

Algorítmica

Relación 2: Divide y vencerás

Ejercicio 1

```
int Indice(vector<int> enteros){
    int mitad;

    if(enteros.size() <= 1){
        if(enteros[0] == 0){
            return 0;
        }
        else{
            return -1;
        }
    }
    else{
        mitad = (int)(enteros.size() / 2);

        if(enteros[mitad] == mitad){
            return mitad;
        }
        else{
            if(enteros[mitad] > mitad){
                vector<int> recursivo = enteros;
                auto it = recursivo.begin();

                recursivo.erase(it, it + mitad);
                //Borramos la primera mitad del vector

                return Indice(recursivo);
            }
            else{
                vector<int> recursivo = enteros;
                auto it = recursivo.begin();

                recursivo.erase(it + mitad, recursivo.end());
                //Borramos la segunda mitad del vector

                return Indice(recursivo);
            }
        }
    }

    return 0;
}
```

Jesús Jiménez Sánchez

```
int IndiceAlReves(vector<int> enteros){
    int mitad;

    if(enteros.size() <= 1){
        if(enteros[0] == 0){
            return 0;
        }
        else{
            return -1;
        }
    }
    else{
        mitad = (int)(enteros.size() / 2);

        if(enteros[mitad] == mitad){
            return mitad;
        }
        else{
            if(enteros[mitad] < mitad){
                vector<int> recursivo = enteros;
                auto it = recursivo.begin();

                recursivo.erase(it, it + mitad);
                //Borramos la primera mitad del vector

                return Indice(recursivo);
            }
            else{
                vector<int> recursivo = enteros;
                auto it = recursivo.begin();

                recursivo.erase(it + mitad, recursivo.end());
                //Borramos la segunda mitad del vector

                return Indice(recursivo);
            }
        }
    }

    return 0;
}
```

La eficiencia en el peor caso es de $O(\log(n))$.

Ejercicio 2

```
vector< pair<int, int> > Clasificacion(vector< vector<char> > matriz_resultados,
int &fil, int &col){
    vector< pair<int, int> > resultado, recursivo;
    pair<int, int> posicionGanador;
    const int COLUMNAS = (int)matriz_resultados.at(0).size() - 1;
    const int FILAS = (int)matriz_resultados.size() - 1;
    const char GANA = 'G';
    char elemento;

    if (fil != col){ // Sino son el mismo elemento
        elemento = matriz_resultados[fil][col];

        if (elemento == GANA){
            posicionGanador.first = fil;
            posicionGanador.second = col;

            resultado.push_back(posicionGanador);
        }
    }

    if(fil < FILAS){
        if(col == COLUMNAS){
            col = 0;
            fil++;
        }
        else{
            col++;
        }

        recursivo = Clasificacion(matriz_resultados, fil, col);

        resultado.insert(resultado.end(), recursivo.begin(),
recursivo.end());
    }

    return resultado;
}
```

La eficiencia en el peor de los casos es de $O(n)$.

Ejercicio 3

```
vector< pair< pair<int, int>, int > > Skyline(vector< pair< pair<int, int>, int
> > edificios, int &num, int &antes){
    //La función debe llamarse siempre con un 0 en num
    if(num == 0){
        QuickSort(edificios, 0, (int)edificios.size());
    }

    vector< pair< pair<int, int>, int > > silueta, recursivo;
    pair< pair<int, int>, int > sombra;

    if(num < edificios.size()){
        if(edificios[num].second > edificios[num + 1].second){
            if(num == 0){
                sombra.first.first = edificios[num].first.first;
            }
            else{
                sombra.first.first = antes;
            }

            sombra.first.second = edificios[num].first.second;
            sombra.second = edificios[num].second;
            silueta.push_back(sombra);
        }
        else{
            if(num == 0){
                sombra.first.first = edificios[num].first.first;
            }
            else{
                sombra.first.first = antes;
            }

            sombra.first.second = edificios[num + 1].first.first;
            sombra.second = edificios[num].second;
            silueta.push_back(sombra);
        }

        num++;
        antes = sombra.first.second;

        recursivo = Skyline(edificios, num, antes);

        silueta.insert(silueta.end(), recursivo.begin(), recursivo.end());
    }

    return silueta;
}
```

La eficiencia en el peor de los casos es de $O(n)$.

Ejercicio 4

```
void TornillosTuercas(int *tornillos, int *tuercas, int n1, int n2){
    if(n1 < n2){
        int piv = Pivote(tornillos, n1, n2, n1);
        int i = n1;

        while (i <= n2 && tuercas[i] != tornillos[piv]){
            i++;
        }

        swap(tuercas[n1],tuercas[i]);
        Pivote(tuercas, n1, n2, n1);

        TornillosTuercas(tornillos, tuercas, n1, piv - 1);
        TornillosTuercas(tornillos, tuercas, piv + 1, n2);
    }
}
```

La eficiencia en el peor de los casos es de $O(n \cdot \log(n))$.