16.	Estrategras	Greedy	( Vovaz)
	U		

-> Un método de selección (regla) sobre un conjunto observable de datos.

3 cajas sorresa

Escojo la caja con el premio.

reca sobbro. diamante.

Ordenar las cajas persona Persona Persona Persona

Tomar la caja más grando.

Greedy

Papido

Con una <u>regla preco</u> frutor de envantvar el megar escenario DP.

Lento

Probor tooks los esregarios

## lista de números = [10, 11, 3, 5, 28, 3, 9, 12, 7] Dividirlo en 2 coiguitos de fal mancra que la suma de cada conjunto sea lo más parecida Posible. Opción 1. Estructura 62ed). Ordenar la lista ascen. -> [3,3,5,7,10,11,12,28] / o Calcular la suma total. · Sumar numeros del (n:10) Opción ? [2,2,2,3,3] · Herar de izq a deretha. Asigno a lista 1 si Sum (Lista 1) 2 Jun (Lista 2) Lusta 1= [2,3] Lista 2 = [2:2,3] Asigno a lista 2 en caso contrano.

Sum\_division problem

No se puede resolver con estrategias greedy.

Sin embargo la estrategia da un resultado "razonaldo!

¿ (ómo Saber si estrategia greedy funciona?

· La Una prueba Formul.

$$S = C S_1, S_2, S_3, S_4...$$
 $L = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l_1, l_2, l_3, ... l_m J$ 
 $l = C l$ 

\* Prveba en Palabras.

Describir porque su regla de selección sobre el conjunto que comple una característica es válida.

- · Pensar como ordermar los esementos. / duración, o fiempo inicio, trempo Final, combinación de estos)
  - · Dado el ordenamiento à como decivo si hacer la actividad o no?
- Por que me convienc elegir esa actividad

  3 P/ me ronviene elegir la que termine
  mas pronto para liberar espacio para

  Posibles rareas futuras.