2**

## 5. Problema 3: Refinando petróleo

### 5.1. Descripción del problema.

Tenemos en cierta zona, pozos de petróleo que necesita ser refinado. Para que un pozo pueda refinar su petróleo, necesita o bien una refinería ubicada junto a él, o bien conectarse mediante tuberías a otro pozo que o tenga una refinería, o esté conectado mediante tuberías a algún pozo que puede refinar su petróleo. Nuestro objetivo es armar un plan de construcción que decida dónde construir una refinería y dónde construir un sistema de tuberías, de manera tal que todos los pozos puedan refinar su petróleo, minimizando el costo. Para esto, se tienen los siguientes datos:

- Se conoce la cantidad de pozos en cuestión.
- Se conoce el costo de construir una refinería (este costo es fijo, y no varía según el pozo).
- Dada la geografía del lugar, no todo par de pozos se puede comunicar por una tubería directamente, y por decisiones de administración, una tubería no puede bifurcarse a mitad de camino entre un pozo y otro. Igualmente, conocemos todos los pares de pozos que pueden conectarse con una tubería, y el costo de ésta en caso de decidir construirse (a diferencia de las refinerías, las tuberías dependen del par de pozos que se quiere conectar).
- La complejidad del algoritmo debe ser estrictamente menor a  $\mathcal{O}(n^3)$ .
- La salida de este algoritmo debe contener una línea con el costo total de la solución, la cantidad de refinerías y la cantidad de tuberías a construir, seguido de una línea con los números de pozos en los que se construirán refinerías, más una línea con dos números por cada tubería a construir, representando el par de pozos conectados.

Ejemplo:

Supongamos una zona petrolera como muestra la Figura 12, donde los números de las aristas representan el costo de construir dicha tubería. Consideremos que el costo de construir una refinería es 75.

La solución para este ejemplo requiere construir 3 refinerías y 7 tuberías, cuyo costo total es 403. La Figura 13 muestra gráficamente la salida correcta.

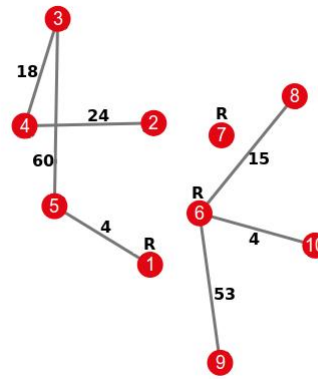
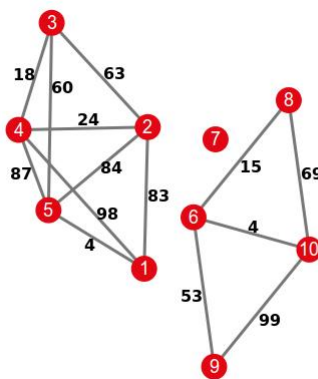


Figura 12: Ejemplo de pozos y posibles tuberías

Figura 13: Solución para el problema de la Figura 12

**5.2. Desarrollo de la idea y correctitud.**

**5.3. Análisis de complejidad.**

**5.4. Experimentación y gráficos.**

**5.4.1. Test 1**

**5.4.2. Test 2**

**5.4.3. Test 3**



## **6. Apéndice 1: acerca de los tests**

## **7. Apéndice 2: secciones relevantes del código**

En esta sección, adjuntamos parte del código correspondiente a la resolución de cada problema que consideramos más **relevante**.

### **7.1. Código del Problema 1**

### **7.2. Código del Problema 2**

### **7.3. Código del Problema 3**