

Práctica de programación de algoritmos

En esta práctica se propone realizar al menos **una** de las tareas a continuación.

Tarea/s a realizar

- Tarea 1. 2 actividades.
 - Codificar el método de búsqueda Dicotómica.
 - Codificar el método de búsqueda de la Sección Áurea.
- Tarea 2. 2 actividades.
 - Codificar el método de Hooke y Jeeves.
 - Codificar el método del gradiente.
- Tarea 3
 - Codificar el método de Newton (multivariante).
- Tarea 4
 - Codificar el método de Davidon-Fletcher-Powell.
- Tarea 5
 - Codificar el método de Fletcher-Reeves.

Equipos

Equipos de 2 o 3 estudiantes. Si algún estudiante no se considera competente para realizar la práctica debe ponerse en contacto con fernando.diez@uam.es para proponerle una actividad práctica distinta, sin que ello suponga penalización alguna.

Fecha de entrega

- Hasta el viernes 25 de marzo de 2022.

Forma de entrega

- Se entregará vía Moodle en la tarea habilitada un archivo en formato zip con el nombre: **apellido1-apellido2-[apellido3].zip** que contenga:
 - El/los archivo/s con el código programado.
 - Un archivo *leeme.txt* en el que:
 - Se especifique quiénes son los integrantes del equipo.
 - Se den las indicaciones necesarias para probar el código.
 - Los aspectos que se desee mencionar en relación con el mismo: casos de prueba analizados, dificultades encontradas, etc.

Calificación

La actividad práctica se calificará sobre 10 puntos y contribuye un 30% a la calificación final de la asignatura.