

Informe de la práctica 2

Nuevas Tecnologías de la Programación

Luis Miguel Guirado Bautista
Curso 2024-2025
Universidad de Granada

Ejercicios realizados

- Se han realizado los siguientes ejercicios
- Búsqueda de ubicación correcta de n reinas en tablero de ajedrez
 - Búsqueda genérica en colecciones ordenadas con Fibonacci

Métodos implementados y cambios en el diseño

Paquete	Clase	Metodo	Acceso	Comentarios
busqueda	BusquedaRecur siva	generarFibonacci	private	Devuelve 3 numeros de la serie Fibonacci, siendo los dos primeros menores que n y el ultimo mayor que n
		busquedaFibonacci y busquedaBloque (tailrec)	public	Devuelve el índice del elemento aBuscar en coleccion. Si no lo encuentra devuelve -1
ochoReinas	Buscador	resolver y generarNivelTableros (no tailrec)	public	Genera un tablero de ajedrez de tamaño nxn con la solucion al problema de las n reinas

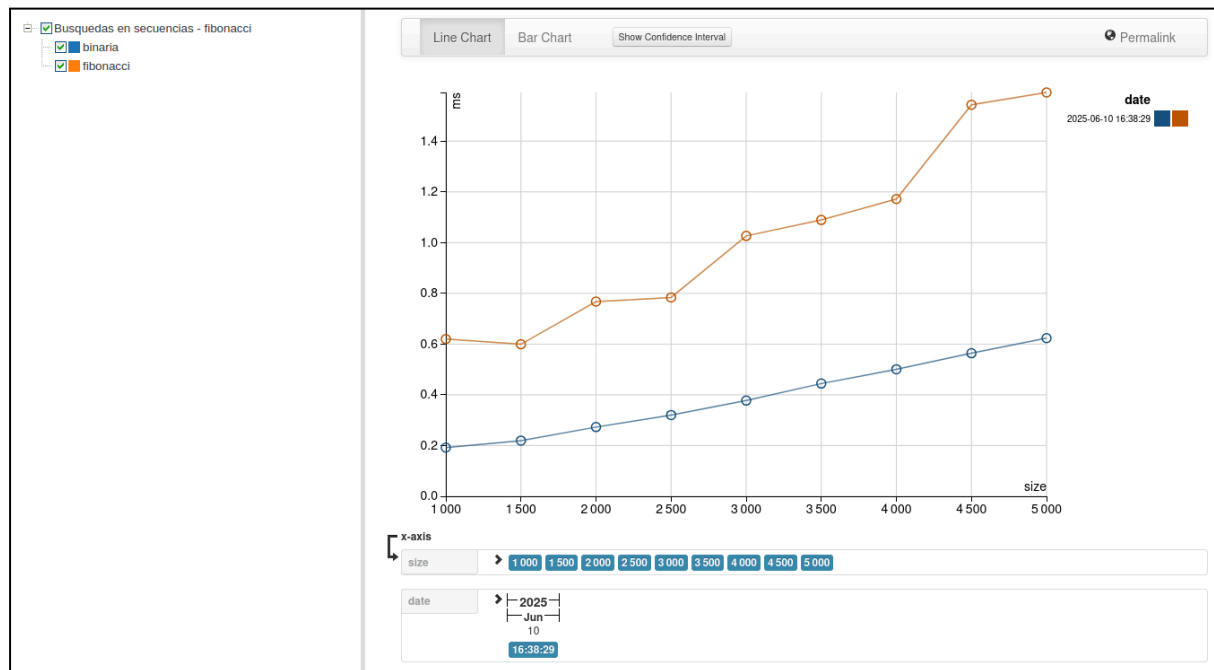
No se han realizado cambios en el diseño del código

Pruebas de la búsqueda de Fibonacci

La implementación de la búsqueda de Fibonacci ha pasado todas las pruebas correctamente, con estos resultados en el tiempo de ejecución.

Azul: búsqueda binaria

Naranja: búsqueda fibonacci



Autoevaluación y valoración de la práctica

La realización de la práctica ha cumplido con el objetivo planteado, comprendiendo cómo funciona la recursividad en Scala y como puede llegar a utilizarse en problemas de cómputo clásicos como los propuestos en esta práctica.

Se ha dispuesto de tiempo de sobra para su realización.

Nota que debería obtener por la realización de la práctica : 7