

24 días, 24 desafíos de código

Desde “mi código funciona”
hasta la solución profesional

 **MUESTRA DEL LIBRO**

Patricia E. Miguel



Programación Desde Cero

Índice de contenidos

| | |
|--|-----|
| Introducción | 3 |
| Desafío 1 - Mensajes simétricos | 13 |
| Desafío 2 - Organizando los productos de una tienda online | 21 |
| Desafío 3 - Cifrado espejo de palabras | 33 |
| Desafío 4 - Logro en la conversación con un NPC | 46 |
| Desafío 5 - Análisis de hashtags | 57 |
| Desafío 6 - Contador de kilometraje de una nave espacial | 70 |
| Desafío 7 - La mejor racha | 79 |
| Desafío 8 - Organizando datos de sensores | 91 |
| Desafío 9 - Reordenar datos de cámaras para monitoreo | 99 |
| Desafío 10 - Biblioteca digital | 108 |
| Desafío 11 - La pirámide de tesoros | 120 |
| Desafío 12 - Recorrido del robot limpiador | 130 |
| Desafío 13 - Diversidad de caracteres | 143 |
| Desafío 14 - Venta de teléfonos celulares | 156 |
| Desafío 15 - Pruebas de diagnóstico de hardware | 169 |
| Desafío 16 - Anagramas para escritores | 179 |
| Desafío 17 - Aplicación para estudios de danzas | 191 |
| Desafío 18 - Calibración de micrófonos | 205 |
| Desafío 19 - Aficionados a los acertijos | 217 |
| Desafío 20 - Alcance viral de publicaciones | 233 |
| Desafío 21 - Sistema de riego | 244 |
| Desafío 22 - Rastreo de envíos internacionales | 254 |
| Desafío 23 - Análisis meteorológico | 265 |
| Desafío 24 - Fábrica de moldes | 275 |
| Conclusión | 286 |
| Sobre la autora | 287 |
| Apéndice A: instalación y configuración del entorno | 288 |
| Registro de cambios | 289 |
| Licencia y condiciones de uso | 290 |

Introducción

Estructura del libro

Este libro contiene **24 desafíos de programación** diseñados para fortalecer la capacidad de análisis algorítmico y la lógica de resolución de problemas. Los ejercicios se ubican en un nivel principiante-intermedio, pensados para lectores que ya dominan los fundamentos de la programación: variables, tipos de datos, estructuras de control, funciones, arreglos unidimensionales y bidimensionales, y colecciones básicas (conjuntos y tablas hash).

A lo largo del libro, los desafíos involucran temáticas variadas, como manejo de cadenas de texto, manipulación de arreglos y matrices, uso de tablas hash, etc., predominando un enfoque lógico en la resolución de cada uno. Esto te permitirá reforzar un área concreta o practicar varios tipos de razonamiento de manera progresiva.

Por qué los ejercicios de algoritmia siguen siendo fundamentales en la era de la IA

Hoy, cualquier modelo de lenguaje genera en segundos el código que resuelve un ejercicio bien planteado. Entonces, ¿para qué dedicar tiempo a aprender a resolverlos por tu cuenta? Porque generar código y resolver problemas son habilidades completamente diferentes.

Los modelos de inteligencia artificial pueden generar código algorítmico, sí. Pero es más importante **lo que NO pueden hacer sin un humano** que sepa lo que está pidiendo:

- Identificar qué algoritmo se necesita cuando el problema real no se parece a ningún ejercicio.
- Evaluar si la solución es correcta o tiene casos borde que fallan en producción.
- Decidir ante disyuntivas (¿es preferible optimizar tiempo o memoria? ¿simplicidad o performance?).
- Adaptar el algoritmo estándar cuando las restricciones difieren del caso teórico.
- Debuggear cuando falla, sin tener que pedirle ayuda a la IA en cada línea.

Un desarrollador que delega todo a la IA sin entender lo que está pasando es como un conductor que solo sabe manejar con piloto automático: **funciona bien hasta que algo sale mal**.

Este libro no te enseña a competir con la IA en velocidad de escritura de código. Te enseña a ser el tipo de desarrollador que sabe qué pedirle, cómo evaluarlo, y qué hacer cuando te entrega algo que no funciona. Y si vas a entrevistas técnicas: probablemente no tengas IA. Vas a tener 45 minutos, una pizarra, y un entrevistador esperando que demuestres tu habilidad para resolver problemas.

Para quién es este libro

Este libro es para el lector que:

- Ya sabe programar lo básico.
- Quiere entender cómo funcionan los algoritmos que usa la IA.

- Quiere prepararse para entrevistas técnicas.

Este libro no es para quien:

- Busca copiar y pegar código sin entender.
- Quiere solo usar frameworks sin fundamentos.
- Cree que no es necesario aprender algoritmia porque «la IA lo hace todo».

Si necesitas repasar conceptos: curso gratuito

Si te falta dominar algo de los fundamentos de programación, podrás aprenderlos de forma gratuita en el **curso de programación desde cero** que se encuentra disponible en el canal de YouTube (www.youtube.com/c/ProgramacionDesdeCero).

Aunque en ese curso las explicaciones y ejercicios están implementados en Python, el contenido no se centra en el lenguaje, sino en **desarrollar una base sólida** en lógica y construcción de algoritmos. El curso te prepara para abordar los desafíos de este libro.

Sobre las ediciones de este libro

Este libro está disponible en cuatro ediciones:

- **Edición Python:** todos los ejercicios implementados exclusivamente en Python.
- **Edición Java:** todos los ejercicios implementados exclusivamente en Java.
- **Edición C#:** todos los ejercicios implementados exclusivamente en C#.
- **Edición Multilenguaje:** incluye las implementaciones en los tres lenguajes para cada ejercicio.

Las ediciones mono-lenguaje son ideales para quien estudia o trabaja principalmente con uno de estos lenguajes y prefiere un contenido más conciso. La edición multilenguaje te permite comparar diferentes enfoques sintácticos.

El análisis algorítmico, los casos de prueba y las explicaciones son idénticos en todas las ediciones. Lo que varía es únicamente el código de implementación.

Cómo aprovechar este libro

Este libro está diseñado para dos formas de uso complementarias:

Resolución activa: la idea es que, antes de revisar cualquier solución, te tomes un momento para trabajar cada desafío por tu cuenta. Esto implica: leer el enunciado con atención, examinar los casos de prueba, apoyarte en las pistas cuando sientas que no estás avanzando al ritmo que te gustaría y, finalmente, desarrollar tu propio código. Después tendrás la oportunidad de comparar tu propuesta con las soluciones que se presentan aquí. Este enfoque favorece un aprendizaje más sólido y una mayor autonomía.

Lectura analítica: si un ejercicio se vuelve particularmente exigente o si te resulta más interesante revisar el razonamiento antes de implementar, podrías explorar la sección «Del análisis a la solución» completa. Allí verás cómo evoluciona la idea inicial, pasando por alternativas poco eficientes hasta llegar a la versión validada. Una vez que la lógica te resulte clara, tendrás la posibilidad de implementar la solución sin necesidad de mirar el código directamente.

Ambas estrategias son completamente válidas, y podrías alternarlas según lo que necesites en cada momento. Habrá ejercicios que quieras resolver de inmediato y otros que te convenga estudiar antes. Lo esencial es evitar copiar código sin comprenderlo. Si un ejercicio te resulta muy sencillo, una lectura rápida será suficiente para continuar; si en cambio te plantea un reto mayor, vale la pena dedicar el tiempo necesario.

Los ejercicios están organizados de manera que cada uno se enfoque en una habilidad algorítmica o un tipo de estructura a practicar. Podrías seguir la secuencia sugerida o avanzar de manera distinta si hay algún ejercicio que despierte más tu interés.

Estructura de cada desafío

Todos los desafíos de este libro se basan en **patrones clásicos de práctica algorítmica**, ampliamente utilizados en educación, preparación técnica y ejercicio profesional. Estos tipos de problemas, con sus variaciones, aparecen en entrevistas laborales, exámenes universitarios y plataformas de entrenamiento, porque permiten evaluar con claridad la capacidad de análisis, diseño y validación de soluciones.

Cada desafío sigue una estructura común y coherente:

- Enunciado.
- Ficha técnica (Objetivo de aprendizaje, Etiquetas y Etapa de aprendizaje).
- Casos de prueba.
- Ayuda o pistas.
- Del análisis a la solución, paso a paso.
- Conclusiones técnicas
- Implementación de la solución validada en Python, Java y C#.
- Otras alternativas de resolución.

Por cada solución mostrada (sea la solución validada o alguna de las soluciones intermedias) se incluye un breve análisis de su complejidad algorítmica y en qué se basa el cálculo.

Por qué algunos ejercicios incluyen «Otra alternativa» y otros no

No todos los desafíos requieren una solución adicional. La sección «Otra alternativa» aparece únicamente cuando aporta valor pedagógico real y no cuando se trata simplemente de «otra forma de escribir lo mismo».

Se incluye solo en los siguientes casos:

- Uso de **estructuras o estrategias** más allá de las herramientas que forman parte del nivel esperado, pero cuya inclusión ayuda a mostrar cómo evolucionaría la solución con recursos más avanzados.
- Existencia de un **algoritmo óptimo** cuya dificultad excede el alcance del libro (por ejemplo, un algoritmo lineal o sublineal que requiere ideas avanzadas). La solución final del ejercicio siempre se mantiene dentro del nivel objetivo; la alternativa se muestra únicamente como referencia para el lector que quiere explorar más.
- Cuando una variante ilustra una **estrategia distinta** (recursión, «dividir y conquistar», uso explícito de tablas auxiliares, etc.) que, aunque no sea la más eficiente, enriquece la comprensión del problema y la construcción mental del algoritmo.

La idea no es acumular implementaciones, sino mostrar cuándo una solución alternativa enseña algo que la solución principal no enseña. Si una alternativa no agrega comprensión, no se incluye.

Etapas del aprendizaje

Los 24 desafíos están organizados en tres etapas de aprendizaje, que no representan niveles de dificultad, sino tipos de razonamiento que los desafíos permiten ejercitar:

| Etapa | Ejercicios | Enfoque |
|---|------------|--|
| Dominio de estructuras básicas | 1–12 | Consolidar el manejo de strings, arreglos y matrices mediante operaciones directas y patrones fundamentales. |
| Razonamiento con estructuras auxiliares | 13–19 | Aplicar estructuras como conjuntos y tablas hash para optimizar búsquedas, conteos y detección de patrones. |
| Pensamiento algorítmico integral | 20–24 | Resolver problemas que combinan múltiples técnicas y requieren estrategias algorítmicas no obvias. |

Esta progresión acompaña el camino natural de aprendizaje de la programación: desde la comprensión sintáctica, pasando por la aplicación estructurada, hasta la resolución de problemas más desafiantes que exigen abstraer, combinar y refinar ideas.

Sobre el análisis e implementación de cada desafío

Cada desafío está pensado no solo para mostrar una solución correcta, sino para guiar el razonamiento que lleva hasta ella.

En programación, llegar a una buena solución suele implicar pasar por varias ideas previas: algunas incompletas, otras ineficientes o ingenuas, pero todas necesarias para comprender el problema a fondo. Por eso, en la sección **«Del análisis a la solución, paso a paso»**, se presenta un apartado sobre la comprensión del problema, seguido de varios enfoques progresivos y soluciones alternativas:

- **Comprensión del problema:** análisis inicial para identificar aspectos clave que ayuden a resolver el problema. Muestra el pensamiento crítico necesario para empezar a plantear una solución. Para un programador, es práctica esencial; para entrevistas, es lo que diferencia a candidatos que tienen un razonamiento sólido de candidatos que solo escriben código.
- **Primer enfoque, segundo enfoque, etc.:** representan los intentos iniciales de resolución. Pueden ser ineficientes o incompletos, pero son valiosos para mostrar cómo evoluciona el razonamiento. Su función es ilustrar cómo un programador puede analizar, probar y mejorar una idea.
- **Solución validada:** es la versión recomendada y probada, que cumple todas las restricciones y pasa los casos de prueba.

- **Otras alternativas de implementación:** opcionalmente, muestra variantes que exploran estrategias diferentes o algoritmos más avanzados, con potenciales mejoras en eficiencia o legibilidad.

El formato de análisis refleja la evolución natural del razonamiento de un programador: se parte de **intentos iniciales incompletos o menos eficientes** y se avanza hacia una **solución óptima**. Esta metodología no solo replica el aprendizaje real en la práctica de la algoritmia, sino también el proceso que suele verse en entrevistas laborales con ejercicios de «código en vivo» (o «*live coding*»), donde se valora la capacidad de explicar el razonamiento y luego optimizar el código. De la misma forma, se incluyen casos de prueba y una implementación básica de ellos, no solo para permitir probar fácilmente la solución validada de cada ejercicio sino para reforzar la idea de que las **pruebas** también son parte importante del desarrollo de un algoritmo.

El objetivo es que aprendas no solo qué hacer, sino por qué y cómo se llega a una solución sólida. Ver el proceso de refinamiento es clave para desarrollar pensamiento algorítmico y criterio técnico, dos competencias esenciales en la práctica profesional.

Terminología y notaciones

En el libro se privilegia el uso de términos en español siempre que sea posible, pero se mantienen algunas palabras en inglés que son de uso universal en la programación.

El término «*arreglo*» se usa para referirse a una estructura de datos que almacena una colección de elementos del mismo tipo, accesibles por su posición o índice.

Para los números, se utiliza el punto como separador de miles y la coma como separador de decimales.

Reglas del pseudocódigo

El pseudocódigo se presenta con un estilo claro y neutral, pensado para expresar la lógica de los algoritmos sin depender de ningún lenguaje de programación real. Se adopta un estilo **estructurado y académico**, legible para principiantes y coherente con las convenciones utilizadas en la enseñanza formal de algoritmia.

Su propósito es mostrar la **lógica del algoritmo**, no los detalles de implementación. Por eso, las secciones en pseudocódigo están pensadas para que puedas traducirlas mentalmente a un lenguaje concreto.

Las palabras clave se muestran en mayúsculas y se usa una sintaxis próxima a la que podría encontrarse en textos académicos o en concursos de programación.

Las siguientes reglas garantizan la uniformidad y legibilidad de todos los ejemplos:

- **Palabras clave en español:** SI, ENTONCES, SI NO, MIENTRAS, PARA, RETORNAR, ESCRIBIR, LEER, FUNCION, etc.
- **Palabras clave en mayúsculas:** cada bloque de control se cierra explícitamente: FIN SI, FIN PARA, FIN MIENSTRAS, FIN FUNCION, etc.
- **Identificadores:** los nombres de variables y funciones se escriben en minúsculas, con palabras separadas por guion bajo si es necesario. Ejemplo: suma_total, mayor_elemento.

- **Variables:** se usan directamente, sin declaraciones ni tipos.
- **Sangría:** se usa una sangría de 4 espacios por nivel de anidamiento para reflejar cada bloque de código.
- **Asignación:** se utiliza el símbolo `←` para asignar valores. Ejemplo:
`contador ← contador + 1.`
- **Operadores de comparación:** se usan los símbolos clásicos: `=, ≠, <, >, ≤, ≥`.
- **Operadores lógicos:** usan las palabras `Y` («and»), `O` («or») y `NO` («not»).
- **Comentarios:** indicados con `//` y ubicados en la misma línea o en líneas separadas.
- **Bucles numéricos:** se escriben con la estructura `PARA i DESDE 1 HASTA n HACER`, asumiendo que `i` se incrementa en una unidad, salvo que se indique otra cosa. En el caso de iteraciones que decrementan el valor, se indica como `HACIA ATRÁS`.
- **Acceso a elementos de un arreglo o una cadena (string):** se usa la notación con corchetes para acceder a caracteres o elementos: `texto[i]`, `arreglo[j]`.
- **Pertenencia:** se usa la notación `elemento EN estructura` para verificar si un elemento se encuentra en una estructura.
- **Definición de funciones:** toda función se declara con la palabra clave y la estructura `FUNCION nombre(parámetros)` y finaliza con `FIN FUNCION`.
- **Funciones:** si se usan funciones auxiliares no definidas en el código, éstas se encuentran descriptas a continuación. Ejemplos: la función `longitud` para retornar cantidad de caracteres en una cadena o de elementos en un arreglo; o `conjunto_de_caracteres` para crear un conjunto cuyos elementos son caracteres.
- **Inicializar estructura de datos:** se usan los elementos listados entre llaves, en una función constructora que se asume existente. Ejemplo:
`vocales ← conjunto_de_caracteres({"a", "e", "i", "o", "u"})`

Este formato te permite concentrarte en la lógica esencial del algoritmo, sin distracciones sintácticas propias de un lenguaje específico. Además, facilita la comparación entre distintos algoritmos y la posterior traducción de la solución recomendada a Python, Java y C#.

Ejemplo de función que verifica si todos los caracteres de una cadena son vocales:

```
1  FUNCION todas_son_vocales(texto)
2      vocales ← conjunto_de_caracteres({'a', 'e', 'i', 'o', 'u'}) // Vocales
3
4      // Recorre la cadena de texto verificando vocales
5      PARA i DESDE 0 HASTA longitud(texto) - 1 HACER
6          SI NO (texto[i] EN vocales) ENTONCES
7              RETORNAR FALSO
8          FIN SI
9      FIN PARA
10
11     RETORNAR VERDADERO
12 FIN FUNCION
```

Decisiones sobre la implementación

En todos los ejercicios se asume que las **especificaciones de entrada** se cumplen exactamente tal como se describen en el enunciado. Por lo tanto, ni los casos de prueba ni los algoritmos incluyen validaciones de entrada (por ejemplo, comprobaciones de tipo o de rango). El objetivo es concentrar la atención en la lógica del problema y en la construcción del algoritmo, no en el manejo de errores o entradas inválidas.

En las soluciones implementadas:

- **En Python:** el código se presenta como un *script* ejecutable directamente, seguido de una breve sección de pruebas de validación. Toda la solución se muestra como funciones y llamadas directas, sin definir clases.
- **En Java:** se incluye la clase mínima con un método `main`, ya que el lenguaje lo requiere para la ejecución.
- **En C#:** el código se presenta como un *script* ejecutable directamente, seguido de una breve sección de pruebas de validación. Para ello se utiliza el entorno `dotnet-script`, que permite ejecutar código C# secuencial, de manera similar a muchos lenguajes de *scripting*.

Las soluciones alternativas solo muestran la parte relevante con el algoritmo, evitando pruebas de validación. Este formato busca centrar la atención en la lógica algorítmica.

En los ejercicios basados en arreglos (problemas sobre indexación, subarreglos, matrices, etc.):

- **En Python** se utiliza el tipo `list` por su correspondencia directa con el pseudocódigo. Además, en las implementaciones se utiliza *type hinting* tanto en los parámetros de las funciones como, en algunos casos, en variables locales cuyo tipo podría prestarse a confusión. El objetivo es favorecer la legibilidad y ayudarte a reconocer de inmediato qué tipo de dato espera cada función, sin que esto implique una obligación de verificación estricta en tiempo de ejecución.
- **En Java y C#** se utilizan los tipos nativos (como `int[]`, `String[]`, `int[][]`) por su claridad y su correspondencia directa con el pseudocódigo. En cambio, en los ejercicios donde los datos requieren estructuras dinámicas se emplean las clases específicas que las implementan, para aprovechar las colecciones modernas provistas por el lenguaje.

En algunos ejercicios, las soluciones presentadas no emplean las formas más resumidas, idiomáticas o propias del lenguaje. Esto es intencional: se prioriza la claridad del razonamiento y la correspondencia directa con el pseudocódigo, de modo que puedas entender paso a paso cómo se llega al resultado. En la práctica profesional podrían existir versiones más compactas o expresivas de ciertos algoritmos, pero el propósito aquí es hacer visible la estructura lógica subyacente, no la optimización sintáctica.

Finalmente, debe aclararse que la programación orientada a objetos no forma parte del contenido de este libro: el foco está en funciones puras y datos simples, para que puedas comprender y optimizar algoritmos con independencia del paradigma.

Pruebas

Solo las **soluciones validadas** incluyen en su implementación un bloque de pruebas para verificar si los casos de prueba pasan o fallan. Las implementaciones alternativas no repiten

esas pruebas, ya que se asume que es posible reutilizarlas simplemente reemplazando la implementación del algoritmo.

Cuando se incluye, el bloque de pruebas sigue un formato uniforme para facilitar su lectura y su ejecución directa. La salida de su ejecución mostrará los datos de entrada, el resultado obtenido por el programa, el resultado esperado y una indicación de si la prueba fue superada. Cuando la función recibe más de un argumento, éstos se presentan separados por comas:
Entrada: arg1, arg2, arg3 → Resultado: valor (esperado: valor). Pasa/Falla.. Si algún argumento o valor de salida es de tipo arreglo, los valores se mostrarán entre corchetes:
Entrada: [arg1], [arg2], arg3 → Resultado: [valor] (esperado: [valor]). Pasa/Falla.

Complejidad algorítmica

En cada ejercicio se analiza la **complejidad temporal y espacial** del algoritmo, utilizando la notación *Big-O*. Esta medida permite comparar soluciones y entender cómo crece el tiempo de ejecución o el consumo de memoria a medida que aumenta el tamaño de la entrada.

En términos prácticos: si el número de operaciones crece linealmente con la entrada, la complejidad temporal es $O(n)$. Si crece con el cuadrado del tamaño, es $O(n^2)$, y así sucesivamente. Asimismo, para la complejidad espacial se considera si el espacio en memoria a utilizar crece de manera proporcional a la entrada o no, sin tener en cuenta el propio valor de entrada ni el valor de salida que el algoritmo exige.

¿Cómo se calcula en la práctica? La forma más directa es contar bucles:

- Un bucle que recorre n elementos: **$O(n)$**
- Dos bucles anidados sobre n elementos: **$O(n^2)$**
- Un bucle dentro de otro, pero el interno no depende del externo: se suman, por ejemplo **$O(n + m)$**
- Operaciones que dividen el problema a la mitad en cada paso: **$O(\log n)$**
- Las operaciones constantes se ignoran: si un algoritmo hace $5 * n + 100$ operaciones, la complejidad es **$O(n)$** , porque cuando n crece, los términos constantes se vuelven irrelevantes.

No todos los algoritmos se pueden analizar contando bucles (algunos requieren análisis matemático más avanzado), pero esta heurística funciona para la gran mayoría de los casos que se verán en este libro.

El objetivo no es realizar cálculos formales, sino **desarrollar la intuición necesaria** para decidir si un algoritmo es adecuado según el tamaño estimado de los datos. Por ejemplo, si se sabe que una entrada nunca superará los mil elementos, una solución $O(n^2)$ puede ser perfectamente aceptable, incluso más legible que una versión $O(n \log n)$ más complicada de entender.

Como referencia aproximada, una computadora moderna puede ejecutar alrededor de mil millones (10^9) de operaciones elementales por segundo. Esto permite estimar de manera intuitiva el impacto de cada complejidad. Por ejemplo, un algoritmo $O(n^2)$ con una entrada de un millón de elementos requeriría alrededor de 10^{12} operaciones, lo que equivaldría a unos 1.000 segundos ($\approx 16,6$ minutos) de ejecución, que normalmente es inaceptable en la práctica.

El aprendizaje de la complejidad algorítmica no busca memorizar fórmulas, sino entender los límites prácticos de cada enfoque y **aprender a elegir** conscientemente la solución más adecuada.

Cómo probar el código

Las implementaciones presentadas en el libro son completamente ejecutables y están diseñadas para que puedas probarlas directamente:

- **Soluciones validadas:** cada una forma un programa completo que incluye casos de prueba y puede ejecutarse tal como está.
- **Soluciones alternativas:** proveen el algoritmo que puede reemplazar la implementación de la solución validada, reutilizando el mismo bloque de pruebas.

No es necesario configurar proyectos complejos ni instalar dependencias adicionales. Los programas utilizan solo las bibliotecas estándar del lenguaje.

En el **Apéndice A** se encuentran las instrucciones detalladas de instalación del entorno y dos formas de ejecutar el código: desde la terminal o desde Visual Studio Code con la extensión «Code Runner».

Sobre futuras actualizaciones

Este libro podría ser actualizado para corregir erratas, incorporar mejoras o añadir nuevos comentarios didácticos.

La versión actual es 1.0 (diciembre 2025). Las versiones futuras se identificarán con un número incremental (1.1, 2.0, etc.) y un registro de cambios.

Los compradores de la versión 1.x recibirán gratuitamente todas las actualizaciones menores (correcciones de erratas, mejoras de formato, aclaraciones) publicadas dentro de la misma serie. Las actualizaciones con contenido nuevo sustancial podrían identificarse como una nueva versión mayor (2.0) y se evaluará su modelo de distribución en ese momento.

Tu nombre - tu@email.com · *Muestra del libro*

MUESTRA
DEL LIBRO

Desafío 1 - Mensajes simétricos

1.1. Enunciado

Estás trabajando en una aplicación de mensajería donde piden detectar si un mensaje puede considerarse «simétrico». Un mensaje es simétrico si puede leerse igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda (lo que normalmente se llama «palíndromo»), eliminando, como máximo una letra. La aplicación trabaja con mensajes que solo contienen letras minúsculas, sin espacios. Tu tarea es verificar si un mensaje es simétrico. Si el mensaje es un palíndromo, la respuesta es afirmativa; y si quitando una sola letra llegara a serlo, también se debe considerar simétrico. Por ejemplo, si alguien escribe «reconocer», es simétrico y no hace falta eliminar nada. Si escribe «reconcer», eliminando una letra se puede lograr que el texto sea palíndromo, entonces también es simétrico. Pero si el mensaje no tiene manera de volverse palíndromo quitando solo una letra, se debe indicar que no es posible. Solo se puede eliminar una letra como máximo, y no se permiten más cambios.

1.1.1. Especificaciones de la entrada

- Longitud del mensaje (L): $1 \leq L \leq 10^5$.
- Caracteres: el mensaje solo contiene letras minúsculas del alfabeto español (a-z).

1.1.2. Aclaraciones

- La entrada es una cadena (*string*).
- La salida debe ser un valor booleano.
- Solo se puede eliminar, como máximo, un carácter. No se permiten inserciones ni reordenamientos.

1.2. Ficha técnica



Objetivo de aprendizaje: Aprender a resolver problemas comparando información desde ambos extremos de una estructura, detectando diferencias y tomando decisiones bajo restricciones específicas.



Etiquetas: strings, cadenas, palíndromos, dos_índices, validación.



Etapa de aprendizaje: Dominio de estructuras básicas.

1.3. Casos de prueba

Entrada: "aba"

Salida: VERDADERO

Explicación: ya es un palíndromo, no hace falta eliminar ninguna letra.

Entrada: "abca"
Salida: VERDADERO
Explicación: si se elimina la 'c', queda "aba", que sí es palíndromo.

Entrada: "abc"
Salida: FALSO
Explicación: aunque se elimine una letra, nunca quedará un palíndromo ("ab" o "bc" no lo son).

Entrada: "a"
Salida: VERDADERO
Explicación: un solo carácter siempre es palíndromo por definición.

Entrada: "deeee"
Salida: VERDADERO
Explicación: eliminando la 'd', queda "eeee", que sí es palíndromo.

Entrada: "abcdefgfedcbaa"
Salida: VERDADERO
Explicación: toda la cadena es simétrica salvo por la 'a' extra al final; eliminándola queda un palíndromo perfecto.

Entrada: "abcdefg"
Salida: FALSO
Explicación: la cadena no tiene forma de ser palíndromo eliminando solo una letra, pues hay múltiples diferencias.

1.4. Ayuda

- ▶ Podrías intentar comparar letras desde los extremos hacia el centro; si hay una diferencia, podrías eliminar una de las dos y verificar el resto.
- ▶ Un error frecuente es seguir comprobando después de más de una eliminación. No olvides que solo está permitido borrar una letra como máximo.

1.5. Del análisis a la solución, paso a paso

A continuación se presentan distintos enfoques progresivos. Los primeros intentos pueden ser inefficientes o incompletos; el objetivo es mostrar posibles etapas del razonamiento hasta llegar a una solución final validada como aceptable.

1.5.1. Comprensión del problema

El enunciado pide determinar si una palabra se puede leer igual al derecho y al revés (es decir: si es palíndromo) eliminando, como máximo, una letra. Entonces una primera etapa

podría ser **comprobar si ya es un palíndromo**, y después ver si sigue siendo palíndromo al eliminar una letra.

1.5.2. Primer enfoque (intento inicial)

Si un palíndromo es texto que se lee igual al derecho y al revés, entonces se podría invertir ese texto y compararlo con la versión «al derecho». Si son iguales, es palíndromo. Algunos lenguajes de programación tienen funcionalidad para **invertir cadenas**, y si no existe se podría crear esa función manualmente (tal vez recorriendo la cadena desde el final hacia el principio), así que se podría dar por hecha la función `invertir(cadena)` para plantear una solución inicial que verifica si el mensaje es simétrico mediante la comprobación de si es palíndromo:

Pseudocódigo:

```
1 FUNCION palindromo_modificado(cadena)
2     // Compara la cadena con su versión invertida
3     SI cadena = invertir(cadena) ENTONCES
4         RETORNAR VERDADERO
5     SI NO
6         RETORNAR FALSO
7     FIN SI
8 FIN FUNCION
```

1.5.3. Segundo enfoque (intento de mejora)

Ahora es necesario considerar el caso de «una letra menos»: si no es palíndromo, se podría intentar **borrar una letra** y ver si eso lo arregla. Para lograrlo, se podría recorrer la cadena letra por letra, de principio a fin, comprobando si, ignorando la letra actual, el resto de la cadena es palíndromo.

Pseudocódigo:

```
1 FUNCION palindromo_modificado(cadena)
2     // Si la cadena ya es palíndromo, no es necesario eliminar nada
3     SI cadena = invertir(cadena) ENTONCES
4         RETORNAR VERDADERO
5     FIN SI
6
7     // Prueba eliminar cada carácter y verificar si la subcadena que queda
8     // es palíndromo
9     PARA i DESDE 0 HASTA longitud(cadena) - 1 HACER
10        subcadena ← cadena sin el carácter en posición i
11        SI subcadena = invertir(subcadena) ENTONCES
12            RETORNAR VERDADERO
```

```
12      FIN SI
13      FIN PARA
14
15  // Si ninguna eliminación funcionó, no puede ser palíndromo
16      RETORNAR FALSO
17  FIN FUNCION
```

Se asume la existencia de una función llamada `longitud` que, dada una cadena, devuelve la cantidad de caracteres o de elementos que contiene.

Reflexión didáctica: Esta opción de buscar «a fuerza bruta» todas las posibilidades suele ser el paso lógico después del anterior. Ahora el algoritmo contempla la idea de «eliminar una letra», pero es ineficiente, porque invierte casi toda la cadena (excepto una letra) en cada intento, es decir que se ejecuta el algoritmo de invertir la cadena por cada letra del mensaje. Esto da una complejidad algorítmica temporal de $O(n^2)$: el bucle externo en el peor caso se ejecuta n veces, por lo que su complejidad es $O(n)$; y dentro del bucle, `invertir(cadena)` debe recorrer los n caracteres de la cadena (entonces iterará n veces), lo que hace que su complejidad también sea $O(n)$. En total, todo esto hace que la complejidad del algoritmo sea $O(n) * O(n) = O(n^2)$. Un siguiente intento debería buscar optimizar el algoritmo para bajar su complejidad.

La pregunta clave ahora es: **¿podemos evitar invertir la cadena en cada iteración?**

 **La respuesta está en la versión completa**

La **Solución óptima** demuestra cómo el uso de dos índices que se mueven desde los extremos puede reducir la complejidad de $O(n^2)$ a $O(n)$.

La versión completa del libro incluye:

- Los primeros enfoques, explicando por qué no resuelven el problema adecuadamente
 - La solución validada con justificación de cada decisión
 - Análisis de complejidad temporal y espacial
 - Implementación en Python, Java, C# o los 3
 - Enfoques alternativos y comparaciones
 - **23 ejercicios adicionales** con la misma profundidad de análisis.
 - 270+ páginas (ediciones mono-lenguaje) / 350+ páginas (edición multilenguaje).
-

Tu nombre - tu@email.com · Muestra del libro

COMPRAR EL LIBRO

Disponible en PDF en <https://payhip.com/b/WSi0z>.

