



INSTITUTO TECNOLOGICO DE ENSENADA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL









ALUMNOS:

Francisco Javier Rochin Acosta

• Edgar Catarino López Ramos

ESPECIALIDAD: Ingeniería En Sistemas Computacionales

GRUPO: 9SA

TRABAJO: Reporte de Practicas

PROFESOR:

• M.I.A. CHAVEZ SANCHEZ GUILLERMO ALEJANDRO

METODO BURBUJA

ALGORITMO BURBUJA:

Consiste en tomar desde el primer número de la lista e irlo comparando con todos los demás números de la lista, hasta encontrar su posición, y así con todos los números hasta que la lista esta ordenada.

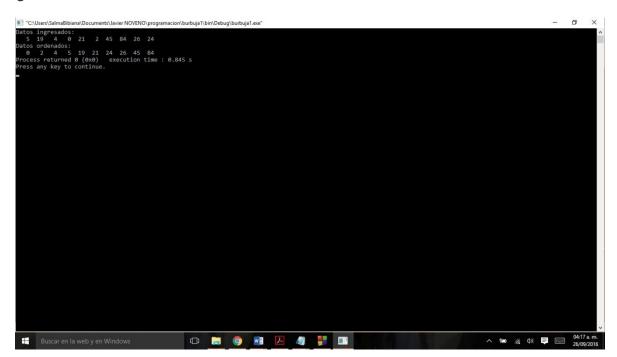
COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estática pues las variables se declararon en el algoritmo

```
int a[50],n,i,j,temp = 10 bytes.
```

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:



PYTHON

```
## Classes

| **Classes**
| *
```

METODO DE INSERCION

METODO DE INSERCIÓN:

Este método se basa en ir ordenando los números por comparación de sus antecesores o del método que ya existe, es decir se comparan los números nuevos con los anteriores y si el método es mayor se pone antes sino se pone después.

COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estatica debido a que las variables se declararon dentro del algoritmo int A[10],n,i,j,aux = 10 BYTES

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:

```
CAUbern/SalmaBiblians/Decuments/Lavier NOVENO programacion/metodo_Insercion.exe*

Tamato del array:

1 Introduce un numero:
Numero 1: 28
Numero 2: 23
Numero 2: 23
Numero 2: 28
Numero 2: 28
Numero 3: 78
Numero 3: 78
Numero 5: 78
Numero 5: 78
Numero 5: 53
Numero 5: 53
Numero 5: 58
Numero 6: 50
Numero 7: 23
Numero 8: 50
Numero 7: 23
Numero 8: 50
Numero 8: 5
```

PYTHON:

METODO SELECCION

ALGORITMO POR SELECCION:

Este algoritmo se basa en tomar el número menor del arreglo y posicionarlo al principio e ir comparando así con el segundo, el tercer, cuarto y n números posicionándolos después del número menor del arreglo.

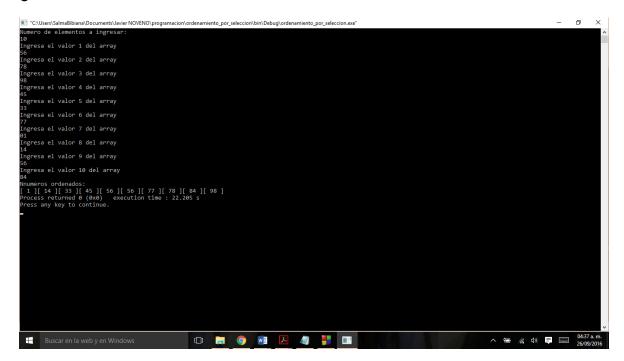
COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estática pues las variables se declararon en el algoritmo

```
int k, menor, i, j= 8 bytes.
```

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:



PYTHON

```
void insertionSort (double v[])
{
          double tmp;
          int i, j;
          int N = v.length;
          for (i=1; i<N; i++)
          {
                tmp = v[i];
          }
          for (j=i; (j>0) && (tmp<v[j-1]); j--)
          {
               v[j] = v[j-1];
                v[j] = tmp;
          }
}</pre>
```

METODO QUICKSORT

ALGORITMO QUICKSORT:

Este algoritmo consiste en tomar un numero como pivote y acomodar los números dependiendo de si son mayores al pivote o menores al pivote, en caso de ser mayores irán al lado derecho y si son menores irán al lado izquierdo, y así se repite el algoritmo para realizar un árbol binario el cual tendrá de un lado los menores y del otro lado los mayores al pivote.

COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estática pues las variables se declararon en el algoritmo

```
int cen, pri, ult, i, j, piv;= 12 bytes.
```

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:

```
| College Science | College | Colleg
```

PYTHON

```
void quicksort (double v[], int izda, int dcha)
{
    int pivote; // Posición del pivote
    if (izda<dcha)
    {
        pivote = partir (v, izda, dcha);
        quicksort (v, izda, pivote-1);
        quicksort (v, pivote+1, dcha);
    }
}</pre>
```

METODO MERGESORT

ALGORITMO MERGESORT:

Consiste en ir dividiendo la lista hasta la mínima cantidad e irlos comparando de manera inversa para al final ir juntando las sublistas e ir formando la lista ordenada.

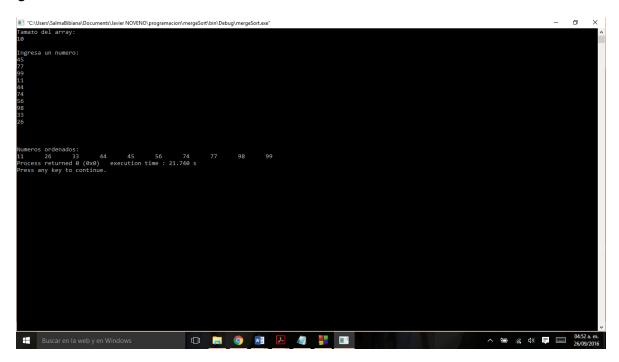
COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estática pues las variables se declararon en el algoritmo

```
Int izq, med, der, h,i,j,b[50],k = 16 bytes
```

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:



PYTHON

```
FOLIABLE | Section | Process | Section | Process | Proc
```

```
void mergeSort(int izq,int der)
{
    int med;
    if(izq<der)
    {
        med=(izq+der)/2;
        mergeSort(izq,med);
        mergeSort(med+1,der);
        merge(izq,med,der);
    }
}</pre>
```

METODO HEAPSORT

ALGORITMO HEAPSORT:

consiste en meter la lista en un árbol binario e irlo recorriendo de manera que ni un nodo hijo sea mayor al nodo padre, al terminar eso se va sacando la raíz y se sustituye por el ultimo nodo o hoja, y se vuelve a comprobar la regla de que ningún hijo sea mayor al padre.

COMPLEJIDAD EN ESPACIO:

C++: Memoria estática pues las variables se declararon en el algoritmo

```
int A[T],j,piv,tem,i,k,n;= 14 bytes
```

Python: Memoria dinámica pues depende de cada ejecución del algoritmo.

CAPTURAS DE PANTALLA:

```
| Column | C
```

```
for(k=n;k>0;k--)
    {
        for(i=1;i<=k;i++)
        {
            piv=A[i];
            j=i/2;
            while(j>0 && A[j]<piv)
            {
                 A[i]=A[j];
            i=j;
                 j=j/2;
            }
                 A[i]=piv;
        }
        tem=A[1];
        A[1]=A[k];
        A[k]=tem;
}</pre>
```

DIAGRAMA DE FLUJO: METODO BURBUJA

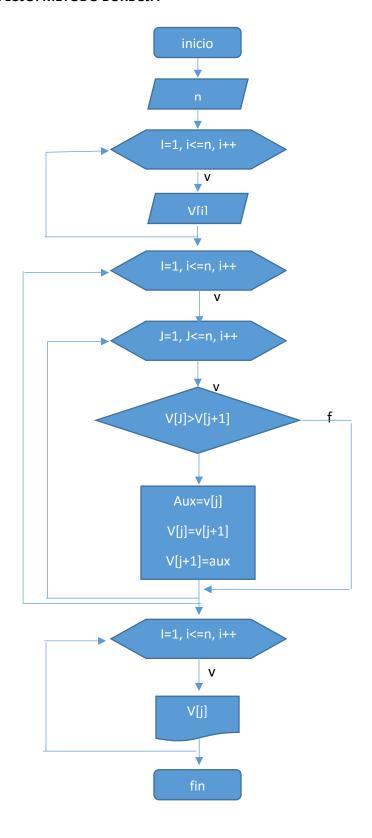


DIAGRAMA DE FLUJO: METODO SELECCIÓN

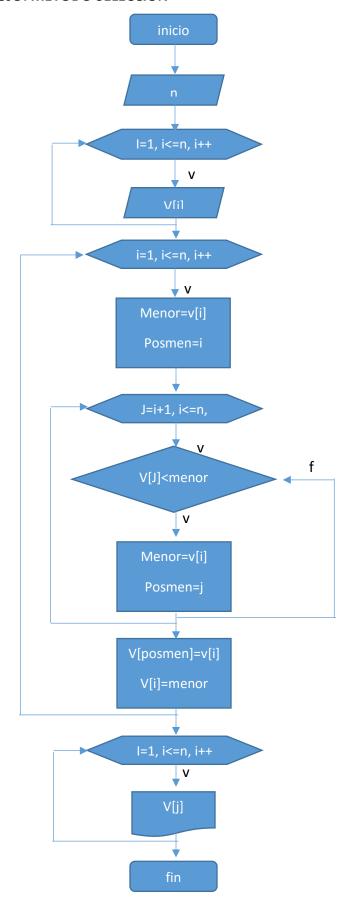


DIAGRAMA DE FLUJO: METODO INSERCION

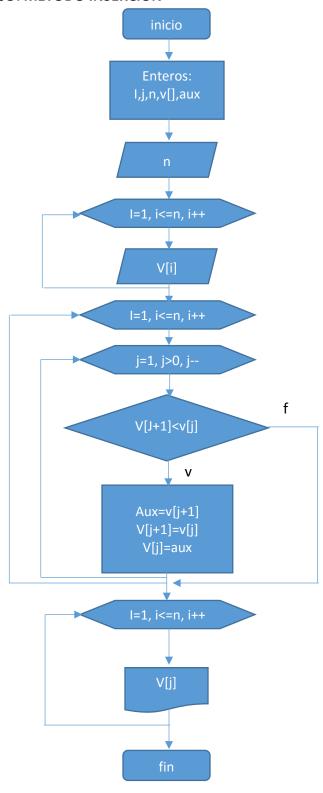


DIAGRAMA DE FLUJO: METODO MERGESORT

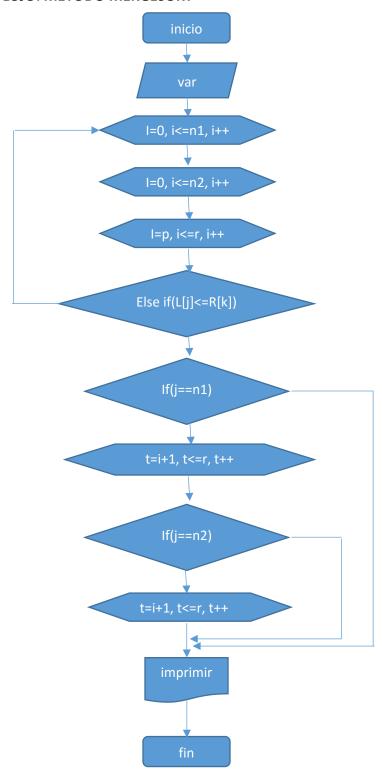
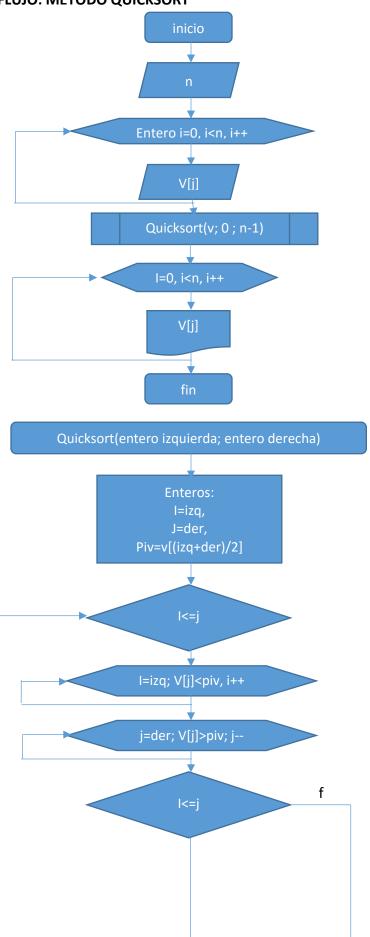
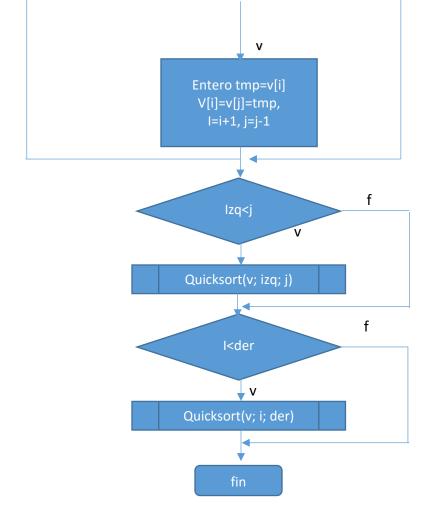


DIAGRAMA DE FLUJO: METODO QUICKSORT





GRAFICA DE TIEMPOS

Algoritmo	Python	C++	N datos python	N datos C++
Seleccion	0.9 Seg	22.205 Seg	1000	10
Insersion	0.9 Seg	19.006 S eg	1000	10
burbuja	2.5 Seg	0.845 Seg	1000	10
heapsort	0.2 Seg	18.524 Seg	1000	10
mergersort	0.3 Seg	21.740 Seg	1000	10
Quicksort	7.4 Seg	22.798 Seg	1000	10

COMPLEJIDAD:

Algoritmo	Operaciones máximas	
Burbuja	Ω(n2)	
Inserción	Ω(n2/4)	
Selección	Ω(n2)	
ShellSort	$\Omega(n \log 2n)$	
MergeSort	$\Omega(n \ logn)$	
QuickSort	$\Omega(n2)$ en el peor de los casos y $\Omega(n \log n)$ en el promedio de los casos.	

CONCLUSION

Método de la burbuja:

Se basa en comparar los elementos del arreglo e intercambiarlos si su posición actual o inicial es contraria inversa a la que queremos. No es muy eficiente para ordenar listas grandes.

Es fácil de entender y bueno para ordenar una lista que no tenga muchos números.

Selección:

Los métodos de ordenación por selección se basan en dos principios básicos:

Seleccionar el elemento más pequeño (o más grande) del arreglo.

Colocarlo en la posición más baja (o más alta) del arreglo.

Este método no es muy eficiente para ordenar listas grandes, es muy lento.

A lo que vi al estudiar este método, a diferencia del método de la burbuja, en este método el elemento más pequeño (o más grande) es el que se coloca en la posición final que le corresponde.

Inserción:

No es eficiente para ordenar listas grandes, muy lento.

Este método consiste en insertar los elementos no ordenados del arreglo en subarreglos del mismo que ya estén ordenados. Dependiendo del método elegido para encontrar la posición de inserción tendremos distintas versiones del método de inserción.

Quicksort:

Considero el método de la burbuja como el peor de todos. No es muy eficiente y el método quicksort es una mejora de burbuja. Tiene la idea de dividir una lista grande de números subdividiéndola en partes más pequeñas con un orden entre ellas.

Es eficiente y funciona muy bien, no consume muchos recursos y leí que esta estudiado muy bien matemáticamente. Se comprobó que es muy eficiente. Una ventaja muy buena que tiene y de las que hablamos en el salón de clase que es importante, es que su bucle interno es extremadamente corto.

Método Shell o shell sort:

Fue uno de los primeros métodos en romper la barrera del tiempo cuadrático. Hace comparaciones e intercambios entre elementos no adyacentes, los más apartados. Compara elementos que están distantes, y esta distancia disminuye en la medida que el algoritmo avanza hasta que se comparan los elementos adyacentes del array.

MergeSort:

Este algoritmo fusiona dos arreglos y los ordena en un tercero.

En mi investigación sobre este algoritmo pude averiguar que es un algoritmo recursivo (de tipo divide y vencerás) cuyo tiempo de ejecución es de en el peor caso, y el número de comparaciones usadas es cercana al óptimo.