



PROYECTO UBER

Martina Nahman
Aida Laricchia

ESTRUCTURAS DE DATOS

01

**Cargar: persona,
lugares, autos**

Verificación de dirección
Hash Table

02

**Conocer dirección
dado un lugar, una
persona o un auto**

Search en la Hash a
través del nombre

03

**Dado una persona
conocer autos más
cercanos**

Grafo
Algoritmo DIJKSTRA
Lista con autos
rankeados

04

**Camino más corto
para llegar a destino**

Algoritmo DIJKSTRA



ESTADO ACTUAL

35-40%

- Proyecto planteado
- Hashs de búsqueda de lugares/autos/personas implementados
- Funcion pickle implementada en hashs tables (Ubi Fijas / Personas / Autos)

COSAS A RESOLVER

- Mapa
- Donde vamos a guardar las distancias entre los nodos

Plan para alcanzar el objetivo en fecha

La idea es fijar todos los días de la próxima semana un horario para poder ponernos en conjunto a codear ya que nos viene resultando más efectivo de esta manera.

- El primer objetivo es implementar una función que al recibir el mapa nos calcule todas las distancias de todos los nodos(esquinas) entre sí, esto se calculará una sola vez y quedará guardado en memoria local utilizando pickle.



Fin