



**DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION**

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Re Entrega Trabajo Práctico 1

“(No) Todo Pasa”

Metodos numericos
Primer Cuatrimestre de 2016

Integrante	LU	Correo electrónico
Ricardo Colombo	156/08	ricardogcolombo@gmail.com
Diego Santos	874/03	diego.h.santos@gmail.com
Luis Badell	246/13	luisbadell@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

<http://www.fcen.uba.ar>

Índice

1. Introducción teórica	4
2. Desarrollo	5
2.1. Entrada y salida de los algoritmos	5
2.2. Sistema a resolver	6
2.2.1. Eliminación Gaussiana	7
2.2.2. Cholesky	8
2.3. Porcentaje de Victorias	9
3. Experimentación	10
3.1. Ranking	10
3.2. ¿Importa a quien se le gana?	11
3.3. Racha ganadora	12
3.4. Escalando Posiciones	17
3.4.1. Ganarle siempre al primero	17
3.4.2. Ganarle al que esta inmediatamente arriba	18
3.5. Analisis Cuantitativo	18
4. Discusión	23
4.1. Ranking	23
4.2. Importa a quien se le gana	23
4.3. Racha ganadora	23
4.4. Escalando Posiciones	23
4.5. Análisis Cuantitativo	24
4.6. La aritmética importa	24
4.7. Empates	24
5. Conclusiones	25
6. Apéndice	26
6.1. Archivos de test usados	26
7. Bibliografía	27
7.1. Bibliografía	27
8. Código	28
8.1. Sobre los archivos e implementacion	28

8.2. Codigo implementado	28
------------------------------------	----

Resumen

En el mundo de las competencias deportivas, existen numerosos rankings por los cuales se miden cuando un equipo es mejor que otro en la misma, analizaremos el método para la obtención de rankings mediante porcentaje de partidos ganados, y el método de Colley se basa en principios de probabilidad, utilizando solamente cantidad de partidos ganados, perdidos y totales como entrada para el desarrollo del ranking. Implementamos estos métodos, luego resolvemos la matriz de Colley con los algoritmos de resolución de ecuaciones lineales, Eliminación Gaussiana y Cholesky. Equipo Ranking

Comparamos ambos métodos de ordenamiento y obtuvimos distintas métricas para determinar cual parece ser más justo a la hora de decidir rankings.

1. Introducción teórica

Las Competencias deportivas, de cualquier índole, requieren la comparación de equipos mediante la confección de tablas de Posiciones y ranking en base a los resultados obtenidos durante un cierto periodo de tiempo. Algunos de los métodos de ordenamiento utilizados normalmente se basan en proporción de victorias sobre partidos jugados, aunque no todos, sin embargo estos no logran mostrar las dificultades presentadas en estas competencias. A su vez este tipo de rankings son utilizados para clasificaciones de otras competencias o su fin dentro de las categorías en las cuales se encuentran divididas estas competencias, teniendo impactos económicos en los clubes, demostrando que no son del todo justas estos métodos utilizados. En este trabajo practico intentaremos modelar y resolver el problema de generar un ranking de equipos a partir de los resultados exceptuando en un principio los empates, luego discutiremos como podríamos modelar esto. Para confeccionar dicho ranking presentaremos los siguientes métodos:

- El Porcentaje de Victorias **WP** : Este método básicamente es el que nombramos anteriormente, se basa en armar el ranking en base al porcentaje de victorias sobre partidos totales.
- Colley Matrix Method **CMM** :Este es un método matricial se basa en el armado de un ranking en base a los partidos ganados, perdidos y los partidos totales entre equipos.

Como mencionamos anteriormente el método de Colley, es un método matricial, por lo que para la resolución de este sistema utilizaremos los métodos vistos en la catedra para encontrar los valores del ranking a la solución $Ax=b$ dichos métodos son:

- La Eliminación Gaussiana **EG**
- La Factorización de Cholesky **CL**

Luego se procederá a un análisis de los distintos métodos de resolución de sistemas lineales, EG y CL, en base a tiempos y tamaños de sistema a resolver, por otro lado estaremos analizando los resultados obtenidos del método de Colley, haremos una comparativa contra el método de porcentajes de victorias para finalizar realizando algún tipo de conclusión respecto a la justicia de dichos métodos frente a los resultados. Todos estos resultados serán representados mediante gráficos comparativos con sus respectivos detalles.

2. Desarrollo

2.1. Porcentaje de Victorias

Primero analizaremos la técnica que se basa a el **Porcentaje de Victorias**, que a lo largo del análisis denominaremos **WP**, la misma analiza la performance de un equipo o participante en los partidos jugados en base a partidos ganados para el armado del ranking, digamos que si queremos generar el ranking

La implementación consiste en calcular el ranking R ordenado de mayor a menor donde en cada posición j del ranking se encuentra: $R_j = \sum_{i=1}^n \frac{G_i}{T_i}$.

Donde n es la cantidad de partidos jugados, G_i corresponde a partidos ganados por el equipo i y T_i al total de partidos jugados por el equipo i .

En este caso el score de un equipo no es afectado por la cantidad de partidos y resultados obtenidos de los demás participantes, pero esto si afecta su posición final en el ranking, además cada partido perdido para el equipo le hace perder valor en el ranking ya que el dividendo es mayor.

Mostremos esto con un ejemplo entre 3 equipos para ver como se ve afectado: Supongamos que tenemos 3 equipos **A**, **B** y **C** al principio, como ninguno disputo ningún partido todos tienen valor 0 en la tabla de posiciones.

Ahora supongamos que el equipo **A** juega contra el equipo **B** y gana, luego el equipo **C** juega contra el equipo **A** y gana el **C**, con lo cual la tabla de posiciones se ve como la siguiente:

Posición	Equipo	Ranking
1	C	1
2	A	1/2
3	B	0

Como puede observarse en el ejemplo este método no es muy justo ya que si bien el equipo A jugo mas partidos tiene la misma cantidad de partidos ganados que el equipo C, si en el partido siguiente juegan el equipo **B** vs equipo **C** y gana el equipo **B**, entonces en la tabla de posiciones quedan todos con el mismo ranking.

Posición	Equipo	Ranking
1	C	1/2
2	A	1/2
3	B	1/2

Con este ejemplo se puede observar lo que mencionamos anteriormente, que si bien los partidos de los demás no afectan a cambiar el valor de un equipo dentro del ranking si puede afectar su posición, a su vez esta técnica no aporta mucha información respecto a la posibilidad de victoria en el siguiente encuentro y tampoco considera el ranking del rival enfrentado, con lo cual la posición del equipo en el ranking depende de los resultados de victorias del equipo.

2.2. Sistema a resolver

Debido a que el sistema anterior no parece ser muy justo ya que los partidos perdidos influyen en la posición final, analizaremos el otro método que mencionamos en la introducción. Para comenzar

armamos el sistema de la Matriz de Colley basados en el paper de Colley¹, este método está basado en la Regla de Laplace de sucesos y solo se requiere conocer un historial de partidos. El método de **CMM** propone construir una matriz $C \in R^{n \times n}$, un vector $b \in R^n$ tal que el ranking $r \in R^n$ buscado sea la solución al sistema $Cr=b$. Para esto utiliza, que dado un equipo i , la cantidad total de partidos jugados por este equipo como n_i , sabiendo que tuvo w_i victorias el equipo, análogamente l_i los partidos perdidos y $n_{i,j}$ la cantidad de partidos jugados entre el equipo i y j , para finalmente definir a la matriz C como:

$$C_{i,j} = \begin{cases} -n_{i,j} & \text{si } i \neq j \\ 2 + n_i & \text{si } i = j \end{cases}$$

$$\text{y } b_i = 1 + (w_i - l_i) / 2.$$

Esta matriz tiene la particularidad de ser simétrica y definida positiva, siendo condición necesaria para encontrar la factorización de cholesky sobre esta matriz, además de factorización LU.

Ambos métodos, Eliminación gaussiana y Factorización de cholesky, combinadas con otras técnicas de remplazo nos permitirán resolver el sistema presentado previamente.

La principal fortaleza de este método es que es útil para obtener rankings en torneos donde los participantes no juegan la misma cantidad de partidos, lo cual podríamos hacer una análisis más exhaustivo sobre cada uno de los partidos jugados y como afecta esto en todo un torneo, además de que al armar el sistema en base a los resultados pasados, da relevancia al calendario de juegos de cada participante. Luego se intentará demostrar en la sección de experimentos, utilizando esta técnica que importa contra quien se gana y contra quien se pierde.

Por otro lado las desventajas que notamos es que este método no es aplicable a muchos de los deportes ya que los empates no pueden ser modelados, además de que el ranking no toma en cuenta el margen de victoria de los equipos, lo cual cuando surjan empates en cuanto a cantidad de victorias podrían utilizarse los empates como forma de desempate.

En cuanto a cómo podría un participante subir posiciones en el ranking con en este método no parece ser muy intuitivo mirando la matriz a simple vista. Nuestra intuición nos dice que importa más a quien se le gana, pensamos que no es lo mismo ganarle al que esta último que ganarle al que esta primero y en esto nos vamos a basar para realizar nuestras experimentaciones en las secciones de más adelante. Para esto utilizaremos un algoritmo greedy tomando al equipo que salga último en el ranking y haciéndolo jugar con otro equipo que este mejor posicionado que el, para esto utilizaremos 2 heurísticas distintas con el fin de obtener una mejor posición, la primera será contra el inmediato siguiente en el ranking y la otra contra el que este primero, siempre tomando el ranking que resulta luego de cada partido.

2.2.1. Eliminación Gaussiana

El Algoritmo de Eliminacion Gaussiana se utilizo para la solucion de la Matriz de Colley para la obtencion del vector r mostrado anteriormente en la ecuacion del sistema a resolver, la implementación del mismo fue tomada en el libro de Burden ², adiriendole al mismo la utilizacion de backward substitution para obtener el vector de la ecuación $Cr=b$.

Presentamos un pseudo codigo del algoritmo de eliminación gaussiana que utilizamos en nuestra implementación que luego en secciones futuras vamos a detallar.

¹”**The Colley Matrix Explained**:Wesley N. Colley”

²”**Analisis Numerico** :Richard L. Burden J. Douglas Faires”

TP1 1 vector Gauss(matriz A, vector b)

```
1: Para  $k=1 \dots n-1$ 
2:   Para  $i=1 \dots n-1$ 
3:     Se toma el elemento  $a_{k,k}$  como pivot
4:     Para  $j=i+1, \dots n$ 
5:        $a_{i,j} = a_{i,j} - a_{i,k} * (a_{i,k}/a_{k,k})$ 
6:        $b_i = b_i - a_{i,k} * (a_{i,k}/a_{k,k})$ 
7: return backwardSubstitution(A,b)
```

TP1 2 vector backwardSubstitution(matriz A, vector b)

```
1:  $x = vector(Cantidad_{Columnas}(A))$ 
2:  $x_n = a_{n,n+1}/a_{n,n}$ 
3: para  $i = n-1, 1$ 
4:   para  $j = i+1 \dots n$ 
5:      $sum+ = a_{i,j} * x_j$ 
6:    $x_i = (b_i - sum)/a_{i,i}$ 
7:
8: return  $x$ 
```

Para este algoritmo como se puede observar es de complejidad $O(n^3)$ en el peor caso, ya que en ciclo interno de las posiciones 4 a 6 se ejecuta n veces y el ciclo de las líneas 2 a 6 se ejecuta n veces por lo tanto ya tendríamos n^2 iteraciones en el peor caso y finalizando con el ciclo de las líneas 1 a 6 que se ejecuta otras n veces. Luego en las líneas 7 a 10 se realiza el backward substitution que tiene en el peor caso se ejecuta n^2 veces.

Con lo cual lo que esperamos en nuestros análisis de cantidad de equipos sobre tiempos de en la sección experimentación es encontrarnos con un grafico de una función cubica.

2.2.2. Cholesky

La implementación del algoritmo de factorización de cholesky que elegimos al igual que la eliminación gaussiana es la que se encuentra en el libro **Burden**. Agregandole los pasos que menciona en el libro (pagina 420) para resolver el sistema $Cr=b$.

Este pseudocodigo representa nuestra implementación sobre la factorización de cholesky.

TP1 3 vector Cholesky(matriz A, vector b)

```
1:  $l_{1,1} = \sqrt{a_{1,1}}$ 
2: Para  $j = 2, \dots, n$ 
3:    $l_{j,1} = a_{j,1}/l_{1,1}$ 
4: Para  $i = 2, \dots, n-1$ 
5:    $l_{i,i} = (a_{i,i} - \sum_{k=1}^{i-1} l_{i,k}^2)^{1/2}$ 
6:   Para  $j = i+1, \dots, n$ 
7:      $l_{j,i} = (a_{j,i} - \sum_{k=1}^{i-1} l_{j,k} l_{i,k} / l_{i,i})$ 
8:    $l_{n,n} = (a_{n,n} - \sum_{k=1}^{n-1} l_{n,k}^2)$ 
9:  $y_1 = b_1 / l_{1,1}$ 
10: Para  $i=2..n$ 
11:   Para  $j=1..i-1$ 
12:      $sum = l_{i,j} * y_j$ 
13:    $y_i = (b_i - sum) / l_{i,i}$ 
14:  $x_n = y_n / l_{n,n}$ 
15: Para  $i=n-1..1$ 
16:   Para  $j=i+1..n$ 
17:      $sum = l_{i,j} * x_j$ 
18:    $x_i = (y_i - sum) / l_{i,i}$ 
19:
20: return x
```

Para las líneas 2-3 se puede ver que se ejecuta n veces. Dentro de esta algoritmo en las líneas 4-7 se realizan 3 ciclos donde en el peor caso se obtienen n^3 ciclos. Por último para las líneas 10 - 13 y 15 -18 se realizan 2 ciclos de n iteraciones cada uno teniendo como total n^2 iteraciones. Con lo cual lo que esperamos en nuestros análisis de tiempos por cantidad de equipos es que obtengamos una cubica.

3. Experimentación

Para analizar la efectividad y ecuanimidad de esta nueva forma de calcular el ranking vamos a realizar una serie de test a fin de obtener un analisis cuantitativo y cualitativo que nos permita compararlo con el clásico método de **WP**.

Con los test esperamos encontrar ventajas y desventajas de esta forma de medición, particularmente en escenarios donde no todos los participantes juegan la misma cantidad de partidos.

Además realizaremos una comparación de los métodos de **Eliminación Gaussiana** y **Cholesky** para ver cual de los dos computa los rankings de manera mas eficiente.

En esta sección solo presentaremos los experimentos realizados y los resultados obtenidos. Las conclusiones de cada experimento las presentaremos en la siguiente sección.

3.1. Ranking

Vamos a comparar la tabla de ranking obtenida a partir de un set de datos de la **ATP 2007**. Es decir calculamos el ranking a partir de la técnica **WP**, considerando partidos ganado partidos jugados, a pesar de que no todos los jugadores hayan participado de la misma cantidad de partidos. Comparandolo con el **CMM** implementado con **Cholesky**.

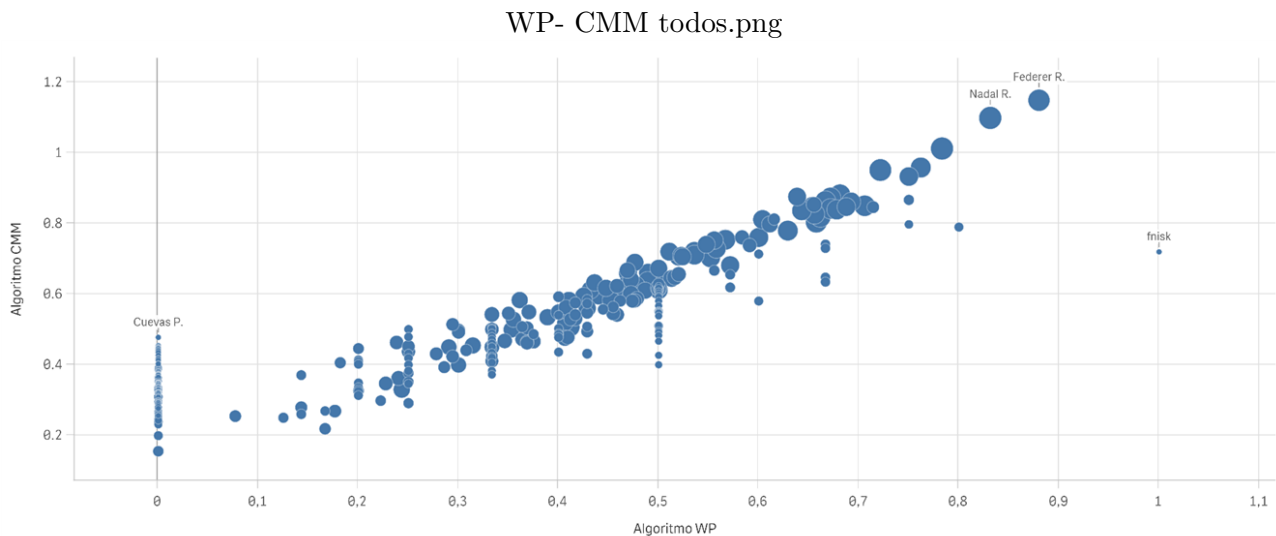


Figura 1: Rankings para comparar WP vs CMM

El grafico elegido para graficar es un grafico de dispersion, que muestra:

- Eje X el valor obtenido al ejecutar el algoritmo WP.
- Eje Y el valor obtenido al ejecutar CMM implementado con Cholesky.
- El tamaño de la burbuja es la cantidad de partidos jugados.

Lo que se observa en el grafico es que el ranking CMM parece darle relevancia a la cantidad de partidos jugados ya que las burbujas de los top 10 son mas grandes. Esto esta dado en principio por

la característica del deporte (tenis) que permite a los que ganan jugar mas partidos en los torneos. Lo que nos llamo la atencion es que si observamos el rank arrojado por WP, se observa que el primero es fnisk. El mismo es un jugador que solo jugo 1 partido y lo gano, por lo cual tiene un 100 % de efectividad y figura como primero.

Ademas, si observamos los top 10 del rank WP, observamos algunas burbujas de tamaño pequeño. Esto es porque en algunos casos, este ranking beneficia jugar pocos partidos pero ganarlos.

Hemos realizado un zoom dentro del grafico para corroborar el nombre y posicion de ambos rankings.

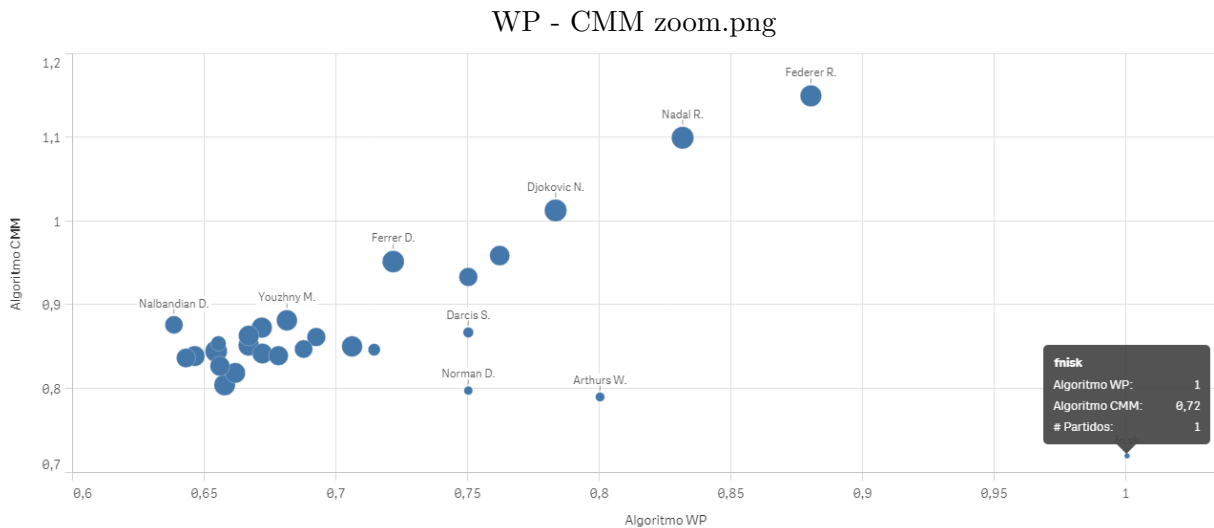


Figura 2: Zoom de las primeras posiciones

En el grafico se resalta el jugador fnisk y se muestra informacion adicional.

3.2. ¿Importa a quien se le gana?

En el escenario que se utilize **WP** realmente no importa a que equipo se le gane, ya que todos los partidos tienen la misma importancia y se les asigna el mismo puntaje. Pero en el caso de **CMM** resulta mas interesante plantearse esta pregunta.

La hipótesis que tenemos es que tomando un equipo de mitad de tabla, que denominamos **medio** el hecho de que le gane al lider de la tabla va a mejorar mucho mas el ranking que derrotando al que ocupe la última posición.

Realizamos un test tomando al equipo **medio**, y agregando un partido victorioso contra el puntero y analizamos como se modifica su ranking. Luego tomamos la tabla inicial, es decir sin ganarle al puntero, y repetimos el experimento esta vez derrotando al último.

Presentamos los resultados obtenidos.

Se observa una mejora en el ranking luego de haber ganado contra el primero.

Cuadro 1: Posicion Inicial

Posición	Jugador	Ranking
1	Federer	1,131919
164	Vasallo Arguello	0,474265
334	Vicente F.	0,198425

Cuadro 2: Ganandole al Primero

Posición	Jugador	Ranking
1	Federer	1,117437
141	Vasallo Arguello	0,508447
334	Vicente F.	0,198271

3.3. Racha ganadora

Para estudiar la ecuanimidad del **CMM** realizamos un experimento tomando al participante del **ATP 2007** que se encontraba en el último puesto y le asignamos una racha ganadora contra los primeros diez jugadores del ranking.

Además este test nos permite observar como la racha de un jugador afecta al ranking global y si ganandole a los mejores realmente escala una considerable cantidad de posiciones en el ranking.

A continuación presentamos el ranking calculado construido de la siguiente manera:

- Eje X el valor obtenido al ejecutar CMM implementado con Cholesky.
- Eje Y el valor obtenido al ejecutar CMM implementado con Eliminación Gaussiana.
- El tamaño de la burbuja es la cantidad de partidos jugados.

Cuadro 3: Ganandole al Ultimo

Posición	Jugador	Ranking
1	Federer	1,132469
141	Vasallo Arguello	0,480302
334	Vicente F.	0,170821

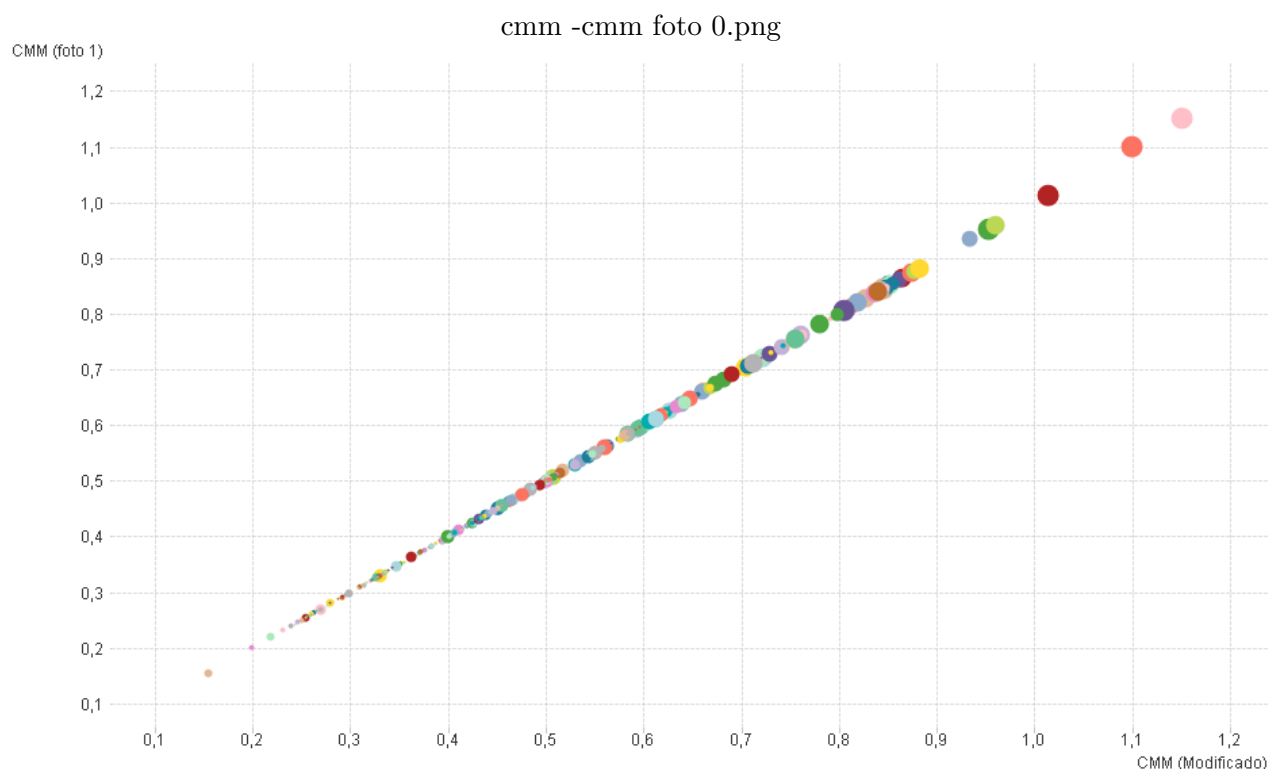


Figura 3: Ranking de jugadores

Es logico que se observe una diagonal ya que ambos ejes son la misma metrica de CMM. Luego el experimento realizado fue agregar partidos al schedule, de manera que el ultimo le gane a los 10 primeros y entender que tipo de reaccion tiene el algoritmo CMM. Para ello se realizaron 10 schedules distintos de tal forma que en cada uno de esos archivos de entrada exista un partido mas que en el caso anterior y el mismo sea una victoria del ultimo jugador del ranking vs alguno de los top 10.

Para poder mostrar una evolucion a medida que se van jugando los 10 partidos, hemos dejado el eje Y del grafico con el ranking inicial, mientras que el eje X paso a ser el ranking recalculado con la agregacion de partidos.

En el gráfico se observa mediante una flecha el salto del ranking de un partido a otro y evidencia cual es la ganancia que se tiene al ganarle a los top 10.

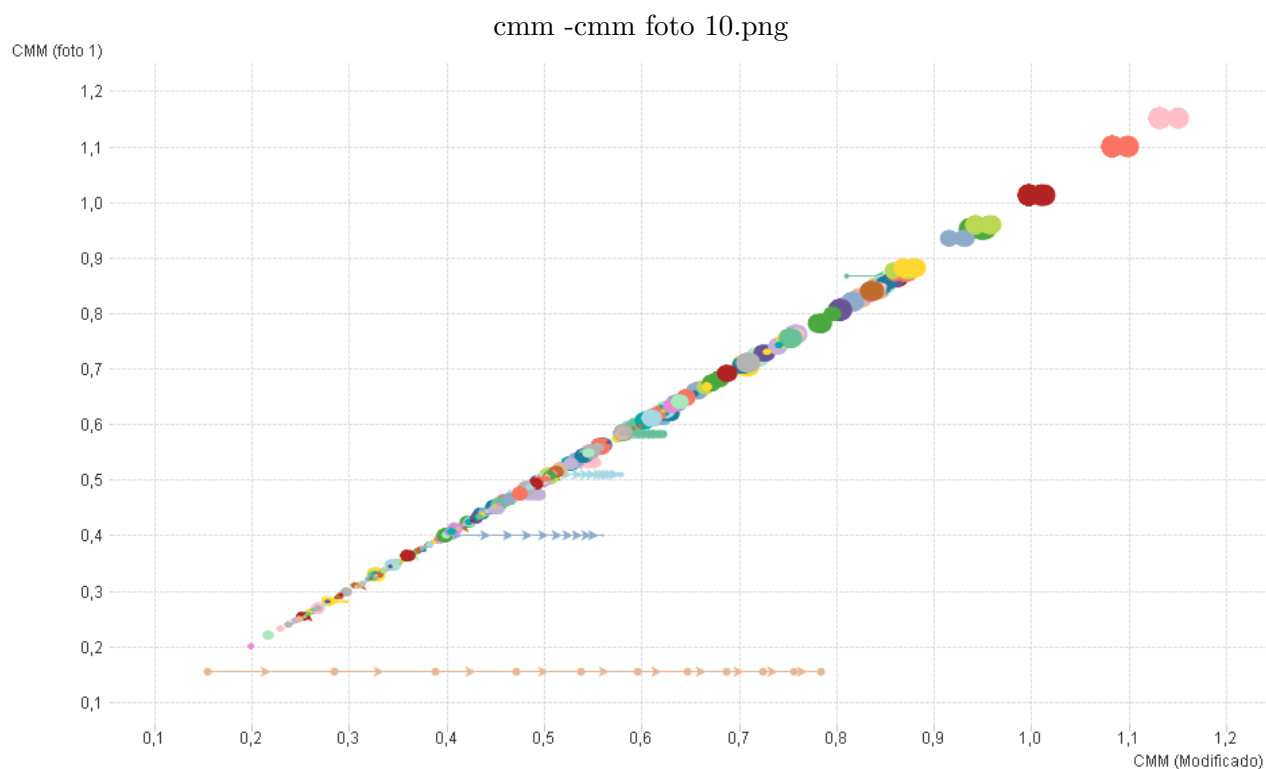


Figura 4: Evolucion de jugadores con el pasar de los partidos

Por ultimo y para entender si el jugador en la ultima posicion podia llegar a ser primero en algun momento, hemos agregado al archivo un total de 100 partidos ganados por el ultimo contra los top 10.

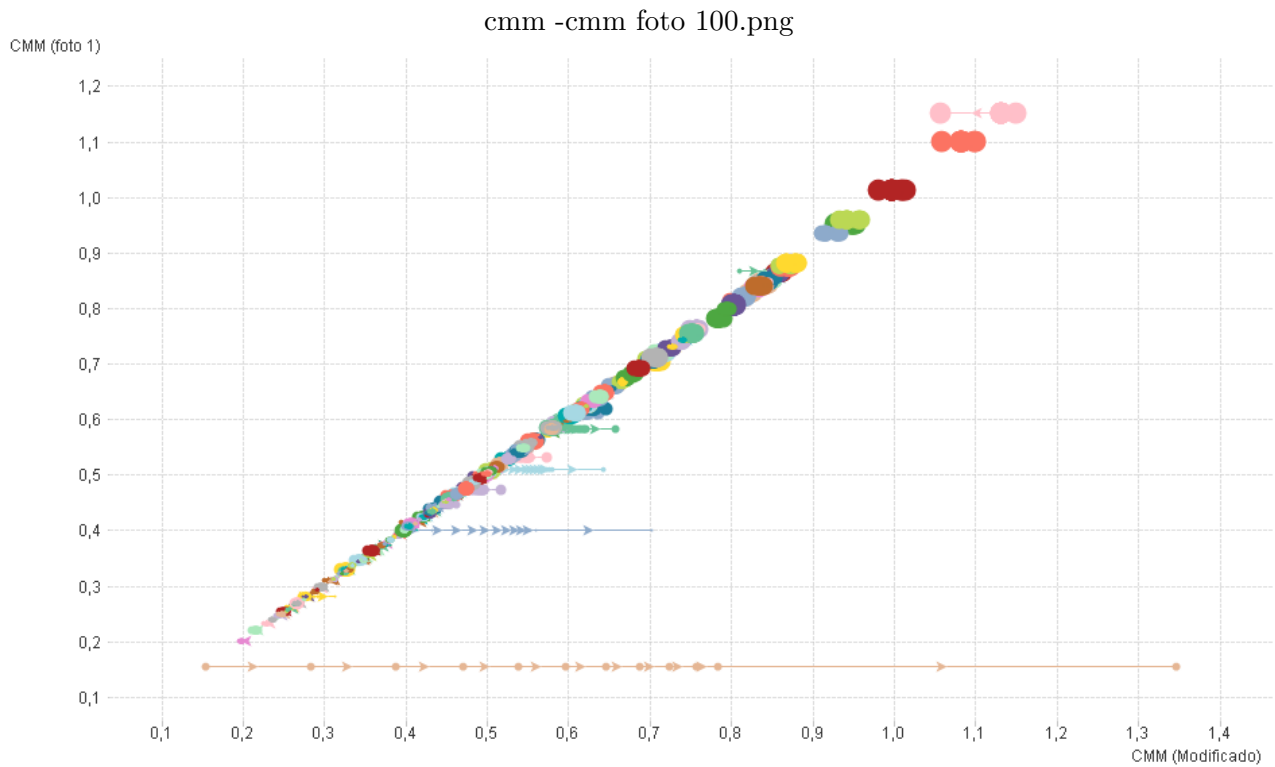


Figura 5: Evolucion de jugadores con el pasar de los partidos

Y tal como vemos, si es posible pero a un costo altísimo (jugar alrededor de 100 partidos). Lo interesante es que aquellos equipos contra los que el último jugador jugó también sufrieron modificaciones en su ranking.

A continuación se observa un zoom dentro del gráfico para observar este comportamiento.

El último jugador del ranking se llama Verkerk M., sus partidos fueron los siguientes:

jugados vs verkerk.png

NroPartido	Winner	Wsets	Loser	Lsets
535	de Voest R.	2	Verkerk M.	0
757	Grosjean S.	2	Verkerk M.	0
832	Hanescu V.	2	Verkerk M.	0
902	Chela J.I.	2	Verkerk M.	0
1063	Brands D.	2	Verkerk M.	0
1092	Acasuso J.	2	Verkerk M.	0
1145	Almagro N.	2	Verkerk M.	0
1212	Lapentti N.	2	Verkerk M.	0
1234	Bolelli S.	3	Verkerk M.	0

Figura 6: Partidos jugados por Verkerk

En el siguiente grafico se observa el movimiento de ranking de los que le ganaron partidos a Verkerk, teniendo en cuenta la escalada al primer puesto de este jugador.

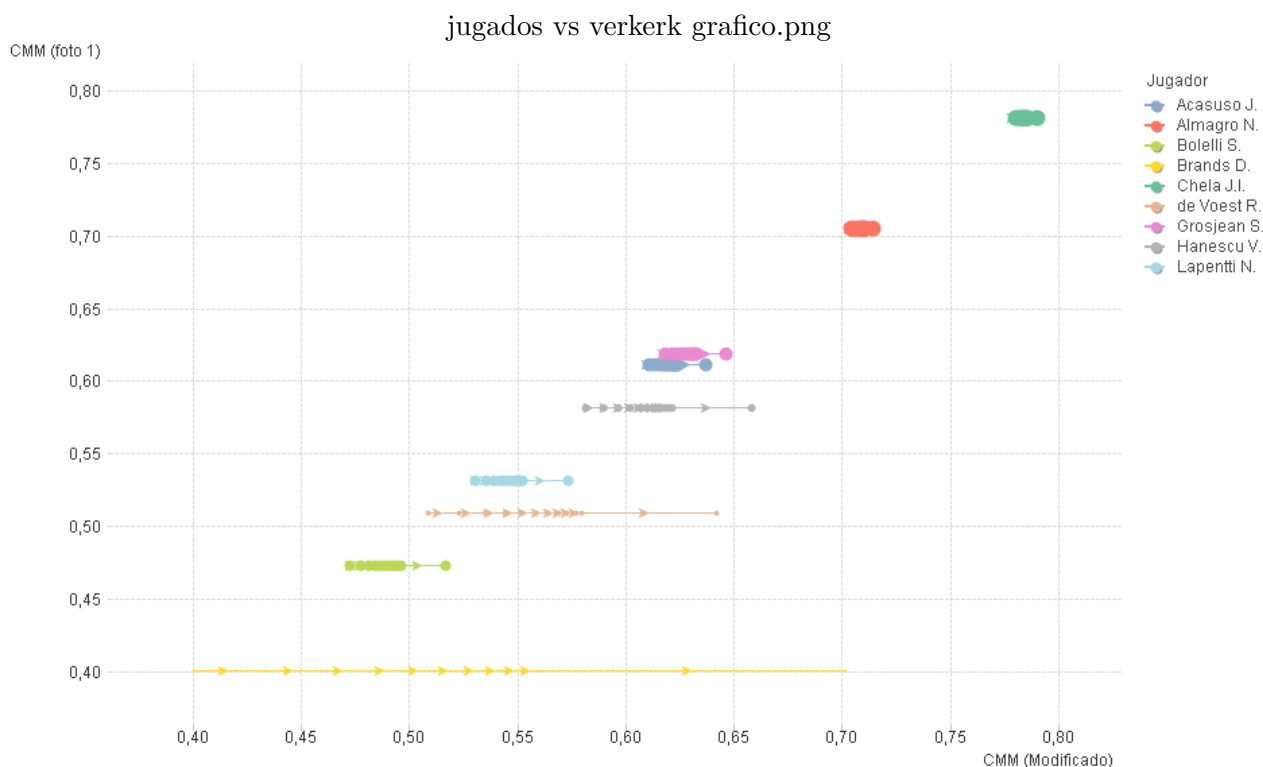


Figura 7: Evolucion de aquellos que le ganaron a Verkerk

3.4. Escalando Posiciones

Una de las consignas del trabajo era encontrar una tecnica para hacer escalar en el ranking a un **equipo**, pensamos en 2 tactics.

Ambas se basan en, dado un schedule ya definido donde existe un jugador que esta ultimo en el ranking, hacerlo jugar y ganar vs 'el que siempre esta primero en la fecha correspondiente' y 'contra el que tiene inmediatamente arriba de el en el rank'

Pensamos en una primera instancia era que tenia que ascender mas pronto aquel jugador que juega y gana contra el que ocupa el primer puesto que aquel que juega y gana contra cualquier otro jugador. Los algoritmos realizados cortan la ejecucion al llegar al primer puesto, arrojando la cantidad de partidos en total que debio jugar, y ganar, ese jugador.

A continuacion se muestran los graficos.

3.4.1. Ganarle siempre al primero

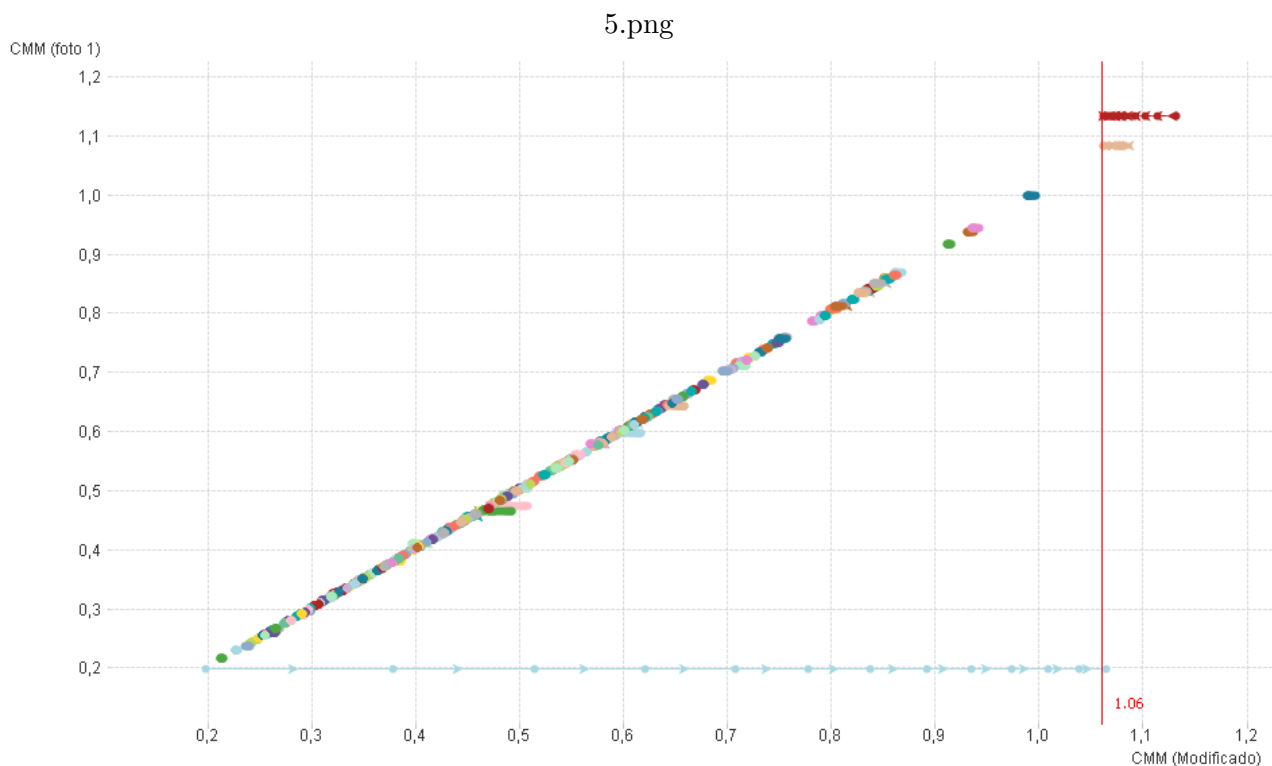


Figura 8: Ganarle siempre al primero

En este grafico se observa lo siguiente.

Cada burbuja es un jugador, el eje de las X es el rank que arroja CMM para las distintas fechas jugadas, mientras que el eje Y tiene el rank de CMM base para realizar el analisis y comparar la evolucion de los jugadores.

En este grafico se observa que el crecimiento es rapido en un inicio y luego va reduciendo su velocidad de crecimiento. Se observa que el algoritmo necesita de 12 fechas para llegar a la cima del campeonato, validando nuestra teoria.

Se observa tambien una linea de referencia que indica cuando llega el jugador a superar al primero del ranking.

3.4.2. Ganarle al que esta inmediatamente arriba

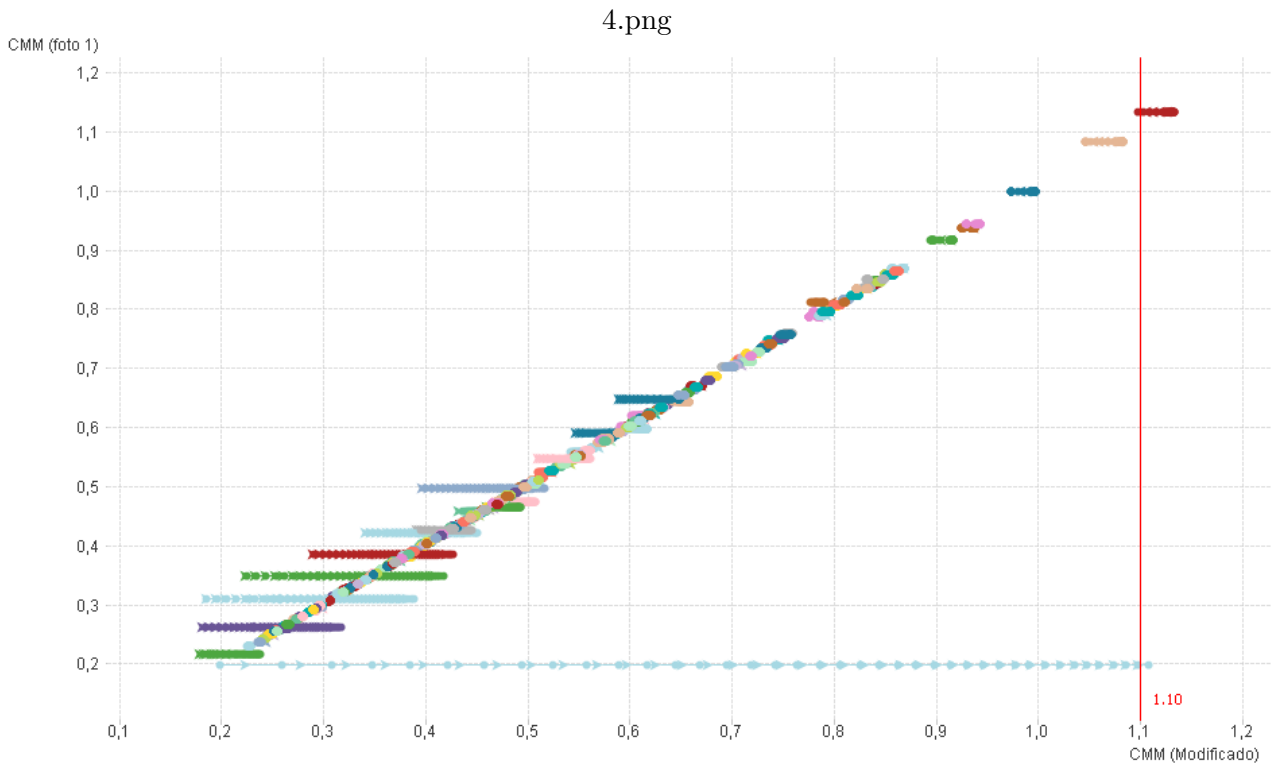


Figura 9: Ganarle siempre al que esta inmediatamente arriba

En este grafico se observa que el crecimiento es lento y que se necesitan aproximadamente 40 fechas para llegar a la cima del campeonato.

Se observa tambien una linea de referencia que indica cuando llega el jugador a superar al primero del ranking.

3.5. Analisis Cuantitativo

Vamos a estudiar la eficiencia de ambas tecnicas incrementando y variando los volúmenes de datos. La idea es repetir el cómputo de los rankings para la misma instancia de datos al azar, y posteriormente ir incrementando la cantidad de datos.

Nuestra hipótesis es el que método de basado en **WP** va a tardar lo mismo para instancias de datos iguales, y se irá incrementando de forma casi lineal a medida que incrementemos los datos. En cambio con **CMM** basando en **Eliminación Gaussiana** y **Cholesky** esperamos que difieran en para las mismas intancias. Nuestra hipótesis sobre esto es que la implementación de **Cholesky** va a demorar menos tiempo.

Para esta prueba se generaron schedules variando la cantidad de equipos en 6, 50, 100, 200, 300, 500, 700, 1000 y 2000.

Adicionalmente se varió la cantidad de partidos jugados por cada equipo. Dado el análisis de complejidad de los algoritmos implementados, solo varían el tiempo de calculo en funcion del tamaño de la matriz definida por la cantidad de equipos, por lo cual al variar la cantidad de partidos no esperamos encontrarnos con variaciones en el tiempo.

Ejecutamos los test para nuestra implementación de Eliminación Gaussiana. A continuación se muestran los resultados de tiempos de ejecucion dependiendo la cantidad de equipos. Para evidenciar la complejidad cubica del algoritmo lo hemos encerrado entre 2 funciones cuadraticas que evidencian que no pueden contener la curva de tiempos de nuestro algoritmo.

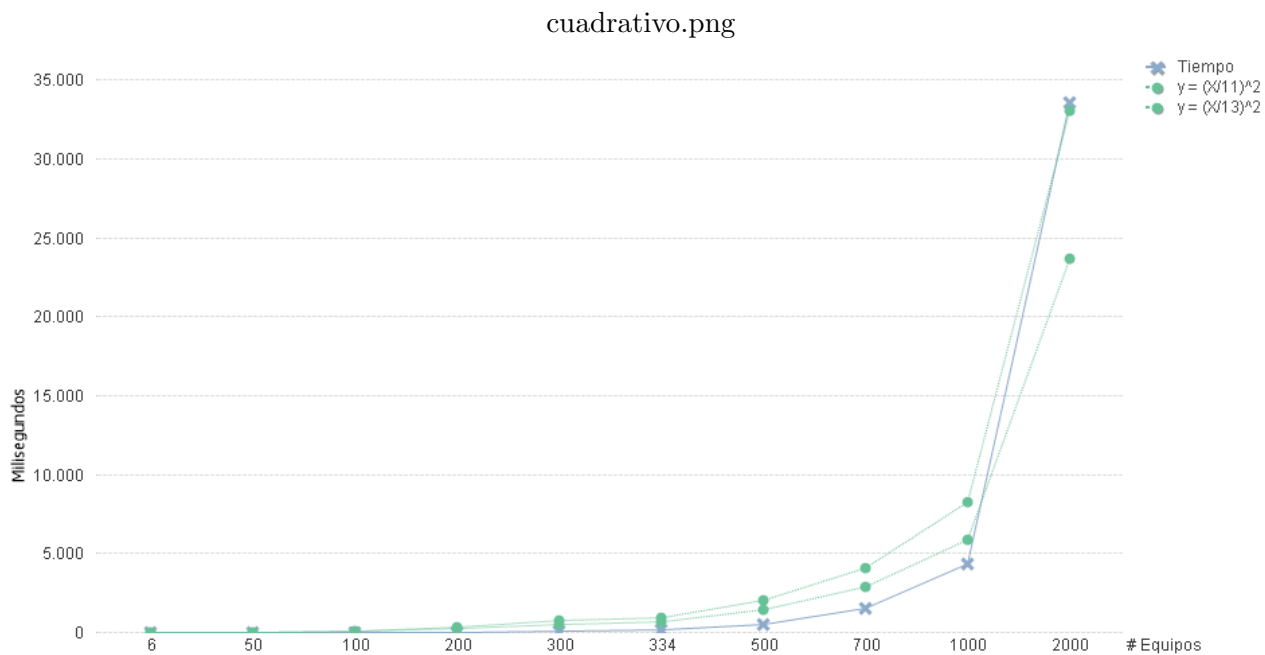


Figura 10: Gauss cuadratico

Luego observamos la misma gráfica pero con lineas de referencia de 2 funciones cubicas.

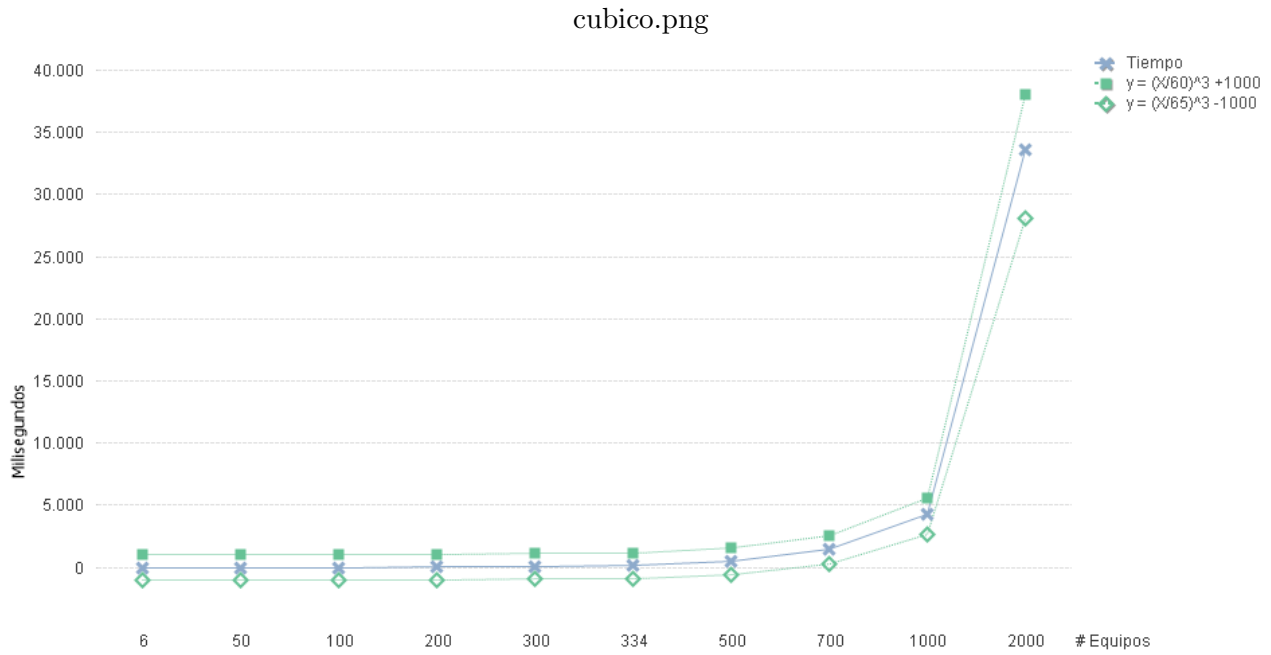


Figura 11: Gauss cubico

Ejecutamos los test para nuestra implementacion de Cholesky. A continuación se muestran los resultados de tiempos de ejecución dependiendo la cantidad de equipos. Para mostrar la complejidad cúbica del algoritmo lo hemos encerrado entre 2 funciones cuadráticas que evidencian que no pueden contener la curva de tiempos de nuestro algoritmo.

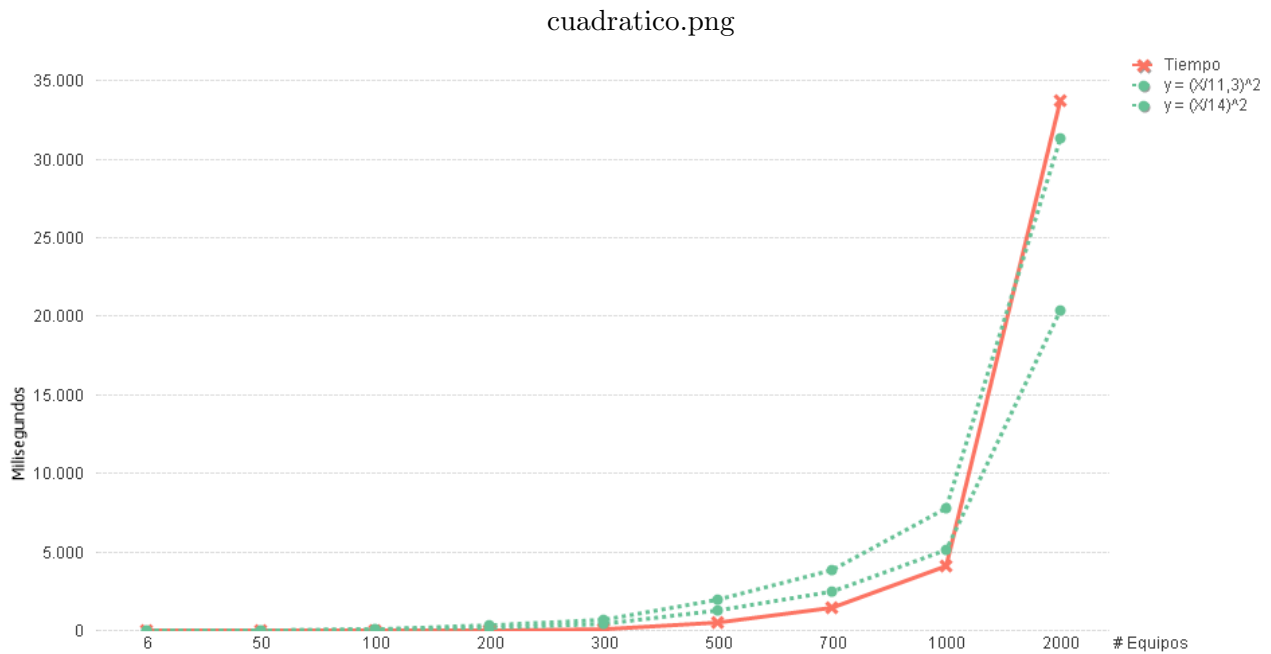


Figura 12: Cholesky cuadratico

Luego observamos la misma grafica pero con lineas de referencia de 2 funciones cúbicas.

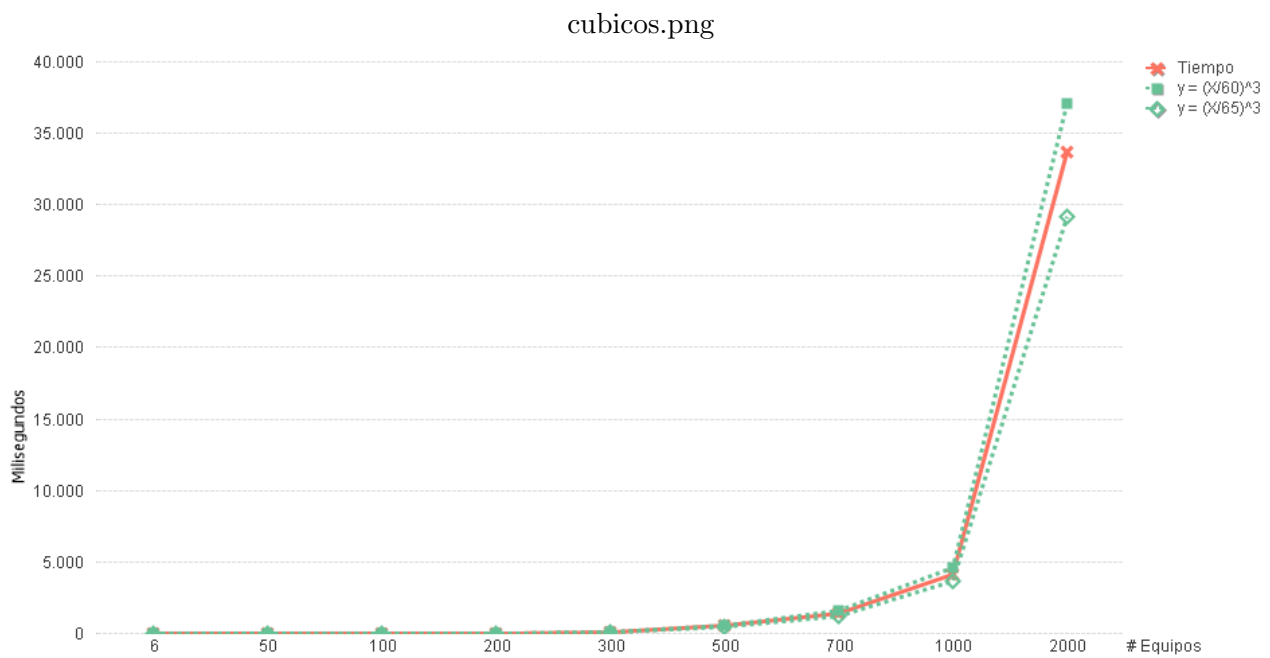


Figura 13: Cholesky cubico

Ejecutamos los test para nuestra implementacion de WP. A continuación se muestran los resultados de tiempos de ejecucion dependiendo la cantidad de equipos:

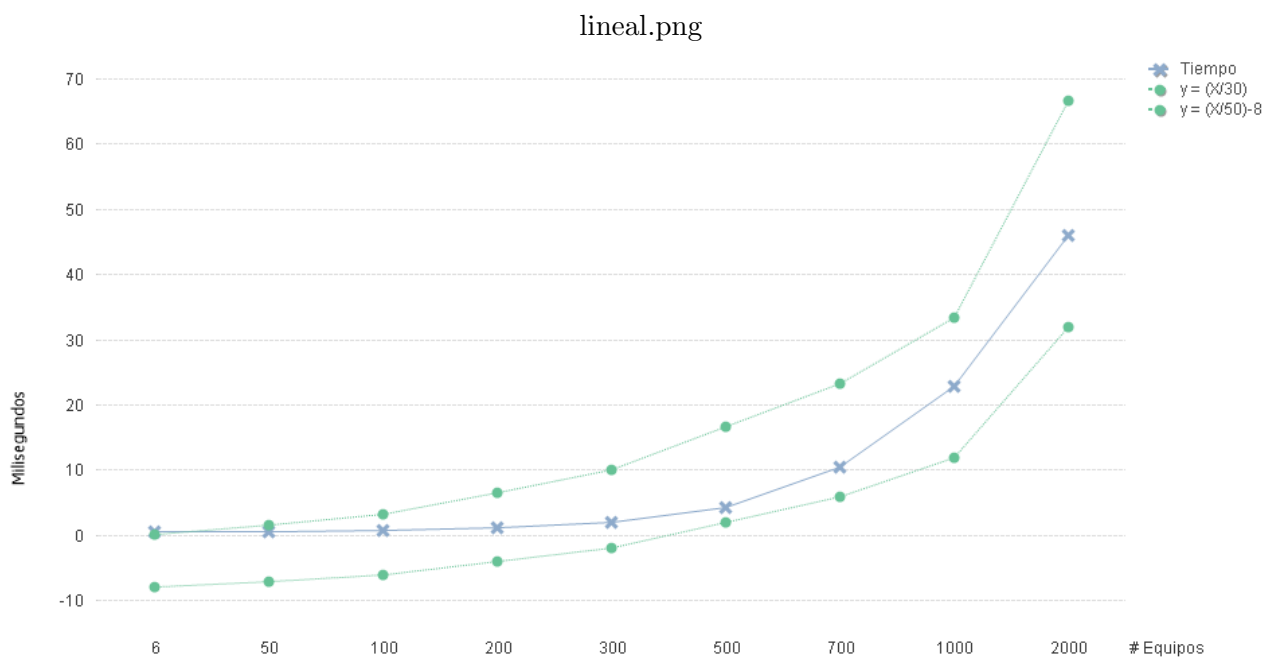


Figura 14: WP lineal

Cuando leimos el enunciado encontramos una frase que nos llamo la atención y era la siguiente:

“Se pide comparar, para distintos tamaños de matrices, el tiempo de computo requerido para cada metodo en el contexto donde la información de la matriz del sistema (C) se mantiene invariante, pero varia el termino independiente (b)”

Entendimos que nuestros tiempos de calculo no debian variar con la modificacion del termino independiente, pero para resolver esta incognita decidimos realizar la prueba.

Lo que hicimos fue tomar una matriz C, calcularle CMM, luego modificar algunos partidos de la matriz y cambiarlos (esto significa cambiar el resultado de ganadosperdidos) y calculamos nuevamente CMM.

Nuestra experimentación intenta demostrar que el tiempo de cálculo no cambia, aunque se varíe el termino independiente. A continuación se grafican ambos tiempos.



Figura 15: Cholesky con otro termino independiente

4. Discusión

En esta sección presentamos nuestras conclusiones sobre los resultados obtenidos de los experimentos del punto anterior.

4.1. Ranking

De los resultados obtenidos podemos ver que el ranking obtenido con **WP** no es muy realista, ya que la primer posición es ocupada por un participante que jugo y gano un solo partido.

El ranking obtenido por **CMM** refleja de forma mucho más realista el desempeño de cada jugador en el torneo.

En un escenario donde tenemos participantes que jugaron una cantidad distinta de partidos pensamos que refleja mejor la realidad del torneo el metodo de **CMM**.

4.2. Importa a quien se le gana

Como podemos observar realmente importa contra quien se gane, del experimento realizado observamos que ganarle a un participante que esta primero afecta más el puntaje del ranking que ganando contra el último.

La hipótesis con la que calculamos el experimento resulto ser verdadera.

4.3. Racha ganadora

Por lo visto el jugador escalo rapidamente desde el último puesto en la tabla de posiciones a casi la mitad de tabla. Si bien mejoro su posición, no alcanzo el top ten, y en las últimas victorias su ascenso fue más lento. Esto nos hace concluir que solo haciendo jugar y ganar a un participante, la capacidad que tiene para crecer en el ranking esta limitada por la falta de juego de sus rivales.

Además sus victorias representaron una mejoría en el ranking de los participantes que lo vencieron a el. De esta forma podemos comprobar que la racha de un jugador afecta al ranking global.

4.4. Escalando Posiciones

Como mencionamos al principio y confirmamos con estos experimentos es que si importa a quien hay que ganarle ya que como se demostro no es lo mismo ganarle al inmediato en el ranking que al que se encuentra primero, de esta manera la forma más rapida de llegar al primer puesto es ganandole siempre al que se encuentre primero.

4.5. Análisis Cuantitativo

Como era de esperar en el caso de **WP** para instancias el tiempo de ejecución fue el mismo, y el tiempo demorado a medida que crecían los datos de la instancia fue lineal.

En el caso de **CMM**, no podemos decir que fue más eficiente la implementación de **Cholesky** que **Eliminación Gaussiana**, porque los tiempos observados son parecidos entre sí. Pero en este caso esperábamos una mejora dado que los algoritmos se implementaron basados en el libro **Burden**, que afirma que **Cholesky** consume $\frac{1}{3} n^3$ flops y **Eliminación Gaussiana** $23 n^3$ flops.

4.6. La aritmética importa

De los experimentos realizados notamos que es importante el tipo de datos utilizados. Principalmente cuando se utiliza **CMM**.

Los errores de redondeo pueden derivar en un mal cálculo del ranking. Es decir, no considerar los suficientes decimales puede derivar en que un participante con un ranking decimalmente menor quede mejor rankeado que otro con mayor puntaje.

Por ejemplo: El participante A con ranking 0,5819 y el participante B con ranking 0,5816 si se consideran solo dos decimales ambos tienen 0,58 y esto podría afectar su orden en el ranking global.

Para evitar esta situación nuestra implementación usa el tipo de datos float con 5 decimales después de la coma.

4.7. Empates

Encontramos que los empates pueden modelarse en el caso de **WP**, asignando un puntaje al partido empatado y continuando con el procedimiento normal.

En el caso de **CMM** nos resultó muy difícil tratar de modelarlo, como alternativa pensamos que una buena idea sería, en el caso de existir un empate entre el jugador A y el jugador B, podríamos dar un partido ganado y otro perdido a cada uno de los jugadores. Esto nos permite reutilizar el método y de alguna forma penar y premiar a ambos equipos por haber empatado su partido.

5. Conclusiones

Luego de la experimentación y análisis de los resultados, concluimos el método de calculo basado en **CMM** es más justo en el caso de torneos donde los equipos no juegan la misma cantidad de partidos y donde el empate no es una opción. Ya que asigna un puntaje en base no solo a los resultados obtenidos, sino contra quien fueron obtenidos. Obteniendo un ranking basado en la meritocracia del resultado.

Para el caso de torneos donde cada equipo juegue la misma cantidad de partidos el método de **WP** a nuestro criterio resulta más justo. Debido a que todos se pusieron a prueba la misma cantidad de veces. De lo contrario se vuelve mas justo el CMM porque no seria justo que alguien que juega menos partidos este mas alto en el ranking que alguien que no y eso en WP se nota cuando comienza a haber diferencias de partidos.t

Respecto a que implementación resultan igual de eficiente ambas, se obtienen el mismo resultado con lo cual no notamos diferencias para este caso en cuanto preferencias por tiempo o implementacion.

Por último sobre la frase **La utilización de técnicas avanzadas de análisis de datos son imprescindibles para mejorar cualquier deporte**, y en base a las películas vistas , consideramos que el Analisis de datos es una herramienta importante para mejorar el rendimiento deportivo de un equipo, siempre y cuando se utilizen correctamente. Las estadísticas son indicadores de que tan bien rinden los jugadores pero hay factores externos como el animo, el nivel de los competidores que no son considerados en las estadísticas ya que no son medibles y pueden modificar bastante el rendimiento de los jugadores. Afortunadamente la frialdad de los números no es aplicable a la pasión de todos los deportes.

Mientras en contados deportes el resultado puede predecirse de antemano, debido a las características de los rivales, como en el caso del Polo, esta analogía no puede aplicarse a deportes como el Fútbol donde en innumerables ocasiones el equipo menos favorito termina llevándose el partido, aunque hay casos en donde Sports Analytcs parece haber dado buenos resultados, sin ir más lejos en el último mundial de futbol donde gano Alemania, se utilizo Sports Analistics con una herramienta llamada SAP Sports One con la cual se pueden saber todas las estadísticas de los jugadores y se podrian tener datos de los rivales para realizar cierto análisis previo a cada partido, para este dejamos una nota de un diario canadiense en la bibliografía (item 3 bibliografía).

6. Apéndice

6.1. Entrada y salida de los algoritmos

Dados los requerimientos de la cátedra el programa toma como parametros 3 argumentos, el primero es el archivo de entrada, luego el archivo de salida y por último el modo. La cátedra solicitaba 3 modos el modo 0,1 y 2 para los 3 métodos solicitados para ejecutar sobre la matriz Colley, luego agregamos 3 modos más utilizados durante la etapa de experimentación.

1. Eliminación Gaussiana(EG)
2. Factorización de Cholesky(CL)
3. WP
4. Cholesky con modificación de partidos jugados
5. Cholesky haciendo ganar al último con el siguiente reiteradas veces hasta quedar primero
6. Cholesky haciendo ganar al último con el primero del ranking hasta quedar primero

En todos los modos como paso previo a la realización de algunos de los métodos arma la matriz de Colley, explicada en la sección siguiente , para luego utilizando los métodos 0-1 en el programa (1 o 2 en la lista) resolver el sistema pedido.

El modo 3 corre cholesky, como paso siguiente busca 2 equipos que hayan jugado previamente para cambiar su resultado y luego volver a ejecutar cholesky, Este modo contiene un ciclo para repetir esta operación 100 veces.

Para el modo 4 corre cholesky y luego ejecuta un ciclo donde el objetivo es lograr que el que haya salido último luego de obtener el ranking de cholesky llegue al primer puesto ganandole al que tiene por arriba inmediato en el ranking. En cada paso agrega un partido más y vuelve a calcular cholesky para la nueva matriz, así obtenemos un nuevo ranking y continuamos iterando hasta quedar en la primera posición, siempre utilizando al que salio último en la primera utilización del metodo de cholesky.

Una vez finalizado por stdout devuelve la cantidad de partidos jugados, además de que en el archivo rankingSTEPS_4.out dentro de la carpeta test se encuentran los rankings en cada iteración y como es la evolución. El modo 5 es similar al anterior con la sutil diferencia que el participante que salio último la primera vez que corrio cholesky llegue al primer puesto jugandole al que se encuentra en el primer puesto en cada iteración.

Tanto el formato de entrada y de salida del programa son los solicitados por la cátedra. Para todos los métodos el archivo de entrada es el mismo, que contiene el siguiente formato:

$$\begin{pmatrix} (n) & (k) & & & \\ (x1) & (e1) & (r1) & (t1) & (s1) \\ (x2) & (e2) & (r2) & (t2) & (s1) \\ \dots & & & & \\ (xk) & (ek) & (rk) & (tk) & (s1) \end{pmatrix}$$

La primer línea tiene 2 valores n representa la cantidad de equipos y k representa la cantidad de partidos, seguido k líneas que representa cada partido, donde $x1$ representa una fecha que en nuestro caso no utilizamos, luego ei y ti representan los numeros de los equipos, y por último ri y si representan

las anotaciones de cada equipo respectivamente.

en nuestra experimentación con fines de no complejizar aún más el problema no utilizamos en campo que representa la fecha si no que asumimos que dado el orden que venian los resultados era el orden de los partidos.

Luego una vez se ejecutan los métodos 0-4 (1 a 4 en la lista) devuelven un archivo de n líneas donde en la línea se obtiene el ranking del equipo i.

Para los métodos 4 y 5 se devuelve el ranking para cada iteración antes de jugar el partido, estas se repiten hasta que el que comenzo último termine primero utilizando dos métodos descriptos anteriormente, en la ultima línea se obtiene la cantidad total de partidos, estos dos métodos además devuelven por stdout la cantidad de partidos jugados hasta que termino en la primer posición el que comenzo último.

6.2. Archivos de test usados

Dentro de la carpeta /src/tests se encuentran los siguientes archivos usados en la experimentación

- ATP2007.in este archivo es usado en la experimentación de escalar posiciones gandandole al siguiente o al primero del ranking
- ATP2007_100.in este archivo se utilizo en el analisis de salto de posiciones en cuanto a 100 partidos jugados para obtener una cota
- test1.in archivo provisto por la materia
- test2.ina archivo de prueba provisto por la materia
- carpeta random test tiene todos los archivos de test que se utilizaron para la medición de tiempos

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía

- Numerical Analysis, Richard L. Burden & J. Douglas Faires, Chapter 6: Direct Methods for Solving Linear Systems.
- Paper The Colley Matrix Explained <http://www.colleyrankings.com/matratre.pdf>.
- SAP Sports Analistics <http://goo.gl/Q0dnH0>

8. Codigo

8.1. Sobre los archivos e implementacion

Para la implementacion de los archivo se utilizo C++, la siguiente es la lista de archivos y consecutivo a la misma hay una descripcion sobre los distintos archivos.

1. ../src/main.cpp- este contiene la lectura de los archivos de entrada y escritura de la salida, asi como le ejecucion de cada metodo
2. ../src/instancia/instancia.h - clase instancia, una instancia esta compuesta por la matriz CMM , el vector B, una matriz con los partidos ganados del equipo i al equipo j en la posicion (i,j), un arreglo con el total de los partidos. y las definiciones de los metodos para la clase
3. ../src/instancia/instancia.cpp - este archivo contiene todas las implementaciones de los metodos, tanto para generar las matrices como los setters y getters de los partes privadas de la clase instancia.
4. ../src/matriz/matriz.h - Definicion clase matriz, con metodos de get y set y definicion de sus partes privadas y publicas.
5. ../src/matriz/matriz.cpp -Aqui se encuentra la implementacion de los metodos de la matriz.
6. ../src/eliminaciongauss/elimgauss.h
7. ../src/eliminaciongauss/elimgauss.cpp - aqui se encuentra la implementacion de EG
8. ../src/cholesky/cholesky.h
9. ../src/cholesky/cholesky.cpp - Aqui se encuentra la implementacion de la factorizacion de Cholesky.
10. ../src/wp/wp.h
11. ../src/wp/wp.cpp - Aqui se encuentra la implementacion del metodo WP

La clase instancia la definimos para que sea mas facil el manejo de una instancia en general de juego, en base a su matriz CMM , matriz de partidos ganados y vector b, con fin de facilitarnos el uso de la entrada.

En cuanto a la implementacion del clase matriz se utilizo un puntero a double donde en cada posicion hay otro puntero a double, ademas definimos setters y getters para las posiciones para que sea mas facil su uso y modularizar cada parte del programa, como los algoritmos relevantes a Eliminacion gaussiana, Cholesky y WP para una mas facil lectura.

8.2. Codigo implementado

```
#include "eliminaciongauss/elimgauss.h"
#include "matriz/matriz.h"
#include "instancia/instancia.h"
#include "wp/wp.h"
#include "cholesky/cholesky.h"
```

```

#include <algorithm>      // std::sort
#include <cmath>
#include <climits>
#include <vector>         // std::vector
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <sstream>
#include <fstream>
#include <string.h>
#include <sys/time.h>

using namespace std;

string intToString(int pNumber);
instancia * generarInstanciaDesdeArchivo(ifstream &archivoDeEntrada);
instancia * generarInstanciaVacua(ifstream &archivoDeEntrada);
void printVector(double * ,int );
bool pairCompare(const std::pair<int, double>& firstElem, const std::
    pair<int, double>& secondElem);

//El programa requiere 3 parametros, un archivo de entrada, uno de
    salida y el modo a ejecutar.
int main(int argc, char *argv[]) {
    timeval startGauss, endGauss;
    timeval startCholesky, endCholesky;
    timeval startModificado, endModificado;
    timeval startWP, endWP;
    int totalEquipos;
    long elapsed_mtime; /* elapsed time in milliseconds */
    long elapsed_seconds; /* diff between seconds counter */
    long elapsed_useconds; /* diff between microseconds counter */

    int i;
    // argumentos
    // 0 - main
    // 1 archivo entrada
    // 2 archivo salida
    // 3 modo
    if (argc != 4) {
        cout << "Error, Faltan Argumentos" << endl;
        return 1;
    }

    //leo archivo entrada
    ifstream archivoDeEntrada (argv[1]);

    //preparo archivo salida para escritura

```

```

ofstream archivoDeSalida;
ofstream archivoTiempos;
archivoDeSalida.setf(ios::fixed, ios::floatfield); // tipo salida
archivoTiempos.setf(ios::fixed, ios::floatfield); // tipo salida
archivoTiempos.precision(6); // cant decimales
archivoDeSalida.precision(6); // cant decimales
archivoDeSalida.open(argv[2]);

// genero una instancia Matriz de resultados Ganadores y vector
// de totales
instancia *ins= generarInstanciaDesdeArchivo(archivoDeEntrada);

totalEquipos = ins->getTotalEquipos();
// base para el resultado
double* respuesta = new double[ins->getTotalEquipos()];
for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
    respuesta[i] = 0.0;
}

Matriz * CMM = ins->getCMM();
string totales = intToString(totalEquipos) + "□" +
    intToString(ins->getTotalPartidos()) + "□";

// metodo Metodo CMM Con Gauss
if (strcmp(argv[3], "0") == 0) {
    cout << "Corriendo□Metodo□Gauss..." << endl;

    double timeGauss= 0.0;
    for (int iteraciones = 0; iteraciones<5; iteraciones++){
        gettimeofday(&startGauss, NULL);

        respuesta =gauss(CMM,ins->getVectorB());

        gettimeofday(&endGauss, NULL);

        elapsed_seconds = endGauss.tv_sec - startGauss.tv_sec;
        elapsed_useconds = endGauss.tv_usec - startGauss.tv_usec;

        //if (((elapsed_seconds) * 1000 + elapsed_useconds /
            1000.0) + 0.5 < timeGauss){
            timeGauss+= ((elapsed_seconds) * 1000 + elapsed_useconds
                / 1000.0) + 0.5;
        //}
    }
    timeGauss= timeGauss/5;

    archivoTiempos.open("tiempos/tiempos0.txt", std::ofstream::
        out | std::ofstream::app);
    archivoTiempos << totalEquipos << "□" << ins->
        getTotalPartidos() << "□" <<timeGauss<< endl;
}

```

```

        archivoTiempos.close();
    }
    // metodo Metodo CMM Con CHOLESKY

    if (strcmp(argv[3], "1") == 0 || strcmp(argv[3], "3") == 0 ||
        strcmp(argv[3], "4") == 0 || strcmp(argv[3], "5") == 0 ) {
        cout << "Corriendo_Metodo_Cholesky..." << endl;
        gettimeofday(&startCholesky, NULL);

        //LLAMO CHOLESKY
        respuesta = cholesky(CMM, ins->getVectorB());

        gettimeofday(&endCholesky, NULL);
        elapsed_seconds = endCholesky.tv_sec - startCholesky.tv_sec;
        elapsed_useconds = endCholesky.tv_usec -
            startCholesky.tv_usec;
        // aca se guarda el tiempo
        double timeCholesky = ((elapsed_seconds) * 1000 +
            elapsed_useconds / 1000.0) + 0.5;

        archivoTiempos.open("tiempos/tiempos1.txt", std::ofstream::
            out | std::ofstream::app);
        archivoTiempos << totalEquipos << " " << ins->
            getTotalPartidos() << " " << timeCholesky << endl;
        archivoTiempos.close();
    }

    // metodo WP
    if (strcmp(argv[3], "2") == 0) {
        cout << "Corriendo_Metodo_WP..." << endl;

        gettimeofday(&startWP, NULL);
        respuesta = wp(ins);
        gettimeofday(&endWP, NULL);
        elapsed_seconds = endWP.tv_sec - startWP.tv_sec;
        elapsed_useconds = endWP.tv_usec - startWP.tv_usec;
        double timeWP = ((elapsed_seconds) * 1000 + elapsed_useconds
            / 1000.0) + 0.5;
        archivoTiempos.open("tiempos/tiempos2.txt", std::ofstream::
            out | std::ofstream::app);
        archivoTiempos << totalEquipos << " " << ins->
            getTotalPartidos() << " " << timeWP << endl;
        archivoTiempos.close();
    }

    if (strcmp(argv[3], "3") == 0) {

        ofstream archivoModificadoCHOLESKY;

        // aca tengo el ranking // base para el resultado

```

```

double* respuestaModificada = new double[totalEquipos];
for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
    respuestaModificada[i] = 0.0;
}

cout << "Corriendo_Metodo_CHOLESKY_RANDOM_100_partidos..." <<
endl;
// aca se modifican los partidos ganados
// esto pudo haber sido por entrada
for (i = 0; i < 100; ++i) {
    // agarro uno random
    int e1 = rand() % totalEquipos;
    // le hago ganar un perder contra uno que haya ganado
    ins->ganaPartido(e1);
}
// genero el nuevo B
ins->generarVectorB();

gettimeofday(&startModificado, NULL);
//LLAMO CHOLESKY
respuestaModificada = cholesky(ins->getCMM(),ins->
    getVectorB());

gettimeofday(&endModificado, NULL);
elapsed_seconds = endModificado.tv_sec -
    startModificado.tv_sec;
elapsed_useconds = endModificado.tv_usec -
    startModificado.tv_usec;
// aca se guarda el tiempo
double timeModificado = ((elapsed_seconds) * 1000 +
    elapsed_useconds / 1000.0) + 0.5;

archivoTiempos.open("tiempos/tiempos4.txt", std::ofstream::
    out | std::ofstream::app);
archivoTiempos << totalEquipos << " " << ins->
    getTotalPartidos() << " " <<timeModificado<< endl;
archivoTiempos.close();

archivoModificadoCHOLESKY.open("tests/resultadosCholeskyModificado.out
    std::ofstream::out | std::ofstream::app);
for (int w = 0; w < totalEquipos; w++) {
    archivoModificadoCHOLESKY<< respuestaModificada[w] <<
        endl;
}
archivoModificadoCHOLESKY.close();
}

if (strcmp(argv[3], "4") == 0 || strcmp(argv[3], "5") == 0) {
    int t;

```



```

const char* salida;
if(strcmp(argv[3], "4") == 0 ){
    salida= "tests/rankingSTEPS_4.out";
}else{
    salida= "tests/rankingSTEPS_5.out";
}

ofstream archivoModificadoCHOLESKY;

double min  =INT_MAX +0.0;
int minPOS  =0;
int actPOS  =0;
bool esPrimero = false;
// busco el minimo;
for (i = 0; i < totalEquipos; i++) {
    if(min>respuesta[i]){
        minPOS = i;
        min = respuesta[i];
    }
}
// esto no es lo mas lindo pero es solo para limpiar el
archivo anterior
archivoModificadoCHOLESKY.open(salida, std::ofstream::out |
    std::ofstream::trunc);
archivoModificadoCHOLESKY<<"Imprimo_Cholesky_en_el_primer_
paso_<< endl;
archivoModificadoCHOLESKY.close();

// esto se va a ejecutar mientras el jugador no este en el
primer puesto
for (t = 0; !esPrimero; t++) {
    double nextminPOS  =0;
    vector<pair<int,double> > rankSorted;
    for (i = 0; i < totalEquipos;i++) {
        pair<int,double> p(i,respuesta[i]);
        rankSorted.push_back(p);
    }
    // ordeno el ranking actual
    std::
        sort(rankSorted.begin(),rankSorted.end(),pairCompare);
    for (i = 0; i < totalEquipos; i++) {
        if(rankSorted[i].first==minPOS){
            if(strcmp(argv[3], "4") == 0 ){
                // si es el metodo 4 agarro el siguiente
                nextminPOS = i+1;
            }else{
                // si es el metodo 5 agarro el q esta primero
                nextminPOS = totalEquipos-1;
            }
            actPOS = i;

```

```

    }
}
// imprimo el ranking y numero de partido
archivoModificadoCHOLESKY.open(salida, std::ofstream::out
| std::ofstream::app);
for (int w = 0; w < totalEquipos; w++) {
    archivoModificadoCHOLESKY<< intToString(t) << "□"
    <<rankSorted[w].first << "□" <<
    rankSorted[w].second<< endl;
}
archivoModificadoCHOLESKY<< endl;

//esta funcion hace ganar un partido al primero contra el
segundo
ins->
    ganaPartidoContra(minPOS,rankSorted[nextminPOS].first);
if(actPOS==totalEquipos-1){
    esPrimero = true;
    archivoModificadoCHOLESKY<<"Cantidad□total□de□
    partidos□"<< t << endl;
    cout <<"Cantidad□total□de□partidos□"<< t-1 << endl;
    break;
}
archivoModificadoCHOLESKY.close();
// ejecuto cholesky para el nuevo partido
respuesta= cholesky(ins->getCMM(),ins->getVectorB());
}

return 0;
}

//para imprimir una instancia (Matriz resultados, Vector totales
y matriz CMM)
// ins->print();
for (int w = 0; w < ins->getTotalEquipos(); w++) {
    archivoDeSalida << respuesta[w] << endl;
}

archivoDeSalida.close();
archivoDeEntrada.close();
return 0;
}

string intToString(int pNumber)
{
    ostringstream oOStrStream;
    oOStrStream << pNumber;
    return oOStrStream.str();
}

```

```

instancia *generarInstanciaDesdeArchivo(istream &archivoDeEntrada){
    int n,k,i,fecha;
    int equipo1,equipo2,goles1,goles2;

    //leo cantidad de equipos
    archivoDeEntrada >> n;
    //leo cantidad de partidos
    archivoDeEntrada >> k;
    // creo la tabla de resultados ganadores
    Matriz * tablaResultados = new Matriz(n,n);
    // creo la tabla de partidos totales
    int* totales = new int[n];
    for (i = 0; i < n; ++i) {
        totales[i]=0;
    }

    if (archivoDeEntrada.is_open())
    {
        for (i = 0; i < k; ++i) {
            //primer linea es fecha
            archivoDeEntrada >> fecha;
            // segunda linea es el numero del primer equipo
            archivoDeEntrada >> equipo1;
            // tercer linea es la cantidad de goles del primer equipo
            archivoDeEntrada >> goles1;
            // cuarta linea es el numero del segundo equipo
            archivoDeEntrada >> equipo2;
            // quinta linea es la cantidad de goles del segundo equipo
            archivoDeEntrada >> goles2;

            totales[equipo1-1]++;
            totales[equipo2-1]++;

            if(goles1>goles2){
                int actual = tablaResultados->
                    getVal(equipo1-1,equipo2-1);

                tablaResultados->setVal(equipo1-1,equipo2-1,actual+1);

            }else{
                int actual = tablaResultados->
                    getVal(equipo2-1,equipo1-1);

                tablaResultados->setVal(equipo2-1,equipo1-1,actual+1);
            }
        }
        archivoDeEntrada.close();
    }
    instancia *res =new instancia();
    res->setTotalPartidos(k);
}

```

```

        res->setGanados(tablaResultados);
        res->setTotales(totales);
        res->generarCMM();
        res->generarVectorB();
        return res;
}

void printVector(double * vec,int longitud){
    int i;
    for (i = 0; i < longitud; ++i) {
        cout << vec[i]<< endl;
    }
}

bool pairCompare(const std::pair<int, double>& firstElem, const std::
    pair<int, double>& secondElem) {
    return firstElem.second< secondElem.second;
};

#ifndef __Matriz_H_INCLUDED__    //    #define this so the compiler
    knows it has been included
#define __Matriz_H_INCLUDED__    //    #define this so the compiler
    knows it has been included

class Matriz {
    private:
        int m;
        int n;
        double** matrix;
        bool posicionValida(int x, int y);
        Matriz * L;
        Matriz * U;

    public:
        Matriz(int a, int b);
        ~Matriz();
        int getM();
        int getN();
        double** getMatrix();
        void setVal(int x, int y, double val);
        double getVal(int x, int y);
        void printM();
        Matriz *copy();
        void gauss(Matriz *m,double *b);
        void restar_fila(Matriz *m, int fila_minuendo, int
            fila_sustraendo, double *b);
};
#endif

#include "matriz.h"

```

```

#include <algorithm>
#include <iostream>
#include <cmath>

using namespace std;

/**
 * Constructor de Matriz banda
 *
 * @param {int} dimension
 * @param {int} longitud de banda
 *
 * @return {Matriz} nueva instancia de Matriz
 */

Matriz::Matriz(int _n,int _m) {
    m = _m;
    n = _n;
    // Seteo el tamano del vector que representa la matriz
    // con tamano banda*2 + 1
    matrix = new double*[n*m];
    //inicializo la matriz de manera segura (evitando problemas de
    manejo de memoria)
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        matrix[i] = new double[n];
        for (int j = 0; j < m; j++) {
            matrix[i][j] = 0.0;
        }
    }
}

Matriz::~Matriz() {
    for (int i = 0; i < n ; i++) {
        delete[] matrix[i];
    }
    delete[] matrix;
}

/**
 * matrix getter
 */

double** Matriz::getMatrix() {
    return matrix;
}

/**
 * n getter
 */

int Matriz::getN() {

```

```

        return n;
    }

    /**
     * m getter
     */

    int Matriz::getM() {
        return m;
    }

    /**
     * Obtener el valor de la matriz en un punto
     *
     * @param {int} x
     * @param {int} y
     *
     * @return {double} m(x, y)
     *
     * x1    x2    0    0    0
     * x3    x4    x5    0    0
     * 0     x6    x7    x8    0
     * 0     0     x9    x10 x11
     *
     * Para ahorrar los 0s lo transformo en =>
     * x1 x2 x3 x4 x5 x6 x7 x8 x9 x10 x11
     */

    double Matriz::getVal(int x, int y) {
        if (posicionValida(x, y)) {
            return matrix[x][y];
        } else {
            return 0.0;
        }
    }

    /**
     * Setear valor en un punto
     *
     * @param {int} x
     * @param {int} y
     * @param {double} valor a setear
     */

    void Matriz::setVal(int x, int y, double val) {
        if (posicionValida(x, y)) {
            matrix[x][y] = val;
        } else {
            // Si x, y est n fuera de rango tira una excepcion
            cout << "Intento de seteo en coordenadas: (" << x << ", "
                 << y << ")" << endl;
        }
    }

```

```

        throw 0;
    }
}

/**
 * Devuelve true si x e y forman una posicion valida en la matriz
 *
 * @param {int} x
 * @param {int} y
 *
 * @return {boo} true si es valida, false si no
 *
 * x1    x2    0    0    0    0
 * 0     x5    x6    0    0    0
 * 0     0     x9    x10 0    0
 */

bool Matriz::posicionValida(int x, int y) {
    // Si no cumple ninguna de las condiciones previas, es verdadero
    return x<this->getN() && y<this->getM();
}

/**
 * Imprime la matriz de un modo conveniente
 */

void Matriz::printM() {
    int l = 0;
    int i, j;
    int n = this->getN();
    int m = this->getM();
    for (i = 0; i < n; i++) {
        for (j = 0; j < n; j++) {
            if (this->getVal(i, j) == 0) {
                cout << this->getVal(i, j);
            } else {
                cout << this->getVal(i, j);
                l++;
            }
            cout << "\t";
        }
        cout << endl;
    }
}

Matriz *Matriz::copy() {
    Matriz* aux = new Matriz(n,m);
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        for (int j = 0; j < m; j++) {
            aux->matrix[i][j] = matrix[i][j];
        }
    }
}

```

```

        }
    }
    return aux;
}
// NO SE USO
void Matriz::gauss(Matriz *m, double * b){
    int filas = m->getN();
    int columnas = m->getM();

    for (int i = 0; i < columnas; ++i) {
        if(!(abs(m->getVal(i,i))<0)){
            for (int fila = i + 1 ; fila < filas; fila++) {
                restar_fila(m, fila, i, b);
            }
        }
    }
};
// NO SE USO SE PUEDE BORRAR
void Matriz::restar_fila(Matriz *m, int fila_minuendo, int
    fila_sustraendo, double *b) {
    int columna = fila_sustraendo;
    if (fila_minuendo >= m->getN())
        return;
    double coeficiente = m->getVal(fila_minuendo, fila_sustraendo) /
        m->getVal(fila_sustraendo, fila_sustraendo);
    m->setVal(fila_minuendo, columna, 0.0);
    columna++;
    if ( abs(coeficiente)!= 0){
        b[fila_minuendo] = b[fila_minuendo] - b[fila_sustraendo] *
            coeficiente;
        while (columna <= m->getN() + fila_sustraendo) {
            if (columna > m->getN() - 1) {
                break;
            }
            m->setVal(fila_minuendo, columna, m->
                getVal(fila_minuendo, columna) - m->
                getVal(fila_sustraendo, columna)*coeficiente);
            columna++;
        }
    }
}
}

#ifdef __instancia_H_INCLUDED__ // #define this so the compiler
    knows it has been included
#define __instancia_H_INCLUDED__ // #define this so the compiler
    knows it has been included

#include "../matriz/matriz.h"
#include <iostream>
using namespace std;

class instancia{

```



```

private:
    // esta matriz tiene en cada posicion cuantos partidos gano
    // el equipo i contar el j
    // para obtener los que perdio ir a la posicion j , i
    Matriz * ganados;

    // esta es la matriz CMM
    Matriz * CMM;

    // este tiene para cada equipo los partidos totales
    int * totales ;
    int totalPartidos;

    double * b;

public:
    ~instancia();
    void print();
    // estas funciones son para la matriz ganados
    // esta funcion te da el total de equipos en este caso es
    // igual la cant de columnas de ganados
    int getTotalEquipos();

    int getTotalPartidos();
    // el primero siempre es el que gana el partido
    bool ganaPartido(int);
    void ganaPartidoContra(int,int);
    void setTotalPartidos(int);
    // esta funcion te dice cuantos partidos GANADOS tiene el
    // equipo q recibe por parametro
    double getTotalGanados(int);

    // esta funcion te dice cuantos partidos PERDIDOS tiene el
    // equipo q recibe por parametro
    double getTotalPerdidos(int);

    // esta funcion te da la cantidad total de partidos jugados
    // para el equipo que recibe por parametro
    double getTotalJugados(int);

    // esta funcion te da el total de encuentros GANADOS o
    // PERDIDOS entre dos equipos
    double getTotalJugadosEntreEquipos(int,int);

    // setters para privados
    void setGanados(Matriz*);
    void setTotales(int*);

    // getters para privados
    Matriz* getGanados();
    int* getTotales();

```

```

        Matriz* getCMM();

        // esta funcion genera la matriz CMM
        void generarCMM();
        void generarVectorB();
        double* getVectorB();
};

#endif

#include "instancia.h"

instancia::~instancia(){
    delete ganados;
    delete totales;
}

void instancia::print(){
    int i, totalEquipos;

    totalEquipos=this->getTotalEquipos();

    cout <<"Matriz de Partidos enfrentamientos ganados" << endl;
    ganados->printM();
    cout <<"vector de totales" << endl;
    for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
        cout <<totales[i] <<endl;
    }

    cout <<"Matriz CMM" << endl;
    CMM->printM();

    cout <<"vector b" << endl;
    for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
        cout <<b[i] <<endl;
    }
}

void instancia::setTotalPartidos(int _totales){
    this->totalPartidos = _totales;
};

int instancia::getTotalPartidos(){
    return this->totalPartidos;
};

int instancia::getTotalEquipos(){
    return ganados->getN();
}

```

```

double instancia::getTotalGanados(int numeroDeEquipo){
    int totalEquipos = getTotalEquipos();
    int i;
    double resultado = 0.0 ;

    for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
        resultado += ganados->getVal(numeroDeEquipo,i);
    }
    return resultado;
}

//Total partidos perdidos = total partidos jugados - partidos ganados
double instancia::getTotalPerdidos(int numeroDeEquipo){
    return this->getTotalJugados(numeroDeEquipo)-this->
        getTotalGanados(numeroDeEquipo);
}

// ESTA FUNCION SIRVE PARA ARMAR CMM
// n_i,j numero de enfrentamientos entre i y j= los ganados por i +
// los ganados por j
double instancia::getTotalJugadosEntreEquipos(int numeroDeEquipo1,int
numeroDeEquipo2){
    return this->ganados->
        getVal(numeroDeEquipo1,numeroDeEquipo2)+this->ganados->
        getVal(numeroDeEquipo2,numeroDeEquipo1);
}

double instancia::getTotalJugados(int numeroDeEquipo){
    return this->totales[numeroDeEquipo];
}

// Cij = nij si i!=j,
// Cij = 2 + ni si i = j.
void instancia::generarCMM(){
    int i,j;
    double nij;
    int totalEquipos = this->getTotalEquipos();
    CMM = new Matriz(totalEquipos,totalEquipos);

    for (i = 0; i < totalEquipos; ++i) {
        for (j = 0; j < totalEquipos; ++j) {
            if(i==j){
                nij =this->getTotalJugados(i)+2.0;
            }else{
                nij =(-1.0)* this->getTotalJugadosEntreEquipos(i,j);
            }
            CMM->setVal(i,j,nij);
        }
    }
}

```

```

// setters
void instancia::setTotales(int* _totales){
    totales=_totales;
};

void instancia::setGanados(Matriz* _ganados){
    ganados = _ganados;
};

// getters
int* instancia::getTotales(){
    return totales;
};

Matriz *instancia::getGanados(){
    return ganados;
};

Matriz *instancia::getCMM(){
    int i, j;

    Matriz * newCMM = new Matriz(this->getTotalEquipos(),this->
        getTotalEquipos());

    for (i = 0; i < this->getTotalEquipos(); i++) {
        for (j = 0; j < this->getTotalEquipos(); j++) {
            newCMM->setVal(i,j,this->CMM->getVal(i,j));
        }
    }

    return CMM;
};

// esta funcion genera el vector B pedido por CMM
void instancia::generarVectorB(){
    b = new double[ganados->getN()];
    int i;

    for (i = 0; i < ganados->getN(); ++i) {
        b[i]=
            1.0+((double)getTotalGanados(i)-(double)getTotalPerdidos(i))/2.0;
    }
}

// esta funcion lo que hace es darle un partido mas ganado al equipo1
void instancia::ganaPartidoContra(int equipo1,int equipo2){
    int totalJugados1 = this->getTotalJugados(equipo1);
    int totalJugados2 = this->getTotalJugados(equipo2);
    // le sumo un partido mas en partidos totales

```

```

    this->totales[equipo1]=totalJugados1+1;
    this->totales[equipo2]=totalJugados2+1;
    // en la matriz de partidos ganados le sumo uno al primero
    int totalganadosele2 = this->ganados->getVal(equipo1,equipo2);
    this->ganados->setVal(equipo1,equipo2,totalganadosele2+1);
    // genero la nueva CMM
    this->generarCMM();
    // genero el nuevo vector B
    this->generarVectorB();
};

// Esta funcion lo que hace es cambiar un partido ganado por perdido
// y se lo suma al contrincante,
// el partido seleccionado es uno que se jugo y fue ganado
bool instancia::ganaPartido(int equipo1){
    bool encontroUno = false;
    int i;
    for (i = 0; i < this->getTotalEquipos(); i++) {
        if(this->ganados->getVal(equipo1,i)!=0 && i!=equipo1){
            // agarro el valor viejo
            int valor = this->ganados->getVal(equipo1,i);
            // le cambio el resultado al partido
            this->ganados->setVal(equipo1,i,valor-1);
            // le hago ganar al otro equipo
            int valor2 = this->ganados->getVal(i,equipo1);
            this->ganados->setVal(i,equipo1,valor2+1);
            encontroUno = true;
        }
    }
    return encontroUno;
}

double* instancia::getVectorB(){
    return b;
}

#ifdef __Gauss_H_INCLUDED__
#define __Gauss_H_INCLUDED__

#include "../matriz/matriz.h"
#include <iostream>
using namespace std;

double* gauss(Matriz*,double *b);

#endif

#include <cmath>
#include "elimgauss.h"

using namespace std;
/**

```

```

* Chequea que 2 doubles difieran en menos que un delta
*
* @param {double} a
* @param {double} b
* @param {double} delta
*
* @return {bool} son iguales
*/
bool son_iguales(double a, double b, double delta = 1.0e-10) {
    return abs(a - b) < delta;
}
/**
* Algoritmo de eliminacion gaussiana
*
* @param {MatrizB*} m
* @param {double*} b
*/
double* gauss(Matriz *m, double * b) {

    //elijo el valor para el pivot
    for (int pivot = 0; pivot < m->getM()-1; pivot++) {

        // por cada fila desde el valor pivot + 1 para abajo
        for (int fila = pivot+1 ; fila < m->getN() ; fila++) {

            //si el valor de la diagonal es cero paso a la siguiente
            columna
            // if (! son_iguales(m->getVal(pivot, fila), 0.0)) {

            // genero el valor que va a multiplicar la fila pivot
            (a_i_pivot / a_pivot_pivot)
            double valor_pivot = m->getVal(fila, pivot) / m->
            getVal(pivot, pivot) ;

            //cout<<"valor pivot = "<<valor_pivot<<" : getval("<<
            fila<<","<<pivot <<") = " << m->getVal(fila, pivot) <<
            " / getval("<< pivot<<","<< pivot<<")" <<m->
            getVal(pivot,pivot) <<endl;

            b[fila] = b[fila] - (b[pivot] * valor_pivot);
            // Teniendo el valor_pivot , resto toda las columnas de
            esa fila
            for (int columna = pivot ; columna < m->getN() ;
            columna++) {

                //(BORRAR LUEGO!!!)cout << m->getVal(fila, columna)
                << " - " << m->getVal(pivot, columna) <<" * "<<
                valor_pivot <<" = "<< (m->getVal(pivot, columna) *
                valor_pivot) << " = "<< m->getVal(fila, columna) -
                (m->getVal(pivot, columna) * valor_pivot) <<endl;
            }
        }
    }
}

```

```

        // genero los valores de la matriz de gauss F_fila =
        F_fila - F_pivot * valor_pivot
        double valor_fila_columna = m->getVal(fila, columna)
        - (m->getVal(pivot, columna) * valor_pivot);

        // chequeo para descartar errores de representacion
        if(son_iguales(valor_fila_columna, 0.0)){
            valor_fila_columna=0.0;
        }
        m->setVal(fila,columna,valor_fila_columna);
        //(BORRAR LUEGO!!!) cout <<
        "-----" << endl;

    }
    // }

}

// cout << "a resolver
gauss===== " << endl;
// resolver sistema Gr=b
double* result = new double[m->getN()];

for (int i = m->getN()-1 ; i >= 0 ; i--){
    //      cout <<"i= " <<i <<endl;
    double acum_suma=0.0;
    for(int j = m->getN()-1 ; j > i ; j-- ){
        //      cout <<"j= " <<j <<endl;

        acum_suma += m->getVal(i,j)*result[j] ;

    }

    // cout << "b [" <<i <<"]= " <<b[i] <<endl;
    // cout << "acum_suma= " <<acum_suma <<endl;
    // cout << "m [" <<i <<"," <<i <<"]= " <<m->getVal(i,i) <<endl;

    result [i] = (b[i] - acum_suma) /(double) m->getVal(i,i);

    // cout << "result [" <<i <<"]= " <<result[i] <<endl;

}

// cout << "vector solucion" << endl;
// for (int i=0 ; i<m->getM();i++){
// cout << "      x" <<i << "=" << result [i] <<endl;
// }
//      cout << "a resolver
gauss===== " << endl;
return result;
}

#ifdef __CHOLSKY_H_INCLUDED__    //      #define this so the compiler
    knows it has been included

```

```

#define __CHOLESKY_H_INCLUDED__    //    #define this so the compiler
    knows it has been included
#include "../matriz/matriz.h"

double* cholesky(Matriz* m ,double *b);

#endif

#include "../cholesky/cholesky.h"
#include <iostream>

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
using namespace std;

double* cholesky(Matriz* m,double *b){
    int cantFilas = m->getN();
    int i,k,j;
    double *rank = new double[cantFilas];
    double *y= new double[cantFilas];
    Matriz * L = new Matriz(cantFilas ,cantFilas);

    // ACA EMPIEZO A GENERAR LA MATRIZ L
    double l11 = sqrt(m->getVal(0,0));
    L->setVal(0,0,l11);

    for (i = 1; i < cantFilas; ++i) {
        double aj1 = m->getVal(i,0);
        double lj1= aj1/l11;
        L->setVal(i,0,lj1);
    }

    for (i = 1; i < cantFilas-1; i++) {

        // lii = aii - sum(k=1,i, lik*likk)
        // step 4
        double aii= m->getVal(i,i);
        double acum = 0.0;
        for (k = 0; k < i; k++) {
            double lik = L->getVal(i,k);
            acum += lik*lik;
        }
        L->setVal(i,i,sqrt(aii-acum));
        // step 5
        for (j = i+1; j< cantFilas; j++) {
            double aux = 0.0;
            double aji = m->getVal(j,i);
            for( k = 0; k < i ; k++){
                double ljk = L->getVal(j,k);
                double lik = L->getVal(i,k);
                aux +=ljk*lik;
            }
        }
    }
}

```



```

    }

    double lji = (aji-aux)/L->getVal(i,i);
    L->setVal(j,i,lji);
}
}
double acum = 0.0;
for( k = 0; k < cantFilas ; k++){
    acum += L->getVal(cantFilas-1,k)*L->getVal(cantFilas-1,k);
}
L->setVal(cantFilas-1,cantFilas-1,sqrt(m->
    getVal(cantFilas-1,cantFilas-1)-acum));
// ACA TERMINE DE GENERAR L
// en L tengo la matriz diagonal inferior de cholesky

// pasos 8 y 9 del burden L*y= b
y[0]= b[0]/L->getVal(0,0);

for (i = 1; i < cantFilas; i++) {
    double acum=0.0;
    for (j = 0; j < i; j++) {
        acum += y[j]*L->getVal(i,j);
    }

    y[i] =( b[i]- acum)/L->getVal(i,i);
}

// aca genero x para la salida
rank[cantFilas-1]= y[cantFilas-1]/L->
    getVal(cantFilas-1,cantFilas-1);

for (i = cantFilas-2; i >-1; i--) {
    double acum=0.0;
    for (j = i+1; j < cantFilas; j++) {
        acum += rank[j]*L->getVal(j,i);
    }
    rank[i] =( y[i]- acum)/L->getVal(i,i);
}
return rank;
};

#ifdef __wq_H_INCLUDED__ // #define this so the compiler knows
    it has been included
#define __wq_H_INCLUDED__ // #define this so the compiler knows
    it has been included

#include "../instancia/instancia.h"
#include <iostream>
using namespace std;

double* wp(instancia*);

```

```

#endif

#include "wp.h"
using namespace std;

double* wp(instancia* ins){
    int i = 0;
    int cantEquipos = ins->getTotalEquipos();
    double* res = new double[cantEquipos];
    //limpio array
    for (i = 0; i < cantEquipos; ++i) {
        res [i]=0.0;
    }

    for (i = 0; i < cantEquipos; ++i) {
        res[i] = double(ins->getTotalGanados(i))/double(ins->
            getTotalJugados(i));
    }

    return res;
};

```