

# Algoritmos y Estructuras de Datos II

Laboratorio - 05/06/2025

## Laboratorio 6: Programación dinámica

- Revisión 2025: Franco Luque

### Código

<lab06-kickstart.tar.gz>

### Recursos

Recursos generales:

- [Videos del Laboratorio en el aula virtual](#)
- [Documentación en el aula virtual](#)
- Estilo de codificación:
  - [Guía de estilo para la programación en C](#)
  - [Consejos de Estilo de Programación en C](#)

Recursos específicos:

- Teóricos:
  - [Backtracking](#)
  - [Programación dinámica](#)
- Prácticos:
  - [Práctico 3.3](#)
  - [Práctico 3.4](#)
- Resoluciones:
  - [Resoluciones de ejercicios varios 1](#)
    - [Problema de la mochila con Programación Dinámica](#)
  - [Resoluciones de ejercicios varios 2](#)
- Lenguaje C:
  - Macros (para MAX y MIN)
  - Constantes INT\_MAX y INT\_MIN en `limits.h`.

### Ejercicio 1: Problema de la moneda

Considerar el problema de la moneda visto en el teórico práctico:

## Problema de la moneda

- Sean  $d_1, d_2, \dots, d_n$  las denominaciones de las monedas (todas mayores que 0),
- no se asume que estén ordenadas,
- se dispone de una cantidad infinita de monedas de cada denominación,
- se desea pagar un monto  $k$  de manera exacta,
- utilizando el **menor número de monedas posibles**.

a) Implementar la función `change()` que resuelve el “problema de la moneda” usando **programación dinámica**. Compilar y testear con:

```
$ gcc -Wall -Wextra -pedantic -std=c99 change.c tests.c -o tests
$ ./tests
```

b) En `tests.c` se provee un caso de test igual al ejemplo dado en el teórico. **Agregar al menos 5 nuevos casos de test**. Pensar tests de casos base y casos borde que puedan ser de ayuda para el debugging del algoritmo.

c) Se provee la función `print_table()` que puede ser útil para debugging. **Usar esta función al menos una vez para imprimir la tabla final del ejemplo dado en el teórico**. El resultado debe ser el mismo que se ve en el teórico:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	0	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$	$\infty$
1	0	$\infty$	$\infty$	$\infty$	1	$\infty$	$\infty$	$\infty$	2	$\infty$	$\infty$	$\infty$	3	$\infty$	$\infty$	$\infty$	4
2	0	$\infty$	1	$\infty$	1	$\infty$	2	$\infty$	2	$\infty$	3	$\infty$	3	$\infty$	4	$\infty$	4
3	0	$\infty$	1	$\infty$	1	$\infty$	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3

## Ejercicio 2: Problema de la mochila

Considerar el problema de la mochila visto en el teórico práctico:

### Problema de la mochila

- Tenemos una mochila de capacidad  $W$ .
- Tenemos  $n$  objetos **no fraccionables** de valor  $v_1, v_2, \dots, v_n$  y peso  $w_1, w_2, \dots, w_n$ .
- Se quiere encontrar la mejor selección de objetos para llevar en la mochila.
- Por mejor selección se entiende aquella que totaliza **el mayor valor posible** sin que su peso exceda la capacidad  $W$  de la mochila.

a) Implementar la función `knapsack()` que resuelve el “problema de la mochila” usando **programación dinámica**. Compilar y testear con:

```
$ gcc -Wall -Wextra -pedantic -std=c99 knapsack.c tests.c -o tests
$ ./tests
```

b) En `tests.c` se provee un caso de test igual al ejemplo dado en el teórico. **Agregar al menos 5 nuevos casos de test**. Pensar tests de casos base y casos borde que puedan ser de ayuda para el debugging del algoritmo.

c) Se provee la función `print_table()` que puede ser útil para debugging. **Usar esta función al menos una vez para imprimir la tabla final del ejemplo dado en el teórico**. El resultado debe ser el mismo que se ve en el teórico:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	0	0	0	0	0	2	2	2	3	3	3	3	3	5	5	5	5
3	0	0	0	0	0	2	2	3	3	3	3	3	5	5	5	6	6
4	0	0	0	2	2	2	2	3	4	4	5	5	5	5	5	7	7

### Ejercicio 3: Problema de la panadería

Considerar el problema de la panadería del práctico 3:

Una panadería recibe  $n$  pedidos por importes  $m_1, \dots, m_n$ , pero sólo queda en depósito una cantidad  $H$  de harina en buen estado. Sabiendo que los pedidos requieren una cantidad  $h_1, \dots, h_n$  de harina (respectivamente), determinar el máximo importe que es posible obtener con la harina disponible.

a) Implementar un módulo con una función que resuelva el problema usando **programación dinámica**.

b) Implementar tests con **al menos 5 casos de test**. Pensar tests de casos base y casos borde que puedan ser de ayuda para el debugging del algoritmo.

Ítem eliminado (no hacer!): e) Considerar la siguiente solución con **backtracking**:

```

maxima_ganancia(i, h) = (i = 0 --> 0
    | i > 0 & h < 0 --> infinito
    | i > 0 & h >= 0 -->
    max(
        maxima_ganancia(i-1, h), // no hago pedido i
        maxima_ganancia(i-1, h-h_i) + m_i // hago pedido i
    )
}

```

Esta solución usa el “*infinito*” para descartar automáticamente todos los casos en los que la harina no es suficiente. Implementar un algoritmo de **programación dinámica** basado en esta solución.

## Ejercicio 4: Problema de la fábrica de automóviles

Considerar el problema de la fábrica de automóviles del práctico 3:

Una fábrica de automóviles tiene dos líneas de ensamblaje y cada línea tiene  $n$  estaciones de trabajo,  $S_{1,1}, \dots, S_{1,n}$  para la primera y  $S_{2,1}, \dots, S_{2,n}$  para la segunda. Dos estaciones  $S_{1,i}$  y  $S_{2,i}$  (para  $i = 1, \dots, n$ ), hacen el mismo trabajo, pero lo hacen con costos  $a_{1,i}$  y  $a_{2,i}$  respectivamente, que pueden ser diferentes. Para fabricar un auto debemos pasar por  $n$  estaciones de trabajo  $S_{i_1,1}, S_{i_2,2}, \dots, S_{i_n,n}$  no necesariamente todas de la misma línea de montaje ( $i_k = 1, 2$ ). Si el automóvil está en la estación  $S_{i,j}$ , transferirlo a la otra línea de montaje (es decir continuar en  $S_{i',j+1}$  con  $i' \neq i$ ) cuesta  $t_{i,j}$ . Encontrar el costo mínimo de fabricar un automóvil usando ambas líneas.

a) Implementar un módulo con una función que resuelva el problema usando **programación dinámica**.

b) Implementar tests con **al menos 5 casos de test**. Pensar tests de casos base y casos borde que puedan ser de ayuda para el debugging del algoritmo.