

ESTRUCTURAS DE DATOS Y ALGORITMOS

TRABAJO PRÁCTICO ESPECIAL

ALUMNOS

- 52056 – Juan Marcos Bellini
- 55291 – Julián Rodríguez Nicastro
- 55824 – Juan Li Puma



TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	2
INTRODUCCIÓN	3
ALGORITMOS UTILIZADOS	4

INTRODUCCIÓN

El presente informe trata acerca del trabajo práctico especial de la materia Estructuras de Datos y Algoritmos. El mismo consiste en la implementación de un algoritmo que resuelve tableros de una variante del juego *Scrabble*.

Para poder cumplir con el objetivo, se han desarrollado dos algoritmos. Por un lado, uno encuentra el tablero que más puntos suma, en el tiempo que sea necesario. Por otro lado, el segundo obtiene la mejor solución hasta el momento (indicándole durante cuánto tiempo tiene que ejecutarse).

A continuación se describen ambos algoritmos, las estructuras de datos utilizadas, los problemas encontrados durante el desarrollo, y las decisiones tomadas para abordarlos, y comparaciones entre ambos algoritmos.

ALGORITMOS UTILIZADOS