INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA ESCUELA DE INGENIERÍA EN COMPUTACION INVESTIGACIÓN DE OPERACIONES ALGORITMO PARA LAS SERIES DEPORTIVAS I SEMESTRE PROFESOR DR. FRANCISCO J. TORRES ROJAS GRUPO 40

> KATHY ANDREÍNA BRENES GUERRERO. ADRIAN CUBERO MORA. MIUYIN YONG WONG

**ESTUDIANTES** 

## ALGORITMO PARA SERIE DEPORTIVAS

Entre dos equipos A y B se dice que A tiene una posibilidad p de ganar y B tiene una posibilidad q = 1-p de ganar. Cuál es la probabilidad de que el grupo A sea campeón ? Este algoritmo permite contestar esa pregunta.

## PROPIEDADES DE LAS SERIES DEPORTIVAS

La cantidad de filas y columnas deben ser igual a la canitdad de partidos comenzando desde 0.

Un par ordenado sería (i,j) donde i representa la cantidad de partidos que le faltan a A para ganar y j representa la cantiad de partidos que le faltan a B para ganar.

El estado inicial sería (cantidad de partidos, cantidad de partidos). En cada una de esas casillas se calulara la probabilidad que tiene el equipo A en ganar (cada probabilidad es independiente).

## **FUNCIONES**

La función que regresa la probabilidad de que A sea campión se define como:

$$\begin{aligned} &F(i,j){=}p^*F(i{-}1,j)\,+\,q^*F(i,\,j{-}1)\\ &\text{Casos triviales: }F(0,j)\,=\,1\,\,F(i,0)\,=\,0 \end{aligned}$$

#### VENTAJA LOCAL

Los equipos tienden a jugar mejor en casa en ciertos deportes. Por esa razón se establecen dos probabilidades Ph y Pr. Ph siendo en casa y Pr de visita, las probabilidades del equipo contrario son los complementos.

Dada una serie de cuantos equipos ocurriran en casa, se calculan cuál de las dos probabildiades se tiene que usar.

#### VALORES INICIALES

Cantidad de partidos: 4 Probabilidad Home: 0,5200

Probabilidad Road: 0,4800 Serie: 2,7,14

# **RESULTADO**

•				
0	1	2	3	4
	1,0000	1,0000	1,0000	1,0000
0,0000	0,4800	0,7296	0,8594	0,9269
0,0000	0,2304	0,4700	0,6569	0,7865
0,0000	0, 1106	0,2831	0, 4625	0,6310
0,0000	0,0531	0, 1635	0,3190	0,4812

## **RESULTADO FINAL**

La probabilidad de que el equipo A gane es de 0,4812.