# TADs en 2 niveles Clase práctica

Matías Barbeito (Cani)

Algoritmos y Estructuras de Datos II, Departamento de Computación, Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, Universidad de Buenos Aires

1 de septiembre de 2017

# Ejercicio 1

## Reproductor de música

Se nos pide modelar mediante TADs un servicio de música en internet. El servicio provee un catálogo de canciones. Cada canción pertenece a un género musical. Los usuarios pueden reproducir canciones del catálogo.

Se nos pide saber cuantas veces se reprodujo cada canción y cuantas canciones se reprodujeron de cada género.

## Resolución

```
TAD if iSpot
     géneros
                     ifiSpot
     observadores básicos
        catalogo : ifiSpot \longrightarrow dicc(cancion, genero)
        reproducciones : cancion c \times ifiSpot s \longrightarrow nat
                                                                 \{c \in claves(catalogo(s))\}\
     generadores
        nuevolfiSpot : dicc(cancion \times genero) \longrightarrow ifiSpot
        reproducir : cancion c \times ifiSpot s \longrightarrow ifiSpot
                                                                  \{c \in claves(catalogo(s))\}
     otras operaciones
        reproduccionesGenero : genero \times ifiSpot \longrightarrow nat
Fin TAD
```

#### axiomas

```
catalogo(nuevolfiSpot(cat)) \equiv cat
catalogo(reproducir(c,s)) \equiv catalogo(s)
reproducciones(c, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproducciones(c, reproducir(c', s)) \equiv if c = c' then 1 else 0 fi + reproduc-
                                         ciones(c, s)
reproduccionesGenero(g, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproduccionesGenero(g, reproducir(i, c)) \equiv reproduccionesGenero(g, i) + (
                                               if obtener(c, catalogo(i)) = g then
                                               else
                                               fi
```

#### axiomas

```
catalogo(nuevolfiSpot(cat)) \equiv cat
catalogo(reproducir(c,s)) \equiv catalogo(s)
reproducciones(c, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproducciones(c, reproducir(c', s)) \equiv if c = c' then 1 else 0 fi + reproduc-
                                         ciones(c, s)
reproduccionesGenero(g, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproduccionesGenero(g, reproducir(i, c)) \equiv reproduccionesGenero(g, i) + (
                                               if obtener(c, catalogo(i)) = g then
                                               else
                                               fi
```

Siempre cuidado al axiomatizar sobre generadores.

#### axiomas

```
catalogo(nuevolfiSpot(cat)) \equiv cat
catalogo(reproducir(c,s)) \equiv catalogo(s)
reproducciones(c, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproducciones(c, reproducir(c', s)) \equiv if c = c' then 1 else 0 fi + reproduc-
                                         ciones(c, s)
reproduccionesGenero(g, nuevolfiSpot(cat)) \equiv 0
reproduccionesGenero(g, reproducir(i, c)) \equiv reproduccionesGenero(g, i) + (
                                               if obtener(c, catalogo(i)) = g then
                                               else
                                               fi
```

Siempre cuidado al axiomatizar sobre generadores.

¿Cual es el TAD de segundo nivel en este caso?

# Ejercicio 2

En la facultad de exactas se decidieron organizar competencias de acertijos matemáticos. Los acertijos se categorizan con un número de complejidad del 1 al 5 y se organizan formando un laberinto.

El objetivo de la competencia es ser el primero en atravesar el laberinto (ver ejemplo). Todos los jugadores comienzan en un acertijo inicial. Al resolverlo tienen la posibilidad de avanzar en el laberinto. Cuando un jugador resuelve un acertijo obtiene acceso a uno o más acertijos nuevos. No obstante, el jugador debe elegir con cuál de estos nuevos acertijos quiere enfrentarse. Esta decisión lo restringe a un camino en el laberinto. Todos los caminos posibles terminan en un acertijo final. No existen ciclos en el laberinto.

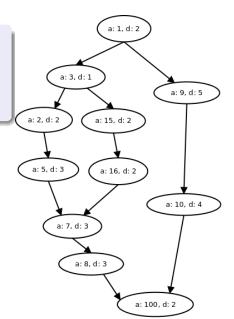
Los jugadores tienen completo conocimiento de las relaciones entre los acertijos y sus dificultades. La temporada solo termina al ser resuelto el acertijo final y el ganador es quién lo haga.

Se pide especificar el TAD Competencia para que maneje la información administrativa del mismo. Se deben conocer los acertijos y la relación ellos, así como sus dificultades. Además debe mantener la información sobre los jugadores, en qué acertijo se encuentran y cuáles resolvieron, e imponer las restricciones del laberinto a la hora de moverse por él. La temporada debe finalizar cuando un jugador resuelve el acertijo final, luego de esto el jugador pasa a ser el ganador de la temporada y ningún otro jugador puede resolver acertijos.

# Ejemplo de laberinto de acertijos

El laberinto de acertijos requerido para una temporada tiene ciertas restricciones:

- Hay un único acertijo final y un único acertijo inicial
- Siguiendo un camino del laberinto no puedo llegar a un acertijo ya resuelto



## Resolución

#### TAD acert es nat

#### **TAD** Laberinto

**géneros** lab

#### observadores básicos

```
acertijos : lab \longrightarrow conj(acert)
dificultad : lab l \times acert a \longrightarrow nat
opciones : lab l \times acert a \longrightarrow conj(acert)
```

 $\{a \in acertijos(I)\}\$  $\{a \in acertijos(I)\}$ 

#### generadores

nuevoLab : acert a × nat d 
$$\longrightarrow$$
 lab  $\{1 \le d \le 5\}$ 

$$\mathsf{agAcertijo} \; : \; \mathsf{lab} \; \mathsf{I} \; \times \; \mathsf{acert} \; \mathsf{acj} \; \times \; \mathsf{nat} \; \mathsf{dif} \; \times \; \mathsf{conj(acert)} \; \mathsf{prev} \; \; \longrightarrow \; \mathsf{lab}$$

$$\begin{cases} \mathsf{prev} \subseteq \mathsf{acertijos}(\mathsf{I}) \, \land \, 1 \leq \mathsf{dif} \leq 5 \, \land \neg \, \mathsf{acj} \in \mathsf{acertijos}(\mathsf{I}) \, \land \, \#(\mathsf{prev}) \\ \geq 1 \end{cases}$$

#### otras operaciones

 $\mathsf{acertijoInicial} \; : \; \mathsf{lab} \; \; \longrightarrow \; \mathsf{acert}$ 

 $\mathsf{acertijosFinales} \; : \; \mathsf{lab} \; \; \longrightarrow \; \mathsf{conj}(\mathsf{acert})$ 

 $\mathsf{filtrarAcertijosFinales} \; : \; \mathsf{lab} \; \mathsf{I} \; \times \; \mathsf{conj}(\mathsf{acert}) \; \mathsf{as} \; \; \longrightarrow \; \mathsf{conj}(\mathsf{acert})$ 

 $\{\mathsf{as}\subseteq\mathsf{acertijos}(\mathsf{I})\}$ 

```
axiomas
acertijos(nuevoLab(a, d)) \equiv Ag(a, \emptyset)
acertijos(agAcertijo(I, acj, dif, prev)) \equiv Ag(acj, acertijos(I))
dificultad(nuevoLab(a, d), a') \equiv d
dificultad(agAcertijo(I, acj, dif, prev), a') \equiv if acj = a' then dif else dificultad(I,
                                                     a') fi
opciones(nuevoLab(a, d), a') \equiv \emptyset
opciones(agAcertijo(I, acj, dif, prev), a') \equiv if a' \in prev then Ag(acj, \emptyset) else \emptyset
                                                    if a' \in acertijos(I) then opciones(I,
                                                    a') else ∅ fi
acertijoInicial(nuevoLab(a,d)) \equiv a
acertijoInicial(agAcertijo(I, acj, dif, prev)) \equiv acertijoInicial(I)
```

 $acertijosFinales(I) \equiv filtrarAcertijosFinales(I, acertijos(I))$ 

## Extra

# Axiomas de los acertijos finales del Laberinto

#### TAD jugador es nat

#### TAD Temporada

```
géneros temp
observadores básicos
    iugadores : temp \longrightarrow coni(iugador)
    acertados : temp t \times jugador j \longrightarrow conj(acert)
                                                                                                              \{j \in \text{jugadores}(t)\}
                                                                                                               \{i \in iugadores(t)\}
    actual : temp t \times jugador j \longrightarrow acert
    lab : temp \longrightarrow lab
generadores
    initTemp : conj(jugador) js \times lab I \longrightarrow \text{temp} \{\#(\text{acertijosFinales}(I)) = 1\}
    anotarYproxAcertijo : temp t \times jugador j \times acert elec \longrightarrow temp
                        \begin{cases} j \in \mathsf{jugadores}(t) \land_{\mathtt{L}} \neg \mathsf{actual}(t,j) \in \mathsf{acertijosFinales}(\mathsf{laberinto}(t)) \land \\ \mathsf{elec} \in \mathsf{opciones}(\mathsf{laberinto}(t), \, \mathsf{actual}(t,j)) \land \neg \, \mathsf{finalizada}(t) \end{cases} 
    anotarAcertijoFinal : temp t \times jugador j \longrightarrow temp
                        \begin{cases} j \in \mathsf{jugadores}(t) \land \mathsf{actual}(t, j) \in \mathsf{acertijosFinales}(\mathsf{laberinto}(t)) \land \neg \\ \mathsf{finalizada}(\mathsf{l}) \end{cases} 
otras operaciones
```

#### Fin TAD

finalizada: temp  $\longrightarrow$  bool

```
axiomas
jugadores(initTemp(js, I)) \equiv js
jugadores(anotarYproxAcertijo(t, n, j)) \equiv jugadores(t)
jugadores(anotarAcertijoFinal(t, j)) \equiv jugadores(t)
acertados(initTemp(js, I), j') \equiv \emptyset
acertados(anotarYproxAcertijo(t, j, elec), j') \equiv if j' = j then
                                                      Ag(actual(t, j), acertados(t, j'))
                                                      else
                                                       acertados(t, i')
acertados(anotarAcertijoFinal(t, j), j') \equiv if j' = j then
                                               Ag(actual(t, j), acertados(t, j'))
                                                else
                                                acertados(t, i')
                                                fi
actual(initTemp(js, I), j') \equiv acertijoInicial(I)
actual(anotarYproxAcertijo(t, j, elec), j') \equiv if j = j'
                                                   then elec
                                                   else actual(t, j')
actual(anotarAcertijoFinal(t, j), j') \equiv actual(t, j')
```

```
axiomas
```

```
\begin{split} & \mathsf{lab}(\mathsf{initTemp}(\mathsf{js},\,\mathsf{l})) \; \equiv \; \mathsf{l} \\ & \mathsf{lab}(\mathsf{anotarYproxAcertijo}(\mathsf{t},\,\mathsf{j},\,\mathsf{elec})) \; \equiv \; \mathsf{lab}(\mathsf{t}) \\ & \mathsf{lab}(\mathsf{anotarAcertijoFinal}(\mathsf{t},\,\mathsf{j})) \; \equiv \; \mathsf{lab}(\mathsf{t}) \end{split}
```

```
finalizada(initTemp(js, l)) \equiv false finalizada(anotarYproxAcertijo(t, j, elec)) \equiv false finalizada(anotarAcertijoFinal(t, j)) \equiv true
```

## Cerrando

#### TADs en 2 niveles

- Identificar la parte estática de la parte dinámica del problema
- Analizar si conviene partir en 2 niveles para sumar claridad a la especificación
- Las partes tienen que tener comportamiento marcadamente distinto y separable

### Cerrando

#### TADs en 2 niveles

- Identificar la parte estática de la parte dinámica del problema
- Analizar si conviene partir en 2 niveles para sumar claridad a la especificación
- Las partes tienen que tener comportamiento marcadamente distinto y separable

## Algunas consejos y conclusiones finales...

- Cuándo conviene usar los TAD básicos y cuándo TADs más específicos.
- Analizar las "partes" o "etapas" de un problema y como impactan en un TAD.
- Verificar si hay partes inmutables o siempre están cambiando.
- Identificar en el problema "entidades" con comportamiento/responsabilidades/propiedades asociadas y como se relacionan con otras "entidades".

Es todo por hoy...

# Preguntas ???