

3

PROGRAMACIÓN DINÁMICA

PRÁCTICAS – SESIÓN 2 DE ESQUEMAS ALGORÍTMICOS



TAREA

2

Al alumno se le proporciona un código fuente (.c) de partida. En dicho fichero se ha de incorporar:

- ❑ la implementación del algoritmo de la Mochila 0/1 según Programación Dinámica. Dicho algoritmo figura en el documento del Tema 3 (Programación Dinámica).
- ❑ la implementación del algoritmo de descomponer un número N en M sumandos según Programación Dinámica. Dicho algoritmo figura en el documento del Tema 3 (Programación Dinámica).

A través del Campus Virtual entregar el código fuente final (.c), en cuyo nombre debe figurar el nombre y los apellidos del alumno.



TAREA [opcional]

3

En el mismo fichero fuente anterior incorporar:

- la implementación del algoritmo de los embarcaderos según Programación Dinámica. Dicho algoritmo figura en el documento del Tema 3 (Programación Dinámica).

