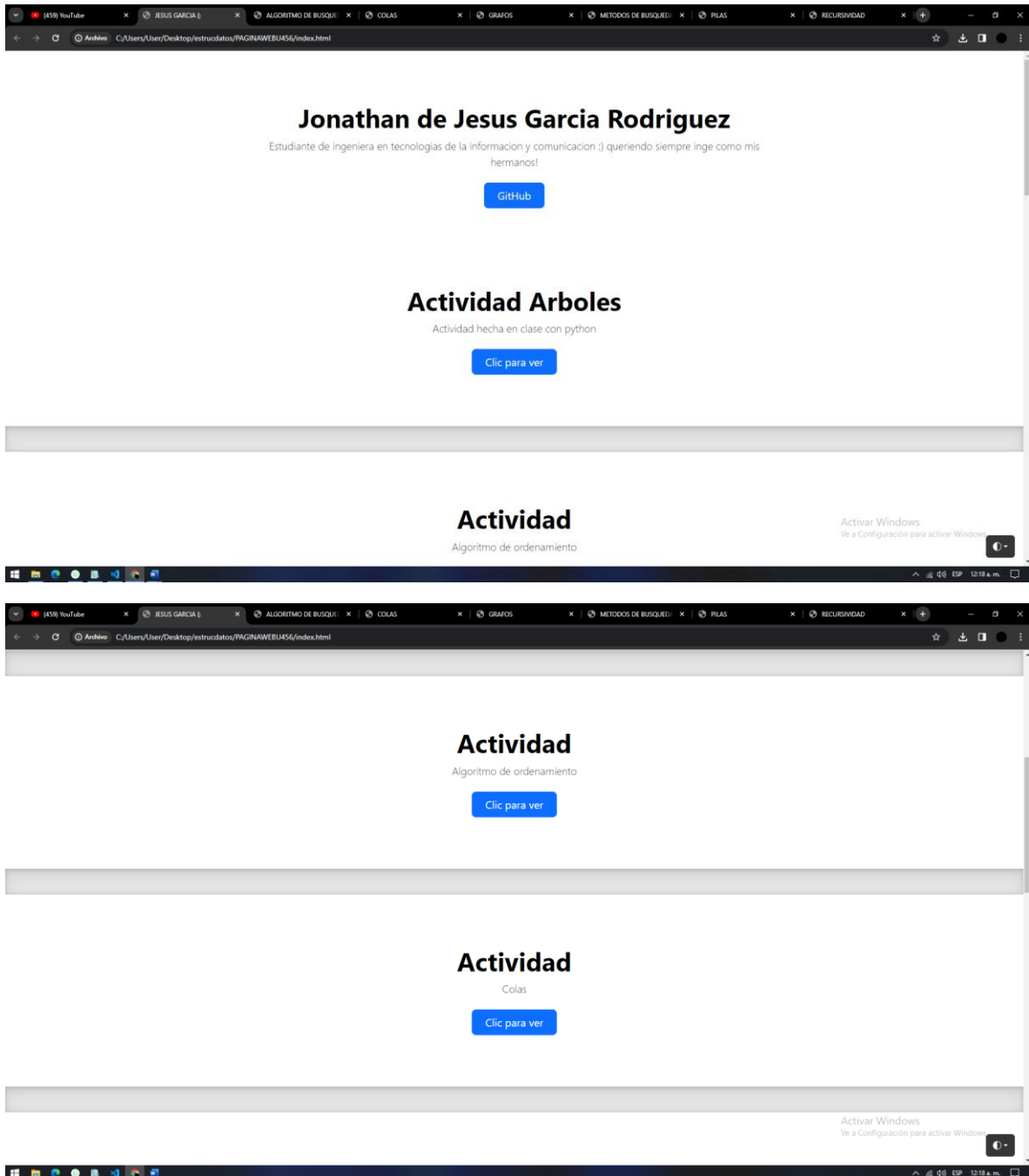


PAGINA WEB AVANCE CONCEPTOS

JONATHAN DE JESUS GARCIA RODRIGUEZ



Actividad

Grafos

[Clic para ver](#)

Actividad

Metodos de Busqueda

[Clic para ver](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Actividad

Pilas

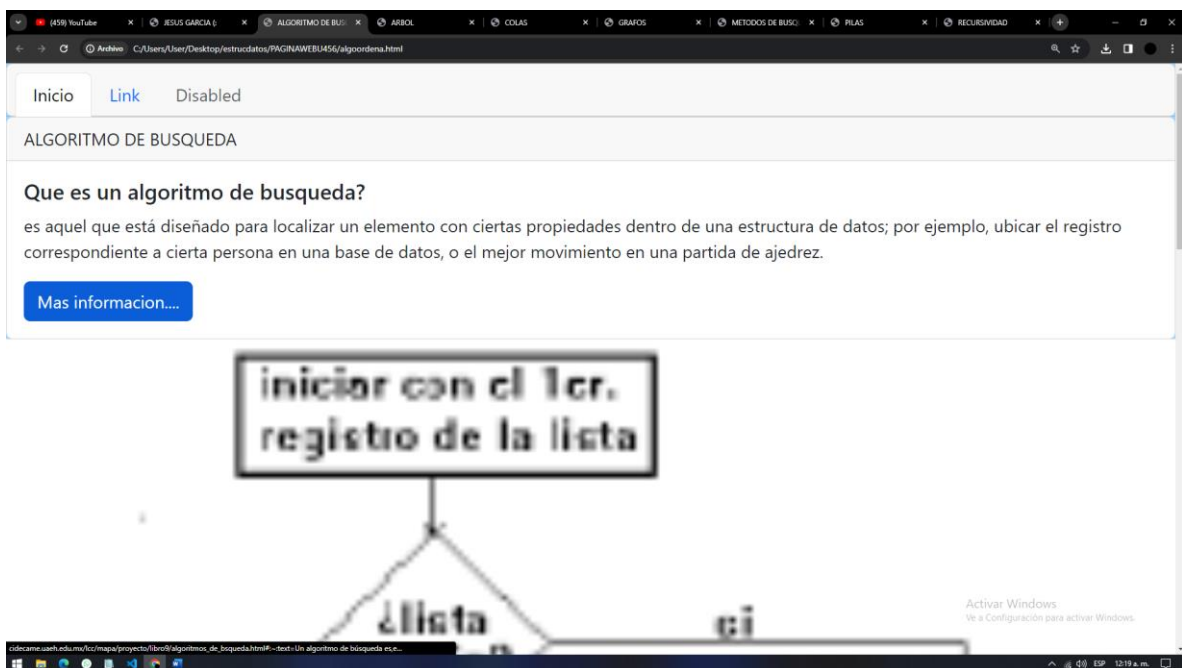
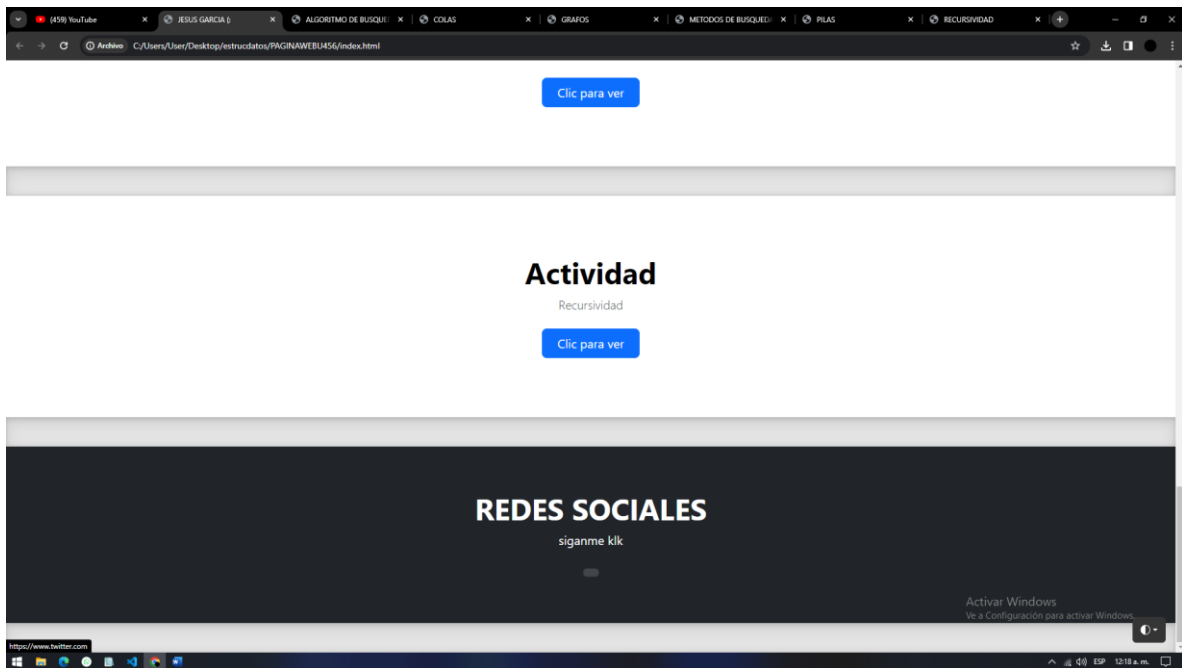
[Clic para ver](#)

Actividad

Recursividad

[Clic para ver](#)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



Arbol

Que es un arbol?

Es estructura de datos formada por varios objetos colocados en una forma semejante a un árbol biológico, es decir, los objetos parecen que están sobre las ramas de un árbol, recordemos un árbol genealógico, uno de los objetos es la raíz, y los demás están colocados en las ramas.

Mas informacion...

```
ARBOLPYTHON > arbol.py
1 #árboles binarios
2 import anytree
3 from anytree import Node, RenderTree
4
5 print("SISTEMA DE ARCHIVOS DE LINUX")
6
7 root = Node("/")
8
9 level_1_child_1 = Node("home", parent=root)
10 level_1_child_2 = Node("usr", parent=root)
11 level_1_child_3 = Node("opt", parent=root)
12 level_1_child_4 = Node("usr", parent=root)
13 level_1_child_5 = Node("boot", parent=root)
14 level_1_child_6 = Node("dev", parent=root)
15 level_1_child_7 = Node("etc", parent=root)
16 level_1_child_8 = Node("lib", parent=root)
17 level_1_child_9 = Node("media", parent=root)
18 level_1_child_10 = Node("tmp", parent=root)
19 level_1_child_11 = Node("bin", parent=root)
20 level_2_child_1 = Node("directorios personales, para los diferentes usuarios", parent = level_1_child_1)
21 level_2_child_2 = Node("archivos variables como archivos de registros y bases de datos", parent = level_1_child_2)
22 level_2_child_3 = Node("proporciona una ubicación donde instalar aplicaciones opcionales (de terceros)", parent = level_1_child_3)
23 level_2_child_4 = Node("aplicaciones y archivos a los que puede acceder la mayoría de los usuarios", parent = level_1_child_4)
24 level_2_child_5 = Node("archivos de configuración del arranque, núcleos y otros ficheros necesarios para el arranque del equipo.", parent = level_1_child_5)
25 level_2_child_6 = Node("los ficheros de dispositivo", parent = level_1_child_6)
26 level_2_child_7 = Node("ficheros de configuración, scripts de arranque, etc.", parent = level_1_child_7)
27 level_2_child_8 = Node("librerías del sistema", parent = level_1_child_8)
28 level_2_child_9 = Node("particiones montadas automáticamente en el disco duro y medios extraíbles como CDs, cámaras digitales, etc.", parent = level_1_child_9)
29 level_2_child_10 = Node("temporary files", parent = level_1_child_10)
```

Inicio

COLAS

QUE ES UNA COLA?

almacena elementos en una lista y permite acceder a los datos por uno de los dos extremos de la lista. Un elemento se inserta en la cola (parte final) de la lista y se suprime o elimina por la frente (parte inicial, cabeza) de la lista.

Mas informacion...

```
graph LR
    Nuevo5[Nuevo 5] -- Entra --> Queue
    subgraph Queue
        direction TB
        E4[Elemento 4]
        N5[Nuevo 5]
    end
```

GRAFOS Link Disabled

GRAFOS

Que es un grafo?

tipos de datos abstractos, comúnmente los grafos son utilizados para el modelado de problemas. Un grafo es un conjunto no vacío de objetos o entes físicos que tienen relación entre ellos.

[Mas informacion...](#)

```
graph TD; A((A)) --- B((B)); A --- C((C)); A --- D((D)); B --- E((E)); C --- F((F)); D --- G((G)); E --- H((H));
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

METODOS DE BUSQUEDA Link Disabled

METODO DE BUSQUEDA

Que es un metodo de busqueda?

consiste en tomar un dato clave que identifica al elemento que se busca y hacer un recorrido a través de todo el arreglo comparando el dato de referencia con el dato de cada posición.

[Mas informacion...](#)

```
graph TD; B[Búsqueda] --> PK[Por palabras clave]; B --> PI[Por índices]; B --> H[Historia]; PK --> L[Lineal]; PK --> B1[Binaria]; PK --> H1[Hashing]; PK --> C[Combinada]; PI --> B2[Búsqueda por índice];
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

PILAS

Que es una pila?

es una lista ordenada o estructura de datos que permite almacenar y recuperar datos, siendo el modo de acceso a sus elementos de tipo LIFO (del inglés Last In, First Out, «último en entrar, primero en salir»).

Mas informacion...

PILA DE DATOS

Apilar

Desapilar

Tono de la pila

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

RECURSIVIDAD

Que es recursividad?

es la propiedad que tienen los procedimientos y funciones de llamarse a si mismos para resolver un problema. Permite describir un número infinito de operaciones de cálculo mediante un programa recursivo finito sin implementar de forma explícita estructuras repetitivas.

Mas informacion...

Devuelve 6

Fact(3)

Devuelve 2

3 * Fact(3-1)

Llamada 1

Devuelve 1