Algoritmos de Búsqueda y Ordenamiento

Alumnos:

Santiago Nicolas Nievas – santiagon98@hotmail.com

Gonzalo Ojeada - gonzalowojeda@outlook.com

Materia: Programación I

Profesora: Julieta Trapé **Tutor:** Marcos Vega

Fecha de Entrega: 8 de Junio de 2025

Índice

- 1. Introducción
- 2. Marco Teórico
- 3. Caso Práctico
- 4. Metodología Utilizada
- 5. Resultados Obtenidos
- 6. Conclusiones
- 7. Bibliografía
- 8. Anexos

1. Introducción

En este trabajo integrador se aborda el estudio y aplicación de los algoritmos de búsqueda y ordenamiento, temáticas fundamentales en el desarrollo de software y resolución de problemas computacionales. A lo largo del proyecto, se busca comprender su funcionamiento, analizar su eficiencia y poner en práctica su implementación en Python. Este trabajo no solo refleja los conocimientos adquiridos durante la cursada de Programación I, sino también el desarrollo de habilidades para investigar, planificar, programar y documentar soluciones algorítmicas.

2. Marco Teórico

Los algoritmos de búsqueda permiten localizar un elemento dentro de una estructura de datos. En este trabajo nos centramos en dos de ellos:

Búsqueda Lineal: recorre la estructura de forma secuencial. Su complejidad temporal es O(n).

Búsqueda Binaria: requiere que los datos estén ordenados. Divide y conquista, comparando el elemento medio con el buscado. Su complejidad es O(log n).

Por otro lado, los algoritmos de ordenamiento permiten organizar elementos siguiendo un criterio, generalmente numérico o alfabético:

Bubble Sort: compara pares de elementos adyacentes y los intercambia si están desordenados. Es simple pero poco eficiente $(O(n^2))$.

Insertion Sort: inserta elementos uno a uno en su posición correcta. Es más eficiente en listas pequeñas o casi ordenadas (O(n²) en el peor caso, O(n) en el mejor).

Estos algoritmos son esenciales para optimizar búsquedas y otras operaciones sobre datos.

3. Caso Práctico

Se diseñó un programa en Python que permite al usuario:

- 1. Ingresar una lista de números.
- 2. Ordenar la lista con Bubble Sort o Insertion Sort (a elección del usuario).
- 3. Realizar una búsqueda de un número mediante Búsqueda Lineal o Binaria (según si la lista está ordenada).

La interacción es sencilla y por consola, pensando en la claridad y la comprensión del proceso por parte del usuario.

4. Metodología Utilizada

Se utilizó una metodología de desarrollo incremental y basada en prueba y error. El proceso incluyó:

Investigación teórica: recopilación de información sobre los algoritmos.

Diseño del programa: planteo de funciones independientes para cada algoritmo.

Implementación: codificación en Python, con énfasis en la legibilidad del código y modularidad.

Pruebas: ejecución de casos simples y casos límite.

Documentación: registro del proceso, decisiones tomadas y estructura del código.

El enfoque fue práctico y progresivo, priorizando la comprensión real de los algoritmos sobre la simple copia de código.

5. Resultados Obtenidos

El programa desarrollado cumple con las funciones esperadas. Entre los logros más destacados:

Comprobamos empíricamente la diferencia de eficiencia entre los algoritmos.

Se verificó la necesidad de ordenar previamente para que funcione la búsqueda binaria.

Desarrollamos un programa modular y reutilizable, fácilmente extensible con otros algoritmos.

Se consolidaron conceptos fundamentales como complejidad algorítmica y estructuras de control.

6. Conclusiones

Este trabajo permitió afianzar los conceptos aprendidos en clase y trasladarlos a una situación práctica. Se aprendió no solo a programar algoritmos, sino a analizarlos, compararlos y aplicarlos con criterio. También se valoró la importancia de una buena planificación y la claridad en el código y la documentación. Queda claro que la programación no es solo escribir código, sino construir soluciones pensadas, optimizadas y comunicables.

Además, trabajar en equipo permitió compartir ideas, dividir tareas de forma efectiva y ejercitar la colaboración, algo fundamental en entornos reales de desarrollo. Este proyecto también fortaleció habilidades como la resolución de problemas, la autonomía en el aprendizaje y el uso de herramientas como GitHub y Python para llevar adelante proyectos integradores. En definitiva, fue una experiencia completa que consolidó nuestros conocimientos técnicos.

7. Bibliografía

Estos fueron los materiales de lectura y videos proporcionados en el aula virtual que utilizamos para la realización de este trabajo.

Introduccion al Analisis de Algoritmos

http://www.youtube.com/watch?v=KaPkdPMh6K8&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Ftup.sied.utn.edu.ar%2F&source_ve_path=MjM4NTE

https://www.youtube.com/watch?v=KdJnKVXmI1A

Analisis empirico sumN

https://www.youtube.com/watch?v=ptsijUkV0il

Analisis empirico de sumGaus

https://www.youtube.com/watch?v=UKRa9HZCysY

Introduccion al analisis teorico

https://www.youtube.com/watch?v=rdRrKIKP9T8

Estructuras de control en analisis teorico

https://www.youtube.com/watch?v=AJOiiMo8IVE

Analisis teorico de sumN y sumGaus

https://www.youtube.com/watch?v=XoiAMy6XM9s

Primer ejemplo de analisis teorico

https://www.youtube.com/watch?v=o-Oe8qh9irM

Segundo ejemplo analisis teorico

https://www.youtube.com/watch?v=QzEN0OVALBs

Análisis Teórico de Algoritmos

https://tup.sied.utn.edu.ar/pluginfile.php/10251/mod_label/intro/Analisis-Teorico-de-Algoritmos.pdf

Análisis Teórico y Notación Big-O

https://tup.sied.utn.edu.ar/pluginfile.php/10251/mod_label/intro/Analisis%20de%20algoritmo%20Teorico%20y%20Big%20O.pdf

Introduccion a Big O

https://www.youtube.com/watch?v=j8PqpS21Gpo

Tipos de ordenes de Big O

https://www.youtube.com/watch?v=CooM8LMLp9s

Ejemplo de como obtener la Big O

https://www.youtube.com/watch?v=xFiFBwT7Jn0

Notación Big-O Conceptos clave y ejemplos de código https://tup.sied.utn.edu.ar/pluginfile.php/10247/mod_label/intro/Notacion-Big-O.pdf

8. Anexos

Código fuente de los algoritmos implementados (ver repositorio GitHub).

Capturas de pantalla de pruebas realizadas.

Enlace al video explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=BjiFP9p3QJ4

README con guía de ejecución.



