



PROYECTO 1

Eduardo Blanco Bielsa



GRÁFICOS A

Grafico lineal doNothing

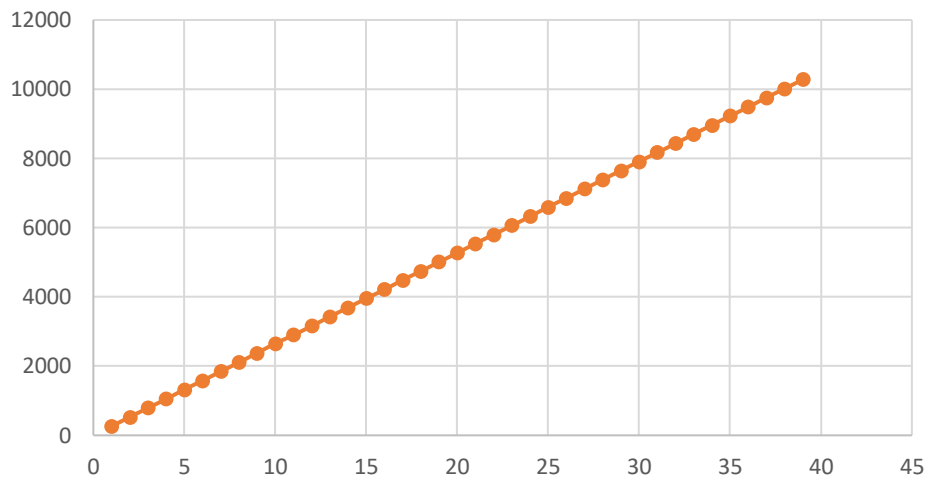


Gráfico cuadrático doNothing

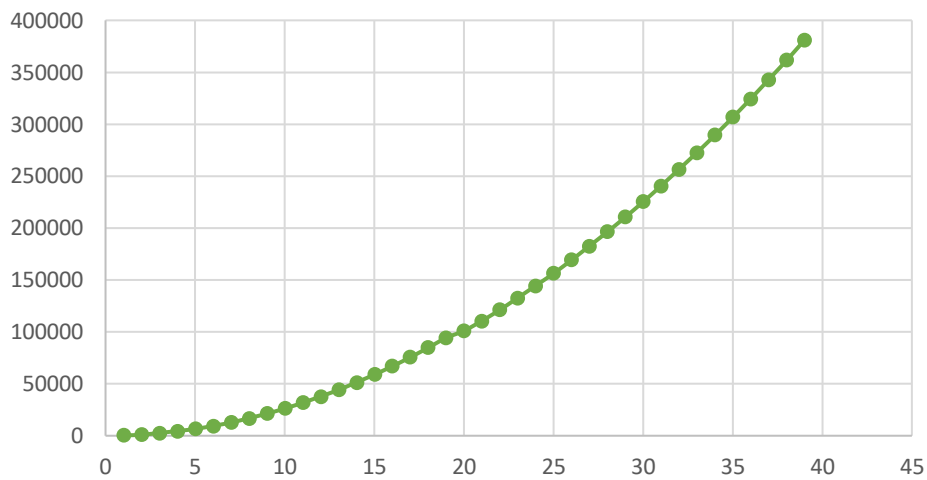
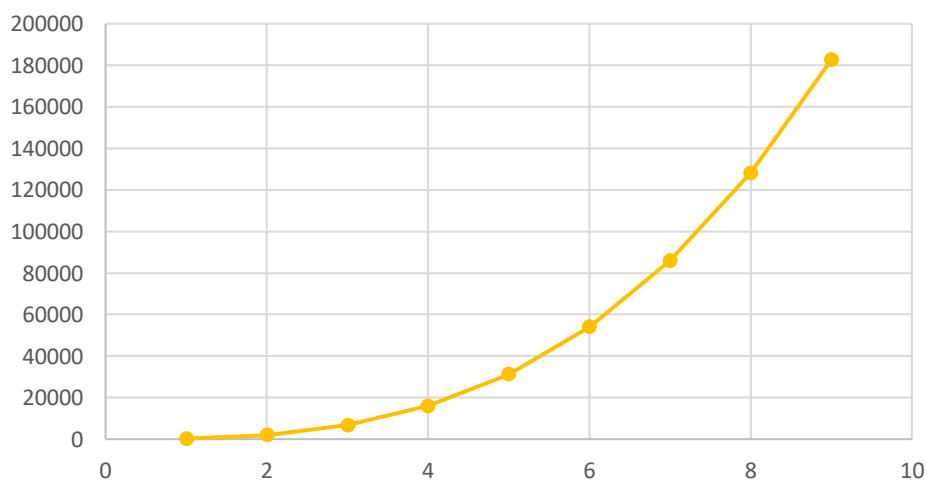
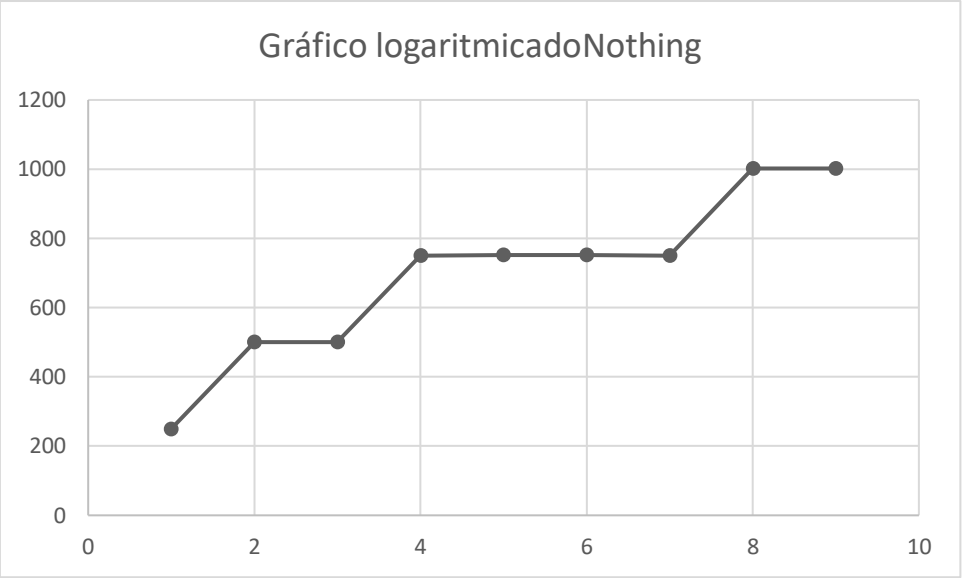
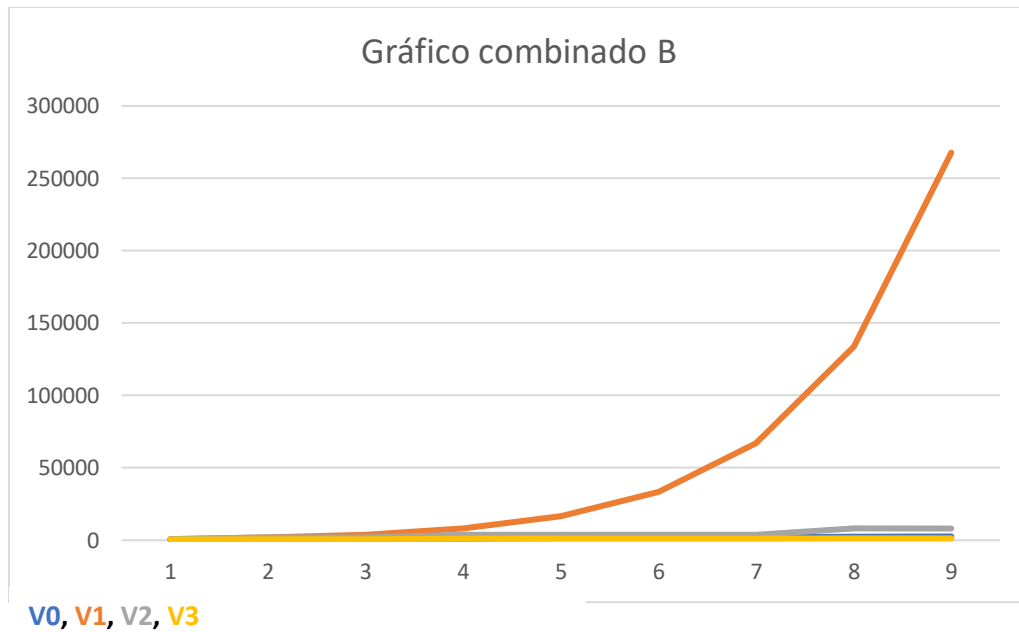


Gráfico cúbico doNothing





GRÁFICOS B



Como se puede apreciar, la potencia recursiva_v3 es la menos eficiente de todas, pues es la que tarda más tiempo, teniendo las demás una eficacia bastante similar.