

## Laboratorio Nro. 1 Grafos

Alfredo José Ospino Ariza  
Universidad Eafit  
Medellín, Colombia  
ajospinoa@eafit.edu.co

Jonatan David Acevedo López  
Universidad Eafit  
Medellín, Colombia  
jdacevedol@eafit.edu.co

### 3) Sustentación de Proyectos

**3.1** *¿Qué fue lo que se hizo?*

**3.2** *¿Cómo se hizo?*

**3.3** *¿Por qué se hizo?*

### 4) Conclusiones

**4.1** *Sobre el problema*

**4.2** *Sobre la solución del problema*

### 3.1 ¿Qué fue lo que se hizo?

Al ser planteado el problema de implementación de grafos, lo que se logró realizar fue una representación correspondiente a lo ordenado por el ejercicio mismo.

Se realizó una manera de implementar mapas por medio de grafos.

### 3.2 ¿Cómo se hizo?

Se hizo a través de la librería “*HashMap*” y el lenguaje de programación Java, usando ciclos y condicionales.

### 3.3 ¿Por qué se hizo?

Se realizó de esta forma porque, además de su bajo costo de memoria y corto tiempo de ejecución, su simple manera de implementación hace el trabajo bastante sencillo.

## 4.1 Sobre el problema

Se puede concluir sobre el problema que, aunque parezca difícil, su parentesco con el proyecto final de la materia *Estructuras de datos y algoritmos 1* proporciona una simple pero fundamental ayuda y/o guía para la solución del mismo.

## 4.2 Sobre la solución del problema

La solución es una amalgama de poco tiempo de ejecución pero muchísimo tiempo invertido, es decir, quizás dar con la solución sea lo que menos consuma, pero, implementarla puede llegar a ser todo lo contrario, al fin y al cabo, el éxito de la solución debe estar en la interpretación del programador al leer el ejercicio.