

Universidad de Buenos Aires
Facultad de
Ciencias Exactas y Naturales
Departamento de Computación

Algoritmos y Estructuras de datos III

Segundo Cuatrimestre de 2011

Trabajo Práctico 2

Problema1: Esferas vs Prismas.
Problema2: Puntos de corte y puentes.
Problema3: Más Pizza entre amigos.

Grupo: '1'

Integrante	LU	Correo electrónico
Cammi, Martín	676/02	martincammi@gmail.com
Garbi, Sebastián	179/05	garbyseba@gmail.com
Kretschmayer, Daniel	310/99	daniak@gmail.com

Índice

Ejecución del TP

0.1. Lenguaje utilizado

El lenguaje utilizado para el trabajo práctico ha sido *Java*, compilando con la versión 1.5 de la Virtual Machine.

El trabajo se acompaña con los fuentes de la solución que puede importarse en IDE de Eclipse o ejecutarse desde línea de comandos.

0.2. Como ejecutar el TP

Desde línea de comandos

- Posicionarse en el directorio Algo3Tp2
- Copiar allí el archivo de entrada para el problema i, por ejemplo Ej1.in
- Ejecutar el comando: `java -cp ./bin problema1.Ej1`

Esto generará el archivo Ej1.out con la solución en el mismo directorio Algo3Tp2.

Desde el Eclipse

Primero importaremos el proyecto:

- Seleccionar File \Rightarrow Import.
- Seleccionar General \Rightarrow Existing Projects into Workspace \Rightarrow Next.
- Seleccionar el directorio llamado Algo3Tp2.
- Finish.

Desde la vista de **Package Explorer** bajo el paquete **src** aparecerán tres paquetes más y dentro de cada uno de ellos los siguientes archivos de java:

COLOCAR IMAGEN CORRECTA

Para ejecutar un problema:

- Posicionarse en el directorio Algo3Tp2
- Copiar en el directorio Algo3Tp2 el archivo de entrada para el problema i, por ejemplo Ej1.in
- Con botón derecho Run As \Rightarrow Java Application. Se ejecutará el problema seleccionado.

Esto generará el archivo Ej1.out con la solución en el mismo directorio Algo3Tp2.

1. Situaciones de la vida real
2. Algoritmo Exacto
3. Heurística Constructiva
4. Heurística de búsqueda Local
5. Metaheurística
6. Heurística de búsqueda Local