

# Apunte de Módulos Básicos (v. 0.3 $\alpha$ )

Algoritmos y Estructuras de Datos II, DC, UBA.

1<sup>er</sup> cuatrimestre de 2019

## Índice

<b>1. Diccionario Trie (<math>\alpha</math>)</b>	<b>2</b>
<b>2. Módulo Juego</b>	<b>4</b>
<b>3. Módulo Mapa</b>	<b>7</b>
<b>4. Módulo Dirección</b>	<b>9</b>
<b>5. Módulo Acción</b>	<b>11</b>

## 1. Diccionario Trie ( $\alpha$ )

El módulo Diccionario Trie provee un diccionario básico montado sobre un trie.

### Interfaz

**parámetros formales**

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

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

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

### Operaciones básicas de diccionario

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

$\text{DEFINIR}(\text{in/out } d : \text{diccTrie}(string, \alpha), \text{in } k : string, \text{in } s : \alpha)$   
**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.

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

$\text{SIGNIFICADO}(\text{in } d : \text{diccTrie}(string, \alpha), \text{in } k : string) \rightarrow res : \sigma$   
**Pre**  $\equiv \{\text{def?}(d, k)\}$   
**Post**  $\equiv \{\text{alias}(res =_{\text{obs}} \text{obtener}(d, k))\}$   
**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

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

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

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

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

$\text{Rep}(d) \equiv \text{true} \iff \#\text{claves}(\text{secuADicc}(d.\text{claves})) = \text{long}(d.\text{claves}) \wedge \text{long}(d.\text{claves}) = \text{long}(d.\text{significados})$

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

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

## Algoritmos

---

**iVacía()**  $\rightarrow res : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$

- 1: // Reserva la memoria para un nuevo nodo con significado null y siguientes vacíos, y lo asigna a la raíz.
- 2:  $res \leftarrow \&\langle \text{significado} : \text{NULL}, \text{siguientes} : \text{arreglo\_estatico}[256] \text{ de } \alpha \rangle$   $\triangleright \Theta(1)$

Complejidad:  $\mathcal{O}(1)$

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

---



---

**iSignificado(in/out  $d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$ , in  $k : \text{string}$ )**  $\rightarrow res : \alpha$

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

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  $d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$ , in  $k : \text{string}$ )**  $\rightarrow res : \text{bool}$

- 1:  $\text{Nodo actual} \leftarrow d.\text{raiz}$   $\triangleright \Theta(1)$
- 2: **for** ( $\text{char } c : k$ ) **do**  $\triangleright \mathcal{O}(|k|)$
- 3:     **if** ( $\text{actual} \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)] \neq \text{NULL}$ )  $\triangleright \Theta(1)$
- 4:         **then**  $\text{actual} \leftarrow (\text{actual} \rightarrow \text{siguientes}[\text{toInt}(c)])$   $\triangleright \Theta(1)$
- 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  $d : \text{diccTrie}(\text{string}, \alpha)$ , in  $k : \text{string}$ , in  $s : \alpha$ )**

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

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  $\Theta(1)$ .

---

## 2. Módulo Juego

Aquí va la descripción

### Interfaz

generos: juego. se explica con: JUEGO.

### Operaciones básicas de Juego

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

**Pre**  $\equiv \{\neg vacio(pjs) \wedge (\forall e : evento)(e \in eventosFan \Rightarrow_L e.pos \in posiciones(m))\}$

**Post**  $\equiv \{res =_{obs} nuevoJuego(m, pjs, eventosFan)\}$

**Complejidad:**  $\Theta(?)$

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

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

**Pre**  $\equiv \{true\}$

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

**Complejidad:**  $\Theta(?)$

**Descripción:** actualiza sin acción de algún jugador.

**STEP**(**in**  $j$ : juego, **in**  $a$ : accion, **in**  $pj$ : string)  $\rightarrow res$  : juego

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

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

**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(nat)),  
*disparosUltimoPaso*: conj(posicion),

// Jugadores

*jugadores*: diccTrie(string, itConjLineal(infoPJ)),  
*infoJugadores*: conj(infoPJ),  
*infoActualJugadoresVivos*: conj(infoActualPJ),  
*jugadoresVivos*: conj(itConjLineal(infoPJ)),

// Fantasmas

*infoFantasmas*: conj(infoFan),  
*infoActualFantasmasVivos*: conj(infoActualFan),  
*fantasmasVivos*: conj(itConjLineal(infoFan)),  
*fantasmaEspecial*: itConjLineal(infoActualFan) )

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

*infoActual*: itConjLineal(infoActualPJ) )

donde infoActualPJ es tupla(*identidad*: string,

*posicion*: pos,  
*direccion*: dir )

donde infoFan es tupla(*eventos*: vector(evento) )

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

`Rep : mapa → bool`  
`Rep(m) ≡ true ⇔`

`Abs : mapa m → 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

---

---

`iTam(in m : mapa) → res : nat`

1: `res ← m.tamano` `▷ Θ(1)`

Complejidad: `Θ(1)`

---

### 3. Módulo Mapa

Aquí va la descripción

#### 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 este 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 un elemento está ocupado.

#### Representación

##### Representación del mapa

El objetivo de este módulo es implementar una lista doblemente enlazada con punteros al principio y al fin. Para simplificar un poco el manejo de la estructura, vamos a reemplazarla por una lista circular, donde el siguiente del último apunta al primero y el anterior del primero apunta al último. La estructura de representación, su invariante de representación y su función de abstracción son las siguientes.

**mapa se representa con m**

donde **m** es **tupla**(*tamano*: **nat**, *casilleros*: **vec**(**vec**(**bool**)),)

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

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

La longitud del vector  $m.\text{casilleros}$  es igual a la de todo otro vector dentro de  $\text{el} \wedge$

Es conexa

**Abs** : **mapa**  $m \rightarrow \text{hab}$

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

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

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

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

#### 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

---



---

**iTam**(in  $m$ : mapa)  $\rightarrow res$ : nat

1:  $res \leftarrow m.tamano$

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad:  $\Theta(1)$

---



---



---

**iOcupar**(in/out  $m$ : mapa, in  $c$ : tupla(int, int))

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

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad:  $\Theta(1)$

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

---



---



---

**iLibre**(in  $m$ : mapa, in  $c$ : tupla(int, int))  $\rightarrow res$ : bool

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

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad:  $\Theta(1)$

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

---



---



---

**iNuevoMapa**(in  $n$ : nat)  $\rightarrow res$ : mapa

1:  $m.tamano \leftarrow n$

$\triangleright \Theta(1)$

2:  $v \leftarrow Vacia()$

$\triangleright \Theta(1)$

3:  $i \leftarrow 0$

$\triangleright \Theta(1)$

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

$\triangleright O(n)$

5:      $v.AgregarAtras(false)$

6:      $i \leftarrow i + 1$

7: **end while**

8:  $i \leftarrow 0$

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

$\triangleright O(n^2)$

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

$\triangleright O(n)$

11:      $i \leftarrow i + 1$

$\triangleright O(1)$

12: **end while**

Complejidad:  $\Theta(n^2)$

Justificación: Copiar un vector de  $n$  booleanos es  $O(n * copy(bool))$  y copiar un bool es  $\Theta(1)$ . Luego, agregar  $n$  veces la copia del vector es  $O(n^2)$

---



## 4. Módulo Dirección

Aquí va la descripción

### 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

### Representación de Dirección

dir se representa con string

$Rep : dir \rightarrow bool$

$Rep(d) \equiv true \iff$

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

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

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

$d =_{obs} "derecha"$

$Abs : dir \rightarrow dir$

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

$\{Rep(d)\}$

## 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

Aquí va la descripción

### Interfaz

**generos:** accion.

**se explica con:** ACCIÓN.

### Operaciones básicas de Acción

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

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

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

**Complejidad:**  $\Theta(1)$

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

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

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

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

**Complejidad:**  $\Theta(1)$

**Descripción:** genera la acción de pasar.

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

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

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

**Complejidad:**  $\Theta(1)$

**Descripción:** genera la acción de disparar.

**APLICAR**()  $\rightarrow res$  : tupla()

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

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

**Complejidad:**  $\Theta(1)$

**Descripción:** genera la acción de disparar.

## Representación

### Representación de Acción

El objetivo de este módulo es implementar una lista doblemente enlazada con punteros al principio y al fin. Para simplificar un poco el manejo de la estructura, vamos a reemplazarla por una lista circular, donde el siguiente del último apunta al primero y el anterior del primero apunta al último. La estructura de representación, su invariante de representación y su función de abstracción son las siguientes.

**mapa se representa con m**

donde **m** es `tupla(tamano: nat, casilleros: vec(vec(bool)),)`

**Rep** : mapa  $\rightarrow$  bool

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

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

Es conexa

**Abs** : mapa  $m \rightarrow$  hab

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

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

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

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

## 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

---

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

1:  $res \leftarrow m.tamano$

$\triangleright \Theta(1)$

Complejidad:  $\Theta(1)$

---