

Apunte de Módulos Básicos (v. 0.3 α)

Algoritmos y Estructuras de Datos II, DC, UBA.

1^{er} cuatrimestre de 2019

Índice

1. Diccionario Trie (α)	2
2. Módulo Juego	5
3. Módulo Mapa	12
4. Módulo Dirección	14
5. Módulo Acción	16

1. Diccionario Trie (α)

El módulo Diccionario Trie provee un diccionario básico montado sobre un trie. Solo se definen e implementan las operaciones que serán utilizadas.

Interfaz

parámetros formales

géneros α
función $\text{COPIAR}(\text{in } s : \alpha) \rightarrow \text{res} : \alpha$
Pre $\equiv \{\text{true}\}$
Post $\equiv \{\text{res} =_{\text{obs}} s\}$
Complejidad: $\Theta(\text{copy}(s))$
Descripción: función de copia de α

se explica con: $\text{DICCIONARIO}(\text{string}, \alpha)$.

géneros: $\text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$.

Operaciones básicas de diccionario

$\text{VACÍO}() \rightarrow \text{res} : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$
Pre $\equiv \{\text{true}\}$
Post $\equiv \{\text{res} =_{\text{obs}} \text{vacío}\}$
Complejidad: $\Theta(1)$
Descripción: genera un diccionario vacío.

$\text{DEFINIR}(\text{in/out } d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha), \text{in } k : \text{string}, \text{in } s : \alpha)$
Pre $\equiv \{d =_{\text{obs}} d_0\}$
Post $\equiv \{d =_{\text{obs}} \text{definir}(d, k, s)\}$
Complejidad: $\Theta(|k| + \text{copy}(s))$
Descripción: define la clave $k \notin \text{claves}(d)$ con el significado s en el diccionario.
Aliasing: los elementos k y s se definen por copia.

$\text{DEFINIDO?}(\text{in } d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha), \text{in } k : \text{string}) \rightarrow \text{res} : \text{bool}$
Pre $\equiv \{\text{true}\}$
Post $\equiv \{\text{res} =_{\text{obs}} \text{def?}(d, k)\}$
Complejidad: $\mathcal{O}(|k|)$
Descripción: devuelve **true** si y sólo k está definido en el diccionario.

$\text{SIGNIFICADO}(\text{in } d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha), \text{in } k : \text{string}) \rightarrow \text{res} : \sigma$
Pre $\equiv \{\text{def?}(d, k)\}$
Post $\equiv \{\text{alias}(\text{res} =_{\text{obs}} \text{obtener}(d, k))\}$
Complejidad: $\Theta(|k|)$
Descripción: devuelve el significado de la clave k en d .
Aliasing: res es modificable si y sólo si d es modificable.

Representación

Representación del diccionario

$\text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$ se representa con **estr**

donde **estr** es $\text{tupla}(\text{raiz} : \text{puntero}(\text{nodo}))$

donde **nodo** es $\text{tupla}(\text{significado} : \alpha, \text{siguientes} : \text{arreglo}(\text{puntero}(\text{nodo})) [256])$

$\text{Rep} : \text{diccTrie} \rightarrow \text{bool}$

$\text{Rep}(d) \equiv \text{true} \iff \text{raiz no está contenido en ninguno de sus siguientes ni sus siguientes}$

$\text{Abs} : \text{diccTrie } d \rightarrow \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$

$\{\text{Rep}(d)\}$

$Abs(d) \equiv \text{if vacía?}(d.claves) \text{ then vacío else definir}(\text{prim}(d).claves, \text{prim}(d).significado, Abs(\text{fin}(d))) \text{ fi}$

Algoritmos

iVacía() $\rightarrow res : \text{estr}$

1: // Le asigna un nuevo nodo a la raíz
 2: $res \leftarrow \langle raiz : \text{nuevoNodo}() \rangle$ $\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(1)$

Justificación: La complejidad de crear un nuevo nodo es $\Theta(1)$

iSignificado(in/out d: estr, in k: string) $\rightarrow res : \alpha$

1: $\text{Nodo actual} \leftarrow d.raiz$ $\triangleright \Theta(1)$
 2: **for** ($\text{char } c : k$) **do** $\triangleright \mathcal{O}(|k|)$
 3: $actual \leftarrow (actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)])$ $\triangleright \Theta(1)$
 4: **end for**
 5: $res \leftarrow (actual \rightarrow \text{significado})$ $\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(|k|)$

Justificación: Los accesos y las asignaciones de punteros son $\Theta(1)$. Como el ciclo se ejecuta $|k|$ veces, se ejecutarán dichas asignaciones $|k|$ veces. Luego la complejidad será $\Theta(|k|)$.

iDefinido?(in/out d: estr, in k: string) $\rightarrow res : \text{bool}$

1: $\text{Nodo actual} \leftarrow d.raiz$ $\triangleright \Theta(1)$
 2: **for** ($\text{char } c : k$) **do** $\triangleright \mathcal{O}(|k|)$
 3: **if** ($actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)] \neq \text{NULL}$) $\triangleright \Theta(1)$
 4: **then** $actual \leftarrow (actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)])$ $\triangleright \Theta(1)$
 5: **else** $res \leftarrow \text{false}$ $\triangleright \Theta(1)$
 6: **end if**
 7: **end for**
 8: $res \leftarrow \text{true}$ $\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\mathcal{O}(|k|)$

Justificación: Los accesos y las asignaciones de punteros son $\Theta(1)$. Como el ciclo se ejecuta a lo sumo $|k|$ veces, se ejecutarán dichas asignaciones $|k|$ veces como máximo. Luego la complejidad será $\mathcal{O}(|k|)$.

iDefinir(in/out d: estr, in k: string, in s: α)

1: $\text{Nodo actual} \leftarrow d.raiz$
 2: **for** ($\text{char } c : k$) **do** $\triangleright \Theta(|k|)$
 3: // Si no tengo siguiente, lo creo
 4: **if** ($actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)] == \text{NULL}$) **then** $\triangleright \Theta(1)$
 5: $actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)] = \text{nuevoNodo}()$ $\triangleright \Theta(1)$
 6: **end if**
 7: $actual \leftarrow (actual \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)])$ $\triangleright \Theta(1)$
 8: **end for**
 9:
 10: // Estoy parado en el nodo que va a tener el significado.
 11: // Le asigno una copia del provisto.
 12: $actual \rightarrow \text{significado} \leftarrow \text{copy}(s)$ $\triangleright \Theta(\text{copy}(s))$

Complejidad: $\Theta(|k| + \text{copy}(s))$

Justificación: Siempre se recorre toda la palabra para definirla, entonces el *for* siempre tiene $|k|$ ciclos. La dereferenciación y comparación de punteros, e indexación en arreglos estáticos son $\Theta(1)$.

inuevoNodo() $\rightarrow res$: puntero(nodo) ▷ Función privada que crea un nuevo nodo

1: // Reserva la memoria para un nuevo nodo con significado null y siguientes vacíos

2: $res \leftarrow \&\langle significado : NULL, siguientes : arreglo_estatico[256] \text{ de } \alpha \rangle$ ▷ $\Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(1)$

Justificación: El tiempo de creación de un array de 255 posiciones es $\mathcal{O}(255) \in \mathcal{O}(1)$

2. Módulo Juego

Aquí va la descripción

Interfaz

generos: juego.

se explica con: JUEGO.

Operaciones básicas de Juego

INICIAR(**in** m : mapa, **in** pjs : conj(jugador), **in** $eventosFan$: vector(evento)) $\rightarrow res$: juego

Pre $\equiv \{\neg vacio(pjs) \wedge (\forall e : evento)(est?(e, eventosFan) \Rightarrow_L e.pos \in libres(m))\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} nuevo.Juego(m, pjs, eventosFan)\}$

Complejidad: $\Theta(?)$ TODO

Descripción: crea un nuevo juego con el mapa dado, un conjunto de jugadores, y los eventos de un fantasma.

PASARTIEMPO(**in** j : juego) $\rightarrow res$: juego

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} pasar(j)\}$

Complejidad: $\Theta(?)$

Descripción: ejecuta un paso de tiempo cuando ningún jugador realiza una acción.

EJECUTARACCION(**in** j : juego, **in** a : accion, **in** pj : jugador) $\rightarrow res$: juego

Pre $\equiv \{pj \in jugadores(j) \wedge_L jugadorVivo(pj, j) \wedge \neg esPasar(a)\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} step(j, a, pj)\}$

Complejidad: $\Theta(?)$

Descripción: actualiza con la acción a del jugador pj .

JUGADORESVIVOS(**in** j : juego) $\rightarrow res$: conj(puntero(infoPJ))

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{(\forall p : puntero(infoPJ))(p \in res \Rightarrow_L$
 $(p \rightarrow id \in jugadores(j)) \wedge_L$
 $(p \rightarrow vivo? \wedge jugadorVivo(p \rightarrow id, j)) \wedge$
 $((\forall e : evento)(e \in p \rightarrow eventos \Rightarrow_L$
 $(e.pos =_{obs} posJugador(p \rightarrow id, j)) \wedge$
 $(e.dir =_{obs} dirJugador(p \rightarrow id, j))))\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: devuelve un conjunto con punteros a la información de los personajes que están vivos.

Aliasing: res es no modificable.

FANTASMASVIVOS(**in** j : juego) $\rightarrow res$: conj(infoFan)

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{fantasmaValido(j, res)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: devuelve un conjunto referencias a la información de los fantasmas que están vivos.

Aliasing: las referencias son no modificables.

FANTASMAESPECIAL(**in** j : juego) $\rightarrow res$: infoFan

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} fantasmaEspecial(j)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: devuelve el fantasma especial.

Aliasing: res es una referencia no modificable.

FANTASMASVIVOSQUEDISPARAN(**in** j : juego) $\rightarrow res$: conj(infoFan)

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{fantasmaValido(j, res) \wedge_L$
 $((\forall f : infoFan)(f \in res \Rightarrow_L disparando(f.eventos, step(j))))\}$

Complejidad: $O(\#fv)$

Descripción: devuelve un conjunto con punteros a la información de los fantasmas que están vivos y disparan en el ultimo paso ejecutado en el juego.

Aliasing: res es un conjunto de referencias no modificables.

VIVO?(in j : juego, in pj : string) $\rightarrow res$: bool

Pre $\equiv \{pj \in jugadores(j)\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} jugadorVivo(pj, j)\}$

Complejidad: $O(|j|)$

Descripción: devuelve si un jugador está vivo

POSOCUPADASPORDISPAROS(in j : juego) $\rightarrow res$: conj(posicion)

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} alcanceDisparosFantasmas(fantasmas(j), j)\}$

Complejidad: $O(\#fv * m)$

Descripción: devuelve un conjunto de las posiciones afectadas por disparos de fantasmas en la última *ronda* (TODO: ronda o paso?).

Predicados auxiliares:

fantasmaValido(j , fs):

$$(\forall f : infoFan)(f \in res \Rightarrow_L \\ (f.eventos \in fantasmas(j)) \wedge_L \\ (fantasmaVivo(f.eventos, j)) \wedge \\ ((\forall e : evento)(e \in f.eventos \Rightarrow_L \\ (e.pos =_{\text{obs}} posFantasma(f.eventos, j)) \wedge \\ (e.dir =_{\text{obs}} dirFantasma(f.eventos, j)))))$$

Representación

Representación de Juego

juego se representa con estr

donde j es tupla(// General

paso: nat,
ronda: nat,
mapa: m,

// Disparos

mapaDisparos: arreglo(arreglo(tupla(nat, nat))),
disparosUltimoPaso: conj(posicion),

// Jugadores

infoJugadores: diccTrie(string, infoPJ),
infoActualJugadoresVivos: conj(infoActualPJ),
infoJugadoresVivos: conj(puntero(infoPJ)),

// Fantasmas

infoFantasmas: conj(infoFan),
infoActualFantasmasVivos: conj(infoActualFan),
infoFantasmasVivos: conj(itConj(infoFan)),
infoFantasmaEspecial: itConj(infoActualFan))

donde infoPJ es tupla(eventos: vector(evento),

vivo?: bool,
infoActual: itConj(infoActualPJ))

donde infoActualPJ es tupla(identidad: string,

posicion: pos,
direccion: dir)

donde infoFan es tupla(infoActual: itConj(infoActualFan),

eventos: vector(evento))

donde **infoActualFan** es **tupla**(*posicion*: **pos**,
direccion: **dir**)

Rep : mapa \rightarrow bool
Rep(*m*) \equiv true \iff

Abs : mapa *m* \rightarrow hab {**Rep**(*m*)}
Abs(*m*) =_{obs} h: hab |

Algoritmos

En esta sección se hace abuso de notación en los cálculos de álgebra de órdenes presentes en la justificaciones de los algoritmos. La operación de suma “+” denota secuencialización de operaciones con determinado orden de complejidad, y el símbolo de igualdad “=” denota la pertenencia al orden de complejidad resultante.

Algoritmos del módulo

```

iIniciar(in m : mapa, in pjs : conj(jugador), in eventosFan : vector(evento))  $\rightarrow$  res : estr
1: // Inicializo la estructura
2: res : {
3:   // Inicializo contadores
4:   paso : 0,  $\triangleright \Theta(1)$ 
5:   ronda : 0,  $\triangleright \Theta(1)$ 
6:
7:   // Seteo el mapa
8:   mapa : m,  $\triangleright \Theta(1)$ 
9:
10:  // Inicializo el mapa de disparos con el mismo tamaño que el mapa
11:  mapaDisparos : arreglo(arreglo(tupla(nat, nat))[Tam(m)])[Tam(m)],  $\triangleright \Theta(Tam(m)^2)$ 
12:  disparosUltimoPaso : Vacio(),  $\triangleright \Theta(1)$ 
13:
14:  // Inicializo estructuras de jugadores y fantasmas como vacías
15:  infoActualJugadoresVivos : Vacio(),
16:  infoJugadoresVivos : Vacio(),
17:  infoJugadores : Vacia(),
18:  infoFantasmas : Vacio(),
19:  infoActualFantasmasVivos : Vacio(),
20:  infoFantasmasVivos : Vacia(),
21:  infoFantasmaEspecial : CrearIt(Vacio())
22: }
23:
24: // Inicializo los jugadores
25: iIniciarJugadores(res, m, pjs)
26:
27: // Inicializo los fantasmas
28: iIniciarFantasmas(res, eventosFan)

Complejidad:  $\Theta(?)$ 

```

```

iIniciarJugadores(in j: estr, in m: mapa, in pjs: conj(jugador)) ▷ Función privada
1: // Suponemos la existencia de la función
2: // dict(jugador, tupla(pos, dir)) localizarJugadores(m, conj(jugador) pjs)
3:
4: // Obtengo las posiciones y direcciones de jugadores
5: localPJs ← localizarJugadores(m, pjs)
6:
7: // Lleno las estructuras de jugadores
8: for (j, localizacion : localPJs) do
9:   // Creo la infoActual y la agrego a su conjunto
10:  infoActual ← ⟨identidad : j, posicion : localizacion.pos, direccion : localizacion.dir⟩
11:  itInfoActual ← AgregarRapido(j.infoActualJugadoresVivos, infoActual)
12:
13:  // Creo la infoPJ con la actual
14:  info ← iNuevaInfoPJ(localizacion, itInfoActual)
15:  // La agrego al trie y me guardo el puntero a la info guardada
16:  infoPtr ← &Definir(j.infoJugadores, j, info)
17:
18:  // Agrego al conjunto de jugadores vivos el puntero a la info del PJ
19:  AgregarRapido(j.infoJugadoresVivos, infoPtr)
20: end for

Complejidad:  $\Theta(?)$ 

```

```

iNuevaInfoPJ(in localizacion: tupla(pos, dir), in itInfoActual : itConj(infoActualPJ)) → res : infoPJ ▷ Función privada
1: // Creo el evento
2: evento ← ⟨ ▷  $\Theta(1)$ 
3:   pos : localizacion.pos,
4:   dir : localizacion.dir,
5:   disparo? : false
6: ⟩
7:
8: // Creo una lista con él
9: evts ← Vacía() ▷  $\Theta(1)$ 
10: AgregarAtras(evts, evento) ▷  $\Theta(1)$ 
11:
12: // Armo la infoPJ
13: res ← ⟨ ▷  $\Theta(1)$ 
14:   eventos : evts
15:   vivo? : true
16:   infoActual : itInfoActual
17: ⟩

Complejidad:  $\Theta(1)$ 

```

iIniciarFantasmas(in j : **estr**, in $eventosFan$: **vector**(evento))

▷ Función privada

```

1: // Lleno las estructuras de fantasmas
2: // Creo la infoActual y la agrego a su conjunto
3:  $infoActualFan \leftarrow \langle posicion : eventosFan[0].pos, direccion : eventosFan[0].dir \rangle$ 
4:  $itInfoActualFan \leftarrow AgregarRapido(infoActualFan, j.infoActualFantasmasVivos)$ 
5:
6: // Hago que el fantasma especial sea este
7:  $j.infoFantasmaEspecial \leftarrow itInfoActualFan$ 
8:
9: // Creo la infoFan con la actual
10:  $infoFan \leftarrow \langle infoActual : itInfoActualFan, eventos : eventosFan \rangle$ 
11: // La agrego al conjunto de información de fantasmas y me guardo su iterador
12:  $itInfoFan \leftarrow AgregarRapido(infoFan, j.infoFantasmas)$ 
13:
14: // Agrego al conjunto de fantasmas vivos el interador a la info del Fan
15:  $AgregarRapido(itInfoFan, j.infoFantasmasVivos)$ 

```

Complejidad: $\Theta(?)$

iPasarTiempo(in/out j : **estr**)

```

1: // Incremento el paso
2:  $j.paso \leftarrow j.paso + 1$ 
3:
4: // Actualizo el mapa de disparos con los fantasmas vivos
5:  $iActualizarMapaDisparosConFan(j)$ 
6:
7: // Veo que jugadores mueren
8:  $iChequearMuerteJugadores(j)$ 

```

▷ $\Theta(1)$ ▷ $\mathcal{O}(\#fv * m)$ ▷ $\Theta(\#jv)$
Complejidad: $\mathcal{O}(\#fv * m + \#jv)$

iActualizarMapaDisparosConFan(in/out j : **estr**)

```

1: // Recorro los fantasmas vivos
2: for ( $itInfoFan : j.infoFantasmasVivos$ ) do
3:     // Obtengo la información del fantasma
4:      $infoFan \leftarrow Siguiente(itInfoFan)$ 
5:
6:     // Obtengo el evento actual
7:      $eventoActual \leftarrow iEventoActualFan(infoFan, j.paso)$ 
8:
9:     // Si dispara, agrego su disparo a los del paso
10:    if ( $eventoActual.dispara?$ )
11:        then  $iAgregarDisparoFan(j, infoActual.pos, infoActual.dir)$ 
12:    end if
13: end for

```

▷ $\Theta(\#fv)$ ▷ $\Theta(1)$ ▷ $\Theta(1)$ ▷ $\mathcal{O}(m)$
Complejidad: $\mathcal{O}(\#fv * m)$

```

iChequearMuerteJugadores(in/out j : estr) ▷ Funcion privada
1: // Recorro los jugadores vivos con un iterador
2: itPJVivos ← CrearIt(j.infoJugadoresVivos) ▷  $\Theta(1)$ 
3: while HaySiguiente(itPJVivos) do ▷  $\Theta(\#jv)$ 
4:   // Obtengo su evento actual
5:   ptrInfoPJ ← Siguiente(itPJVivos) ▷  $\Theta(1)$ 
6:   eventoActual ← iEventoActualPJ(*ptrInfoPJ) ▷  $\Theta(1)$ 
7:
8:   if iPJAfectadoPorDisparo?(j, eventoActual.pos) ▷  $\Theta(1)$ 
9:     then iMuerePJ(j, itPJVivos) ▷  $\Theta(1)$ 
10:  end if
11:
12:  // Avanzo el iterador
13:  Avanzar(itPJVivos) ▷  $\Theta(1)$ 
14: end while

Complejidad:  $\Theta(\#jv)$ 
15:

```

```

iPJAfectadoPorDisparo?(in j : estr, in pos : pos) → res : bool ▷ Funcion privada
1: // El PJ estará afectado si en la posición en la que está hay un disparo de un fantasma
2: // Indexo por su posición en el mapa de disparos para obtener el paso en el que hubo un disparo del fantasma
3: pasoDispFan ← j.mapaDisparos[pos.x][pos.y].pasoDispFan ▷  $\Theta(1)$ 
4:
5: // Estará afectado si el paso del disparo del fantasma es igual al actual
6: afectado? ← (pasoDispFan == j.paso) ▷  $\Theta(1)$ 
7: res ← afectado?

Complejidad:  $\Theta(1)$ 

```

```

iMuerePJ(in/out j : estr, in/out itPJVivos : itConj(puntero(infoPJ))) ▷ Funcion privada
1: // Obtengo su información
2: infoPJ ← *Siguiente(itPJVivos) ▷  $\Theta(1)$ 
3:
4: // Lo seteo como muerto
5: infoPJ.vivo? ← false ▷  $\Theta(1)$ 
6:
7: // Lo borro del conjunto infoActualJugadoresVivos
8: EliminarSiguiente(infoPJ.infoActual) ▷  $\Theta(1)$ 
9:
10: // Lo borro del conjunto infoJugadoresVivos
11: EliminarSiguiente(itPJVivos) ▷  $\Theta(1)$ 

Complejidad:  $\Theta(1)$ 

```

```

iAgregarDisparoFan(in/out  $j$ : estr, in  $pos$ : pos, in  $dir$ : dir) ▷ Funcion privada
1: // Parado desde  $pos$  en  $mapaDisparos$ , recorro hacia  $dir$ 
2: // hasta que me choco con un obstaculo o la pared.
3: while Valida?( $j.mapa$ ,  $pos$ )  $\wedge_L$  Libre( $j.mapa$ ,  $pos$ ) do ▷  $\mathcal{O}(Tam(j.mapa))$ 
4:   // Si no pasé ya por está posición con otro fantasma
5:   // (i.e si en el mapa de disparos no está ya este paso)
6:   if  $mapaDisparos[pos.x][pos.y].pasoDispFan \neq j.paso$  ▷  $\Theta(1)$ 
7:   then
8:     // Agrego la posición al conjunto de disparos y seteo el paso al actual
9:      $AgregarRapido(j.disparosUltimoPaso, pos)$  ▷  $\Theta(1)$ 
10:     $mapaDisparos[pos.x][pos.y].pasoDispFan \leftarrow j.paso$  ▷  $\Theta(1)$ 
11:   end if
12:
13:   // Avanzo la posición en esa dirección
14:    $pos \leftarrow Avanzar(pos, dir)$  ▷  $\Theta(1)$ 
15: end while

Complejidad:  $\mathcal{O}(m)$ 

```

```

iEventoActualFan(in  $info$ : infoFan, in  $paso$ : nat)  $\rightarrow res$ : evento ▷ Funcion privada
1:  $idx \leftarrow mod(j.paso, Longitud(info.eventos))$ 
2:  $res \leftarrow info.eventos[idx]$ 

Complejidad:  $\Theta(1)$ 

```

```

iEventoActualPJ(in  $info$ : infoPJ)  $\rightarrow res$ : evento ▷ Funcion privada
1:  $res \leftarrow Ultimo(info.eventos)$ 

Complejidad:  $\Theta(1)$ 

```

```

iEjecutarAccion(in  $j$ : estr, in  $a$ : accion, in  $pj$ : jugador)  $\rightarrow res$ : estr
1:

```

3. Módulo Mapa

El módulo Mapa provee una habitación en la que se puede ocupar y consultar por una posición en $\Theta(1)$.

Interfaz

generos: mapa.

se explica con: HABITACIÓN.

Operaciones básicas del mapa

NUEVOMAPA(**in** $n : \text{nat}$) $\rightarrow res : \text{mapa}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{nuevaHab}(n)\}$

Complejidad: $\Theta(n^2)$

Descripción: genera un mapa de tamaño $n \times n$.

OCUPAR(**in/out** $m : \text{mapa}$, **in** $c : \text{tupla}(\text{int}, \text{int})$)

Pre $\equiv \{m =_{\text{obs}} m_0 \wedge c \in \text{casilleros}(m) \wedge_L \text{libre}(m, c) \wedge \text{alcanzan}(\text{libres}(m) - c, \text{libres}(m) - c, m)\}$

Post $\equiv \{m =_{\text{obs}} \text{ocupar}(c, m_0)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: ocupa una posición del mapa siempre y cuando éste no deje de ser conexo.

TAM(**in** $m : \text{mapa}$) $\rightarrow res : \text{nat}$

Pre $\equiv \{\text{true}\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{tam}(m)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: devuelve el tamaño del mapa.

LIBRE(**in** $m : \text{mapa}$, **in** $c : \text{tupla}(\text{int}, \text{int})$) $\rightarrow res : \text{bool}$

Pre $\equiv \{c \in \text{casilleros}(m)\}$

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} \text{libre}(c, m)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: devuelve si una posición está ocupada.

Representación

Representación del mapa

El objetivo de este módulo es implementar una matriz de tamaño n con vectores de booleanos que indican si una posición está ocupada. La estructura de representación, su invariante de representación y su función de abstracción son las siguientes.

mapa se representa con map

donde **map** es $\text{tupla}(\text{tamano} : \text{nat}, \text{casilleros} : \text{vec}(\text{vec}(\text{bool}))),$

Rep : $\text{mapa} \rightarrow \text{bool}$

Rep(*map*) $\equiv \text{true} \iff$ La longitud de *map.casilleros* es igual a *tamano* \wedge

La longitud del vector *m.casilleros* es igual a la de todo otro vector dentro de *el*) \wedge

Toda posición libre debe ser alcanzable por todo el resto de las posiciones libres a través de un camino de posiciones libres (conexo).

Abs : $\text{mapa map} \rightarrow \text{hab}$

$\{\text{Rep}(\text{map})\}$

Abs(*map*) $=_{\text{obs}} h : \text{hab} \mid m.\text{tamano} =_{\text{obs}} \text{tam}(h) \wedge_L$

$(\forall t : \text{tupla}(\text{nat}, \text{nat}))(0 \leq \Pi_1(t), \Pi_2(t) < \text{map.tamano} - 1 \Rightarrow_L$

$\text{libre}(h, t) =_{\text{obs}} \text{map.casilleros}[\Pi_1(t)][\Pi_2(t)])$

Algoritmos

Algoritmos del módulo

iTam(**in** $m : \text{map}$) $\rightarrow res : \text{nat}$

1: $res \leftarrow m.tamano$

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(1)$

iOcupar(**in/out** $m : \text{map}$, **in** $p : \text{pos}$)

1: $m[\Pi_1(p)][\Pi_2(p)] \leftarrow true$

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(1)$

Justificación: El acceso a una posición de un vector y su modificación es $\Theta(1)$

iLibre(**in** $m : \text{map}$, **in** $p : \text{pos}$) $\rightarrow res : \text{bool}$

1: $res \leftarrow \neg m[\Pi_1(p)][\Pi_2(p)]$

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad: $\Theta(1)$

Justificación: El acceso a una posición de un vector es $\Theta(1)$

iNuevoMapa(**in** $n : \text{nat}$) $\rightarrow res : \text{map}$

1: // Inicializo el tamaño, el vector y el mapa.

2: $res \leftarrow \langle tamano : n, casilleros : Vacía() \rangle$

$\triangleright \Theta(1)$

3:

4: // Genero un vector de booleanos en falso con n posiciones.

5: $i \leftarrow 0$

$\triangleright \Theta(1)$

6: **while** $i < n$ **do**

$\triangleright \mathcal{O}(n^2)$

7: $v.AgregarAtras(false)$

$\triangleright \mathcal{O}(n)$

8: $i \leftarrow i + 1$

9: **end while**

10:

11: // Genero la matriz de n x n posiciones haciendo n copias del vector de booleanos antes creado.

12: $i \leftarrow 0$

13: **while** $i < n$ **do**

$\triangleright \mathcal{O}(n^2)$

14: $res.AgregarAtras(v.Copiar())$

$\triangleright \mathcal{O}(n)$

15: $i \leftarrow i + 1$

$\triangleright \Theta(1)$

16: **end while**

Complejidad: $\mathcal{O}(n^2)$

Justificación: Copiar un vector de n booleanos es $\mathcal{O}(n * copy(bool))$ y copiar un bool es $\Theta(1)$. Luego, agregar n veces la copia del vector es $\mathcal{O}(n^2)$, puesto que AgregarAtras es $\mathcal{O}(n)$ y copiarlo es $\mathcal{O}(n)$ por lo antes visto. Luego la complejidad de la operación de la línea 10 es $\mathcal{O}(n)$ y, por lo tanto, todo el while es $\mathcal{O}(n^2)$.

4. Módulo Dirección

El módulo Dirección provee una dirección y una función que permite invertir las mismas.

Interfaz

generos: dir.

se explica con: DIRECCIÓN.

Operaciones básicas de Dirección

ARRIBA() $\rightarrow res : dir$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} \uparrow\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la dirección arriba.

ABAJO() $\rightarrow res : dir$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} \downarrow\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la dirección abajo.

IZQUIERDA() $\rightarrow res : dir$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} \leftarrow\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la dirección izquierda.

DERECHA() $\rightarrow res : dir$

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} \rightarrow\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la dirección derecha.

INVERTIR(in/out $d : dir$)

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} invertir(d)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: invierte la dirección.

Representación

El objetivo de este módulo es implementar una dirección utilizando strings. La estructura de representación, su invariante de representación y su función de abstracción son las siguientes.

Representación de Dirección

dir se representa con string

Rep : dir $\rightarrow bool$

Rep(d) $\equiv true \iff$

$d =_{obs} "arriba" \vee$

$d =_{obs} "abajo" \vee$

$d =_{obs} "izquierda" \vee$

$d =_{obs} "derecha"$

Abs : dir $d \rightarrow dir$

{Rep(d)}

Abs(d) =_{obs} $d_{tad} : dir \mid (d =_{obs} "arriba" \wedge d_{tad} =_{obs} \uparrow) \vee$
 $(d =_{obs} "abajo" \wedge d_{tad} =_{obs} \downarrow) \vee$
 $(d =_{obs} "izquierda" \wedge d_{tad} =_{obs} \leftarrow) \vee$
 $(d =_{obs} "derecha" \wedge d_{tad} =_{obs} \rightarrow)$

Algoritmos

Algoritmos del módulo

iArriba() $\rightarrow res : \text{dir}$ 1: $res \leftarrow \text{"arriba"}$ $\triangleright \Theta(1)$ Complejidad: $\Theta(1)$

iAbajo() $\rightarrow res : \text{dir}$ 1: $res \leftarrow \text{"abajo"}$ $\triangleright \Theta(1)$ Complejidad: $\Theta(1)$

iIzquierda() $\rightarrow res : \text{dir}$ 1: $res \leftarrow \text{"izquierda"}$ $\triangleright \Theta(1)$ Complejidad: $\Theta(1)$

iDerecha() $\rightarrow res : \text{dir}$ 1: $res \leftarrow \text{"derecha"}$ $\triangleright \Theta(1)$ Complejidad: $\Theta(1)$

iInvertir(in/out d: dir)1: $switch(d)$ $\triangleright \Theta(1)$ 2: $case \text{"arriba"} :$ 3: $d \leftarrow \text{"abajo"}$ 4: $case \text{"abajo"} :$ 5: $d \leftarrow \text{"arriba"}$ 6: $case \text{"izquierda"} :$ 7: $d \leftarrow \text{"derecha"}$ 8: $case \text{"derecha"} :$ 9: $d \leftarrow \text{"izquierda"}$ Complejidad: $\Theta(1)$

5. Módulo Acción

El módulo Acción provee una acción y una funciones que permiten operar con acciones y eventos.

Interfaz

generos: `accion`.

se explica con: `ACCIÓN`.

Operaciones básicas de Acción

MOVER(**in** d : `dir`) $\rightarrow res$: `accion`

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} mover(d)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera una acción de mover en la dirección especificada.

PASAR() $\rightarrow res$: `accion`

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} pasar\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la acción de pasar.

DISPARAR() $\rightarrow res$: `accion`

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} disparar\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera la acción de disparar.

APLICAR(**in** a : `acción`, **in** j : `juego`, **in** e : `evento`) $\rightarrow res$: `evento`

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} aplicar(a, j, e)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera el evento a partir de la acción a realizar.

INVERTIR(**in** e : `evento`) $\rightarrow res$: `evento`

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} invertir(e)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: invierte un evento.

INVERSA(**in/out** es : `vector(evento)`)

Pre $\equiv \{true\}$

Post $\equiv \{res =_{obs} inversa(es)\}$

Complejidad: $\Theta(1)$

Descripción: genera una secuencia que contiene a la inicial, le suma 5 pasos de espera y le agrega la secuencia original invertida.

Representación

Representación de Acción

El objetivo de este módulo es implementar una acción utilizando una tupla de string y dirección. La estructura de representación, su invariante de representación y su función de abstracción son las siguientes.

acción se representa con a

donde a es `tupla(acción: string, dir: dir)`

$Rep : acción \rightarrow bool$

$$\begin{aligned}
\text{Rep}(a) &\equiv \text{true} \iff \\
&\quad \text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"disparar"} \vee \\
&\quad \text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"pasar"} \vee \\
&\quad \text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"mover"} \\
\text{Abs} : \text{acción } a &\longrightarrow \text{acción} && \{\text{Rep}(a)\} \\
\text{Abs}(a) =_{\text{obs}} a_{\text{tad}} : \text{acción} & \mid (\text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"disparar"} \wedge \text{esDisparar}(a_{\text{tad}})) \vee \\
&\quad (\text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"pasar"} \wedge \text{esPasar}(a_{\text{tad}})) \vee \\
&\quad ((\text{a.acción} =_{\text{obs}} \text{"mover"} \wedge \text{esMover}(a_{\text{tad}})) \wedge_{\text{L}} \text{a.dir} =_{\text{obs}} \text{direccion}(a_{\text{tad}}))
\end{aligned}$$

Algoritmos

Para las acciones que no tienen dirección, les definimos la dirección *Arriba()*.
Esto no importa ya que la dirección es ignorada en general para esas acciones.

Algoritmos del módulo

iPasar() $\rightarrow res : \text{acción}$
1: $res \leftarrow \langle \text{accion} : \text{"pasar"}, \text{dir} : \text{Arriba()} \rangle$ $\triangleright \Theta(1)$
Complejidad: $\Theta(1)$

iDisparar() $\rightarrow res : \text{acción}$
1: $res \leftarrow \langle \text{accion} : \text{"disparar"}, \text{dir} : \text{Arriba()} \rangle$ $\triangleright \Theta(1)$
Complejidad: $\Theta(1)$

iMover(in d: dir) $\rightarrow res : \text{acción}$
1: $res \leftarrow \langle \text{accion} : \text{"mover"}, \text{dir} : d \rangle$ $\triangleright \Theta(1)$
Complejidad: $\Theta(1)$

iInvertir(in e: evento) $\rightarrow res : \text{evento}$
1: $res \leftarrow \langle \text{pos} : e.\text{pos}, \text{dir} : \text{Invertir}(e.\text{dir}), \text{disparo?} : e.\text{disparo?} \rangle$ $\triangleright \Theta(1)$
Complejidad: $\Theta(1)$
)

iInversa(in/out es: vector(evento))

```

1: // El resultado deseado es el siguiente
2: // es + nada + nada + nada + nada + nada + inversa(es)
3:
4: // Me guardo la long original ya que lo voy a modificar por referencia
5: longOriginal ← Longitud(es) ▷ Θ(1)
6:
7: // Creo un evento que sea pasar y lo agrego 5 veces
8: eventoPasar ← ⟨pos : Ultimo(es).pos, dir : Ultimo(es).dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
9: for (i = 0, ... , 4) do ▷ O(long(es) * 5)
10:   AgregarAtras(es, eventoPasar) ▷ O(long(es))
11: end for
12:
13: // Recorro los eventos de la secuencia original de atrás para adelante,
14: // invirtiendolos y agregándolos al final
15: for (i = longOriginal - 1, ... , 0) do ▷ O(long(es)2)
16:   AgregarAtras(es, invertir(es[i])) ▷ O(long(es))
17: end for

```

Complejidad: $O(\text{long}(\text{es})^2)$

Justificación: Crear una tupla y acceder al vector es $\Theta(1)$. $O(\text{long}(\text{es}) * 5) + O(\text{long}(\text{es})^2) = O(\text{long}(\text{es})^2)$.

iAplicar(in a: acción, in j: juego, in e: evento) → res: evento

```

1: if (a.accion = disparar) ▷ Θ(1)
2:   then res ← ⟨pos : e.pos, dir : e.dir, disparo? : true⟩ ▷ Θ(1)
3: end if
4:
5: if (a.accion = pasar) ▷ Θ(1)
6:   then res ← ⟨pos : e.pos, dir : e.dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
7: end if
8:
9: if (a.accion = mover) then ▷ Θ(1)
10:   if (a.dir = Arriba() ∧ Π1(e.pos) + 1 < Tam(j.mapa) ∧L
11:     Libre(j.mapa, ⟨Π1(e.pos) + 1, Π2(e.pos)⟩) ) ▷ Θ(1)
12:     then res ← ⟨pos : ⟨Π1(e.pos) + 1, Π2(e.pos)⟩, dir : a.dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
13:     else res ← ⟨pos : e.pos, dir : a.dir, disparo? : false⟩
14:   end if
15:   if (a.dir = Abajo() ∧ Π1(e.pos) - 1 < Tam(j.mapa) ∧L
16:     Libre(j.mapa, ⟨Π1(e.pos) - 1, Π2(e.pos)⟩) ) ▷ Θ(1)
17:     then res ← ⟨pos : ⟨Π1(e.pos) - 1, Π2(e.pos)⟩, dir : a.dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
18:     else res ← ⟨pos : e.pos, dir : a.dir, disparo? : false⟩
19:   end if
20:   if (a.dir = Derecha() ∧ Π2(e.pos) + 1 < Tam(j.mapa) ∧L
21:     Libre(j.mapa, ⟨Π1(e.pos), Π2(e.pos) + 1⟩) ) ▷ Θ(1)
22:     then res ← ⟨pos : ⟨Π1(e.pos), Π2(e.pos) + 1⟩, dir : a.dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
23:     else res ← ⟨pos : e.pos, dir : a.dir, disparo? : false⟩
24:   end if
25:   if (a.dir = Izquierda() ∧ Π2(e.pos) - 1 < Tam(j.mapa) ∧L
26:     Libre(j.mapa, ⟨Π1(e.pos), Π2(e.pos) - 1⟩) ) ▷ Θ(1)
27:     then res ← ⟨pos : ⟨Π1(e.pos), Π2(e.pos) - 1⟩, dir : a.dir, disparo? : false⟩ ▷ Θ(1)
28:     else res ← ⟨pos : e.pos, dir : a.dir, disparo? : false⟩
29:   end if
30: end if

```

Complejidad: $\Theta(1)$

Justificación: Crear una tupla, comparar sus elementos y las operaciones del mapa son $\Theta(1)$.