DEPARTAMENTO DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Trabajo Práctico 2: Diseño

Primer cuatrimestre - 2015 Algoritmos y Estructuras de Datos II

Grupo 2

Integrante	LU	Correo electrónico
Benitez, Nelson	945/13	nelson.benitez92@gmail.com

Instancia	Docente	Nota
Primera entrega		
Segunda entrega		

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) 4576-3300
http://www.exactas.uba.ar

Índice

1 CampusSeguro

1.1 Interfaz

se explica con AS

usa

géneros `as`

1.2 Interfaz

se explica con CAMPUSSEGURO

usa

géneros `CampusSeguro`

Operaciones

CAMPUS(**in** cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `campus`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} campus(cs)\}$
Descripción: Devuelve el campus del campusSeguro ingresado.
Complejidad: O(1)

ESTUDIANTES(**in** cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `conj(nombre)`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} estudiantes(cs)\}$
Descripción: Devuelve un conjunto con los estudiantes del campusSeguro ingresado.
Complejidad: O(1)

HIPPIES(**in** cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `conj(nombre)`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} hippies(cs)\}$
Descripción: Devuelve un conjunto con los hippies del campusSeguro ingresado.
Complejidad: O(1)

AGENTES(**in** cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `conj(agentes)`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} agentes(cs)\}$
Descripción: Devuelve un conjunto con los agentes del campusSeguro ingresado.
Complejidad: O(1)

POSICIONESTUDIANTESYHIPPIES(**in** id : `nombre`, cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `posicion`
Pre $\equiv$ $\{id \in (estudiantes(cs) \cup hippies(cs))\}$
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} posEstudianteYHippie(id, cs)\}$
Descripción: Devuelve la posicion del estudiante o hippie ingresado.
Complejidad: O($|n_m|$)

POSICIONAGENTE(**in** a : `agente`, cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `posicion`
Pre $\equiv$ $\{a \in agentes(cs)\}$
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} posAgente(a, cs)\}$
Descripción: Devuelve la posicion del agente ingresado.
Complejidad: O(1)

CantidadSanciones(**in** a : `agente`, cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `nat`
Pre $\equiv \{a \in agentes(cs)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} cantSanciones(a, cs)\}$
Descripción: Devuelve la cantidad de sanciones del agente ingresado.
Complejidad: O(1)

CantidadHippiesAtrapados(**in** a : `agente`, cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `nat`
Pre $\equiv \{a \in agentes(cs)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} cantHippiesAtrapados(a, cs)\}$
Descripción: Devuelve la cantidad de hippies atrapados por el agente ingresado.
Complejidad: O(1)

comenzarRastrillaje(**in** c : `campus`, d : `dicc(agente posicion)`) $\longrightarrow$ res : `campusSeguro`
Pre $\equiv \{(\forall a : \text{agente})(def?(a, d) \Rightarrow_{\text{L}} (posValida?(obtener(a, d)) \wedge \neg ocupada?(obtener(a, d), c))) \wedge$
$(\forall a, a2 : \text{agente})((def?(a, d) \wedge def?(a2, d) \wedge a \neq a2) \Rightarrow_{\text{L}} obtener(a, d) \neq obtener(a2, d)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} comenzarRastrillaje(c, d)\}$
Descripción: Crea un nuevo campusSeguro con campus y los agentes ingresados.
Complejidad: O(1)

ingresarEstudiante(**in** e : `nombre`, p : `posicion`, *in/out* cs : `campusSeguro`)
Pre $\equiv \{cs =_{\text{obs}} cs_0 \wedge e \notin (estudiantes(cs) \cup hippies(cs))esIngreso?(p, campus(cs)) \wedge$
$\neg estaOcupada?(p, cs))\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} ingresarEstudiante(e, p, cs_0)\}$
Descripción: Ingresa un nuevo estudiante al campus por una de las entradas.
Complejidad: O($|n_m|$)

ingresarHippie(**in** h : `nombre`, p : `posicion`, *in/out* cs : `campusSeguro`)
Pre $\equiv \{(cs) \equiv (cs_0) \wedge h \notin (estudiantes(cs) \cup hippies(cs))esIngreso?(p, campus(cs)) \wedge$
$\neg estaOcupada?(p, cs))\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} ingresarHippie(e, p, cs_0)\}$
Descripción: Ingresa un nuevo hippie al campus por una de las entradas.
Complejidad: O($|n_m|$)

moverEstudiante(**in** e : `nombre`, d : `direccion`, *in/out* cs : `campusSeguro`)
Pre $\equiv \{(cs) \equiv (cs_0) \wedge e \in estudiantes(cs) \wedge (seRetira(e, d, cs) \vee$
$(posValida?(proxPosicion(posEstudianteYHippie(e, cs), d, campus(cs)), campus(cs)) \wedge$
$\neg estaOcupada?(proxPosicion(posEstudianteYHippie(e, cs), d, campus(cs)), cs)))\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} moverEstudiante(e, d, cs_0)\}$
Descripción: Mueve un estudiante en la direccion indicada.
Complejidad: O($|n_m|$)

moverHippie(**in** h : `nombre`, *in/out* cs : `campusSeguro`)
Pre $\equiv \{(cs) \equiv (cs_0) \wedge h \in hippies(cs) \wedge$
$\neg todasOcupadas?(vecinos(posEstudianteYHippie(h, cs), campus(cs)), cs)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} moverHippie(h, cs_0)\}$
Descripción: Mueve un hippie hacia el estudiante más cercano.
Complejidad: O($|n_m| + N_e$)

moverAgente(**in** a : `nombre`, *in/out* cs : `campusSeguro`)
Pre $\equiv \{(cs) \equiv (cs_0) \wedge a \in agentes(cs) \wedge_{\text{L}} cantSanciones(a, cs) \leq 3 \wedge$
$\neg todasOcupadas?(vecinos(posAgente(a, cs), campus(cs)), cs)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} moverAgente(a, cs_0)\}$
Descripción: Mueve un agente hacia el hippie más cercano.
Complejidad: O($|n_m| + logN_a + N_h$)

CantidadHippies(**in** cs : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ res : `nat`

Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} cantHippies(cs)\}$
Descripción: Devuelve la cantidad de hippies en el campus.
Complejidad: O(1)

CantidadEstudiantes(**in** *cs* : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ *res* : `nat`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} cantEstudiantes(cs)\}$
Descripción: Devuelve la cantidad de estudiantes en el campus.
Complejidad: O(1)

MásVigilante(**in** *cs* : `campusSeguro`) $\longrightarrow$ *res* : `agente`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} masVigilante(cs)\}$
Descripción: Devuelve al agente con más capturas realizadas del campus.
Complejidad: O(1)

Las complejidades están en función de las siguientes variables:
c : es una instancia del campusSeguro,
p : es una posición,
n : es el nombre de un estudiante/hippie y $|n_m|$ es la longitud más larga entre todos los nombres del campusSeguro,
d : es una dirección,
N_a : es la cantidad de agentes,
N_e : es la cantidad actual de estudiantes,
N_h : es la cantidad actual de hippies.

Las complejidades están en función de las siguientes variables:
n : la cantidad total de computadoras que hay en el sistema,
L : el hostname más largo de todas las computadoras,
k : la cola de paquetes más larga de todas las computadoras.

1.3 Representación

se representa con `sistema`

donde `sistema` **es** `tupla`⟨CampusEstatico : `Campus`,
Campus : `arreglo(arreglo(tupla`⟨hayHippie : `bool`,))),
hayEst : `bool`,
hayAgente : `bool`,
hayObst : `bool`,
agente : `itDiccR(agente)`,
estudiante : `itDPN(tupla`⟨nombre : `string`,),
pos : `pos`⟩
hippie : `itDPN(tupla`⟨nombre : `String`,)⟩
pos : `pos`⟩
estudiantes : `DiccPorNombre(nombre:string, pos:pos)`,
hippies : `DiccPorNombre(nombre:string, pos:pos)`,
agentesPorPlaca : `arreglo(placa:placa, pos:pos)`,
agentes : `DiccSuperRapido(pl:nat,tupla`⟨pos : `pos`,),
cantSanc : `nat`,
cantCapturas : `nat`,
mismas : `itLista(conMismasBucket)`,
miUbicacion : `itLista(agente)`⟩
masVigilante : `agente:itDiccRapido`,
porSanciones : `Lista(conMismasBucket)`,
conKSanciones : `tupla`⟨ocurrioSancion : `bool`, ⟩
arreglo : `arreglo(tupla`⟨porKSanc : `conj(agente)`,)⟩
#Sanciones : `nat`⟩

donde `conMismasBucket` **es** `tupla`⟨agentes : `Conj(agente)`,
#Sanc : `nat`⟩

Invariante de representación

1. En cada posicion de campus hay como máximo una entidad (agente, estudiante, hippie, obstaculo)
2. Si hayEst, hayHippie o hayAgente es true en alguna posición, entonces el iterador correspondiente debe tener siguiente y apuntar a un lugar en el contenedor correspondiente
3. No puede haber dos iteradores que apunten a lo mismo
4. La cantidad de agentes, hippies y estudiantes en campus debe ser igual al tamaño de su correspondiente contenedor
5. MasVigilante es el it que apunta a los que mas hippiesCapturados tiene. En caso de empate, el que mayor nro de placa tiene
6. El conjunto de todos los agentes en porSanciones es igual a las claves del dicc de agentes
7. Si ocurrio sancion, el conjunto de agentes formado por la unión de los conjuntos en cada posicion de conkSanciones es igual a las claves del dicc de agentes
8. porSanciones está ordenado por #sanciones y en caso de empate por nro de placa
9. Si ocurrio sancion, entonces, conKSanciones es 'una copia' (sin iteradores y pasando de lista de agentes a conj) de la lista de porSanciones
10. conKSanciones esá ordenado por #sanciones y en caso de empate por nro de placa

Rep : $\widehat{\texttt{sistema}} \longrightarrow$ *boolean*

($\forall s : \widehat{\texttt{sistema}}$)

$\text{Rep}(s) \equiv$

Función de abstracción

$\text{Abs} : \widehat{\texttt{dcnet}}\ s \longrightarrow \widehat{\texttt{DCNet}}$ $\{\text{Rep}(s)\}$

$(\forall s : \widehat{\texttt{dcnet}})$
$\text{Abs}(s) \equiv dc : \widehat{\texttt{DCNet}} \mid$
$red(dc) =^*(s.red) \wedge (\forall c : compu, c \in compus(dc))(enEspera(dc, c) =^*(enEspera(s, c)) \wedge$
$cantidadEnviados(dc, c) = cantidadEnviados(s, c)) \wedge$
$(\forall p : paquete, paqueteEnTransito?(dc, p))caminoRecorrido(dc, p) =^*(caminoRecorrido(s, p))$

1.4 Algoritmos

CAMPUS(**in** *as* : as) $\longrightarrow$ *res* : campus

$res \leftarrow as.campus$	O(1)
	O(1)

AGENTES(**in** *as* : as) $\longrightarrow$ *res* : itDiccRapido(agente)

$res \leftarrow CrearItRapido(as.agentes)$	O(1)
	O(1)

ESTUDIANTES(**in** *as* : as) $\longrightarrow$ *res* : itDPN(<estudiante:nombre,pos:pos>)

$res \leftarrow CrearItDPN(as.estudiantes)$	O(1)
	O(1)

HIPPIES(**in** *as* : as) $\longrightarrow$ *res* : itDPN(<hippie:nombre,pos:pos>)

$res \leftarrow CrearItDPN(as.hippies)$	O(1)
	O(1)

POSESTUDIANTESYHIPPIES(**in** *as* : as, *in nombre* : nombre) $\longrightarrow$ *res* : pos

if $as.estudiantes.definido?(nombre)$ **then**	O(long(nombre))
$return\ res \leftarrow as.estudiantes.obtener(nombre)$	O(long(nombre))
end if	
if $as.hippies.definido?(nombre)$ **then**	O(long(nombre))
$return\ res \leftarrow as.hippies.obtener(nombre)$	O(long(nombre))
end if	
	O(long(nombre))

POSAGENTE(**in** *as* : as, *in placa* : agente) $\longrightarrow$ *res* : pos

$res \leftarrow as.agentes.obtener(placa).pos$	$\theta(1)$
	$\theta(1)$

CANTSANCIONES(**in** *as* : as, *in placa* : agente) $\longrightarrow$ *res* : pos

$res \leftarrow as.agentes.obtener(placa).cantSanciones$	$\theta(1)$
	$\theta(1)$

CANTHIPPIESATRAPADOS(**in** *as* : as, *in placa* : agente) $\longrightarrow$ *res* : pos

$res \leftarrow as.agentes.obtener(placa).cantCapturas$	$\theta(1)$
	$\theta(1)$

INGRESARESTUDIANTE(**in/out** *as* : as, *in nombre* : string, *in pos* : pos)

$as.agregarEstudiante(as, pos, nombre)$	O(long(nombre))
// Sanciono a los agentes que rodean a los estudiantes atrapados al ingresar uno nuevo	
$as.sancionarAgentesVecinos(as, pos)$	O(1)
$as.sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(as, pos)$	O(1)
// Hippificar al estudiante	
if $as.estAHippie?(as, pos)$ **then**	
$as.hippificar(as, pos)$	O(long(nombre))
end if	
// Convertir a los hippies vecinos que quedaron encerrados por 4 estudiantes o eliminar a los que quedaron atrapados por agentes	

$as.aplicarHippiesVecinos(as, pos)$	O(long(nombre))
// Capturar hippie en pos actual	
if $as.campus[pos.x][pos.y].hayHippie?$ **then**	
$aplicarHippie(pos)$	O(long(nombre))
end if	
	O(long(nombre))

INGRESARHIPPIE(**in/out** *as* : `as`, *in nombre* : `string`, *in pos* : `pos`)

$as.agregarHippie(as, pos, nombre)$	O(long(nombre))
$as.sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(as, pos)$	O(1)
$as.aplicarHippie(as, pos))$	O(long(nombre))
$as.aplicarHippiesVecinos(as, pos)$	O(long(nombre))
	O(long(nombre))

COMENZARRASTRILLAJE(**in/out** *as* : `as`, *in ce* : `CampusEstatico`, *in Agentes* : `dicc(placa pos)`)

$as.agentesPorPlaca \leftarrow CrearVector(Agentes.tamanio())$	
$as.CampusEstatico \leftarrow ce$	O(1)
$i \leftarrow 0$	O(1)
$j \leftarrow 0$	O(1)
while $i < ce.Ancho$ **do**	O(Ancho)
while $j < ce.Alto$ **do**	O(Alto)
$as.Campus[i][j].HayHippie \leftarrow False$	O(1)
$as.Campus[i][j].HayEst \leftarrow False$	O(1)
$as.Campus[i][j].HayObst \leftarrow ce.Obstaculos[i][j]$	O(1)
$i \leftarrow i + 1$	O(1)
$j \leftarrow j + 1$	O(1)
end while	
end while	
$as.Agentes \leftarrow CrearDiccRapido(Agentes)$	O(1)
$ItAgentes \leftarrow CrearItAgentes(as.Agentes)$	O(1)
$MayorPlaca \leftarrow 0$	O(1)
$i \leftarrow 0$	
while $ItAgente.HaySiguiente$ **do**	O(Cantidad Agentes)
// Copio el iterador y lo asigno al lugar correspondiente	
$nuevoIt = ItAgente$	O(1)
$as.Campus[ItAgentes.Siguiente.pos.X][ItAgentes.Siguiente.pos.Y].HayAgente \leftarrow True$	O(1)
$as.Campus[ItAgentes.Siguiente.pos.X][ItAgentes.Siguiente.pos.Y].agente \leftarrow nuevoIt$	O(1)
if $MayorPlaca < ItAgentes.siguienteClave()$ **then**	
$MayorPlaca \leftarrow ItAgentes.siguienteClave()$	O(1)
$MayorAgente \leftarrow ItAgentes()$	O(1)
end if	
$as.agentesPorPlaca[i] \leftarrow ItAgentes.siguienteSignificado().pos$	O(1)
$ItAgentes.Avanzar$	O(1)
$i++$	O(1)
end while	
// Ordena el arreglo de agentes por placa	
$MergeSort(as.agentesPorPlaca)$	O(log(N_a)*N_a)
$as.Estudiante \leftarrow Vacio()$	O(1)

$as.Hippie \leftarrow Vacio()$ O(1)
$as.masVigilante \leftarrow MayorAgente$ O(1)
$as.porSanciones \leftarrow CrearLista(Tupla < agentes \leftarrow Vacio(), \#sanciones \leftarrow 0 >$ O(1)
$ItAgentesRapido \leftarrow dameIterador(as.agentes)$ O(1)
while $ItAgentesRapido.HaySiguiente$ **do** O(Cantidad Agentes)
$ItAgentesRapido.siguiente.mismas \leftarrow CrearIt(as.porSanciones)$ O(1)
$ItAgentesRapido.siguiente.miUbicacion \leftarrow as.porSanciones.obtenerUltimo.Agentes.Agregar(ItAgentesRapido.siguienteClave)$ O(1)
$ItAgentesRapido.Avanzar$ O(1)
end while

O($(Ancho * Alto) + N_a$)

MOVERESTUDIANTE(**in/out** *as* : `as`, *in nombre* : `String`, *in dir* : `direccion`)
// PRE: El nombre es una clave del dicc de estudiantes, se retira o (La prox posicion es valida y no esta ocupada)

$posVieja \leftarrow as.estudiantes.obtener(nombre)$ O(long(nombre))
if $\neg(as.campusEstatico.seRetira(as.campus, dir, posVieja))$ **then**
// Mover el estudiante
$proxPos \leftarrow as.campusEstatico.proxPos(posVieja, dir)$ O(1)
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hayEst? \leftarrow False$
$as.campus[proxPos.x][proxPos.y].hayEst \leftarrow True$ O(1)
$as.campus[proxPos.x][proxPos.y].estudiante \leftarrow as.campus[posVieja.x][posVieja.y].estudiante$ O(1)
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].estudiante \leftarrow NULL$ O(1)
// Sancionar agentes vecinos y a los que encierran a est vecinos
sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(as, pos) O(1)
sancionarAgentesVecinos(as,pos) O(1)
// Convertir a estudiantes los hippies vecinos o capturarlos
aplicarHippiesVecinos(as,pos) O(1)
else
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hayEst? \leftarrow False$ O(1)
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].estudiante.eliminarSiguiente()$ O(long(nombre))
end if

O(long(nombre))

MOVERHIPPIE(**in/out** *as* : `as`, *in nombre* : `string`)
if $\neg(encerrado?(as, as.hippies.obtener(nombre)))$ **then** O(long(nombre))
// Obtener pos siguiente y actualizar posicion de hippie
$posVieja \leftarrow as.hippies.obtener(nombre)$ O(long(nombre))
$posNueva \leftarrow proxPosHippie(as, nombre)$ O(long(nombre) + N_e)
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hayHippie \leftarrow False$ O(1)
$as.campus[posNueva.x][posNueva.y].hayHippie \leftarrow True$ O(1)
$itHippie \leftarrow as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hippie$ O(1)
$as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hippie \leftarrow NULL$ O(1)
$as.campus[posNueva.x][posNueva.y].hippie \leftarrow itHippie$ O(1)

```
    // Sancionar agentes que rodean a los estudiantes que encierro
    sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(as,posNueva)          O(1)
    // Capturar hippies encerrados
    aplicarHippiesVecinos(as,posNueva)                         O(long(nombre))
    // Hippificar estudiantes
    hippificarEstudiantesVecinos(as,posNueva)                  O(long(nombre))
  end if
                                                               ---------------------
```

MOVERAGENTE(**in/out** *as* : as, *in placa* : placa)

```
  // Obtener pos siguiente y actualizar pos de agente
  posVieja ← busquedaBinariaPorPlaca(as.agentesPorPlaca, placa).pos
                                                               O(log(N_a))
  if ¬(encerrado?(as, posVieja))
  ∧
  as.campus[posVieja.x][posVieja.y].agente.siguienteSignificado().cantSanciones < 3 then
                                                               O(1)
    proxPos ← as.proxPosAgente(posVieja)                       O(N_h)
    as.campus[posVieja.x][posVieja.y].hayAgente ← False        O(1)
    as.campus[proxPos.x][proxPos.y].hayAgente ← True           O(1)
    itAgente ← as.campus[posVieja.x][posVieja.y].agente        O(1)
    as.campus[proxPos.x][proxPos.y].agente ← itAgente          O(1)
    as.campus[posVieja.x][posVieja.y].agente ← NULL            O(1)
    busquedaBinariaPorPlaca(as.agentesPorPlaca, placa).pos ← proxPos
                                                               O(log(N_a))
    sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(as, proxPos)          O(1)
    aplicarHippiesVecinos(as, proxPos)                         O(long(nombre))
  end if
                                                               ---------------------
                                                               O(N_h + log(N_a) + long(nombre))
```

CONMISMASSANCIONES(**in** *as* : as, *in placa* : placa) ⟶ *res* : Conj(agente)

```
  posAgente ← as.agentes.obtener(placa)                        O(θ(1))
  res ← as.campus[posAgente.x][posAgente.y].agente.siguienteSignificado().mismas.agentes
                                                               O(1)
                                                               ---------------------
                                                               O(θ(1))
```

CONKSANCIONES(**in** *as* : as, *in k* : nat) ⟶ *res* : Conj(agente)

```
  res ← ∅                                                      O(1)
  if as.conKSanciones.ocurrioSancion then
    // 'Copio' la lista de porSanciones a un vector, asi luego puedo hacer bus binaria sobre el
    as.conKSanciones ← CrearArreglo(as.porSanciones.tamanio())
                                                               O(1)
    it ← CrearItLista(as.porSanciones)                         O(1)
    i ← 0                                                      O(1)
    while it.haySiguiente do                                   O(N_a)
      conKSanciones.arreglo[i].cantSanciones ← it.siguienteSignificado().cantSanciones
                                                               O(1)
      // Por referencia
      conKSanciones.arreglo[i].conKSanciones ← it.siguienteSignificado().agentes
                                                               O(1)
      if it.siguienteSignificado().cantSanciones = k then
        res ← it.siguienteSignificado().agentes                O(1)
```

```
        end if
        i++                                                    O(1)
        it.avanzar()                                           O(1)
    end while
    return res                                                 O(1)
else
    return res ← busquedaBinariaPorSanciones(conKSanciones.arreglo, k).conKSanciones
                                                               O(log(N_a))
end if
                                                               ---------------
                                                               O(N_a) ∨ O(log(N_a))
```

masVigilante(**in** *as* : as) ⟶ *res* : placa

```
res ← as.masVigilante.siguienteClave()                         O(1)
                                                               ---------------
                                                               O(1)
```

1.5 Algoritmos operaciones auxiliares

sancionarAgentesVecinos(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)

```
vecinos ← as.campusEstatico.vecinos(pos)                       O(1)
if as.atrapadoPorAgente?(pos) then
    while i < vecinos.tamanio() do                             O(1)
        if as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayAgente? then
            as.sancionarAgente(vecinos[i].agente)              O(1)
        end if
        i++
    end while
end if
                                                               ---------------
                                                               O(1)
```

sancionarAgentesEncerrandoEstVecinos(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)

```
vecinos ← as.campusEstatico.vecinos(pos)                       O(1)
i ← 0
while i < vecinos.tamanio do                                   O(1)
    if as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayEst ∧ atrapadoPorAgente?(as, pos) then
                                                               O(1)
        sancionarAgentesVecinos(as, pos)                       O(1)
    end if
    i++
end while
                                                               ---------------
                                                               O(1)
```

sancionarAgente(**in/out** *as* : as, *in/out agente* : itDiccRapido)

```
as.conKSanciones.ocurrioSancion ← True                         O(1)
agente.siguiente.cantSanciones + 1                             O(1)
agente.siguiente.miUbicacion.eliminarSiguiente()               O(1)
// El iterador mismas apunta a la posicion correspondiente del agente dentro de la lista ordenada
por cantSanciones
// Como la lista en el peor caso puede contener a todos los agentes con igual cant de sanciones
// la mayor cantidad posible de iteraciones del ciclo es 4
while agente.siguiente.mismas.haySiguiente()∧agente.siguiente.mismas.siguiente.cantSanciones <
agente.siguiente.cantSanciones do
```

agente.siguiente.mismas.avanzar() O(1)
end while
// Si no hay siguiente o si la cantidad de sanciones del siguiente es menor que la del agente, entonces,
// creo un conMismasBucket, lo inserto como siguiente y me guardo el iterador en miUbicacion
// Sino, agrego el agente al conj de agentes del siguiente y me guardo el iterador en miUbicacion
if ¬(*agente.siguiente.mismas.haySiguiente*) ∨
(*agente.siguiente.mismas.haySiguiente*∧
agente.siguiente.cantSanciones = *agente.siguiente.mismas.cantSanciones*) **then**
O(1)
nConMismasB ← *nuevaTupla*(*CrearNuevoDiccLineal*(), *agente.siguiente.cantSanciones*)
agente.siguiente.mismas ← *agente.siguiente.mismas.agregarComoSiguiente*(*nConMismasB*)
O(1)
agente.siguiente.miUbicacion ← *agente.siguiente.mismas.siguiente.agentes.agregarComoSiguiente*(*ag*
O(1)
else
agente.siguiente.mismas.siguiente.agentes.agregarComoSiguiente(*agente.siguiente.pl*)
O(1)
end if

O(1)

ATRAPADOPORAGENTE?(**in** *as* : as, *in pos* : pos) ⟶ *res* : bool
vecinos ← *as.campusEstatico.vecinos*(*pos*)
*alMenos*1*Agente* ← *False* O(1)
i ← 0
if ¬(*encerrado*?(*pos*, *as.campusEstatico.vecinos*(*pos*))) **then**
return false
end if
// Veo si hay algun agente alrededor
while *i* < *vecinos.tamanio*() **do** O(1)
if *as.campus*[*vecinos*[*i*].*x*][*vecinos*[*i*].*y*].*hayAgente*? **then**
return true
end if
i + + O(1)
end while

O(1)

HIPPIFICARESTUDIANTESVECINOS(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)
vecinos ← *as.campusEstatico.vecinos*(*pos*) O(1)
i ← 0 O(1)
while *i* < *vecinos.tamanio*() **do** O(long(nombre))
if *estAHippie*?(*as*, *vecinos*[*i*]) **then**
hippificar(*as*, *vecinos*[*i*]) O(long(nombre))
end if
i + + O(1)
end while

O(long(nombre))

HIPPIFICAR(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)
// PRE: La posicion esta en el tablero y hay estudiante en la posicion
as.campus[*pos.x*][*pos.y*].*hayHippie* ← *True* O(1)
as.campus[*pos.x*][*pos.y*].*hippie.agregarComoSiguiente*(*nombre*, *pos*)
O(long(nombreEstudiante))

$as.campus[pos.x][pos.y].hayEst \leftarrow False$	O(1)
$as.campus[pos.x][pos.y].estudiante.eliminarSiguiente()$	O(long(nombreEstudiante))
	O(long(nombre))

estAHippie?(**in** *as* : as, *in pos* : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

if $\neg(encerrado?(pos, vecinos))$ **then**	
$return\ false$	O(1)
end if	
$i \leftarrow 0$	O(1)
$cantHippies \leftarrow 0$	O(1)
$vecinos \leftarrow as.campusEstatico.vecinos(pos)$	O(1)
while $i < vecinos.tamanio()$ **do**	
if $campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayHippie$ **then**	
$cantHippies++$	O(1)
end if	
$i++$	
end while	
$return\ cantHippies \geq 2$	O(1)
	O(1)

hippieAEst?(**in** *as* : as, *in pos* : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$i \leftarrow 0$	O(1)
$vecinos \leftarrow as.campusEstatico.vecinos(pos)$	O(1)
while $i < vecinos.tamanio()$ **do**	O(1)
if $\neg(as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayEst?)$ **then**	
$return\ False$	O(1)
end if	
end while	
$return\ True$	
	O(1)

encerrado?(**in** *as* : as, *in pos* : pos)

$vecinos \leftarrow vecinos(as.campusEstatico, pos)$	O(1)
$i \leftarrow vecinos.tamanio()$	O(1)
while $i < vecinos.tamanio()$ **do**	O(1)
if $\neg(as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayAgente? \vee$	
$as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayEst? \vee$	
$as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayHippie? \vee$	
$as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y].hayObst?)$ **then**	O(1)
$return\ false$	O(1)
end if	
$i++$	O(1)
end while	
$returntrue$	
	O(1)

aplicarHippiesVecinos(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)

$vecinos \leftarrow as.campusEstatico.vecinos(pos)$	O(1)
$i \leftarrow 0$	O(1)
while $i < vecinos.tamanio()$ **do**	O(long(nombre))
aplicarHippie(as, pos)	O(long(nombre))
end while	

O(long(nombre))

aplicarHippie(**in/out** *as* : as, *in pos* : pos)

// PRE: pos valida y hayHippie en as.campus[pos.x][pos.y]

if $as.campus[pos.x][pos.y].hayHippie$ **then**

if $as.hippieAEst(pos)$ **then** O(1)

$as.campus[pos.x][pos.y].hayHippie \leftarrow False$ O(1)

$as.campus[pos.x][pos.y].hayEst \leftarrow True$ O(1)

$as.campus[pos.x][pos.y].estudiante \leftarrow CrearIt(as.hippies)$ O(1)

$as.campus[pos.x][pos.y].estudiante.agregarComoSiguiente(as.campus[pos.x][pos.y].estudiante.nomb$ O(long(nombre))

$as.campus[pos.x][pos.y].hippie.eliminarSiguiente()$ O(long(nombre))

else

if $as.campus[pos.x][pos.y].hayHippie? \wedge atrapadoPorAgente(pos)$ **then**

$vecinos \leftarrow as.campusSeguro.vecinos(pos)$ O(1)

$i \leftarrow 0$ O(1)

while $i < vecinos.tamanio()$ **do** O(1)

$posAct \leftarrow vecinos[pos.x][pos.y]$ O(1)

$info \leftarrow as.campus[vecinos[i].x][vecinos[i].y]$ O(1)

if $posAct.hayAgente$ **then**

$info.agente.siguiente.cantCapturas++$ O(1)

// Actualizar mas vigilante

if $as.masVigilante.siguienteSignificado().cantCapturas < info.agente.siguienteSignifi$ **then**

$as.masVigilante \leftarrow info.agente$ O(1)

else

if $as.masVigilante.siguienteSignificado().cantCapturas = info.agente.siguienteSign$ $\wedge as.masVigilante.siguienteClave() < info.agente.siguienteClave()$ **then** O(1)

$as.masVigilante \leftarrow info.agente$ O(1)

end if

end if

end if

$i++$

end while

$as.campus[pos.x][pos.y].hayHippie? = False$ O(1)

$as.campus[pos.x][pos.y].hippie.eliminarSiguiente()$ O(long(nombre))

end if

end if

end if

O(long(nombre))

proxPosHippie(**in/out** *as* : as, *in nombre* : string) $\longrightarrow$ *res* : pos

// PRE: El nombre es un hippie y el hippie no esta encerrado

$posHippie \leftarrow as.hippies.obtener(nombre)$ O(long(nombre))

if $as.estudiantes.tamanio() > 0$ **then**

// Retorna de las posiciones mas cercanas, la que esta mas cerca del (0,0)

$proxPos \leftarrow aPosMasCercana(as.campusEstatico, posHippie, as.estudiantes.significados)$ $O(N_e)$

else

// Retorna el ingreso mas cercan, en caso de empate, el de abajo
$proxPos \leftarrow aIngresoMasCercano(as.campusEstatico, posHippie)$ $O(1)$

end if

$res \leftarrow proxPos$ O(1)

O(N_e)

PROXPOSAGENTE(**in/out** *as* : `as`, *in posAgente* : `pos`) $\longrightarrow$ *res* : `pos`

// PRE: En la posicion hay un agente que se puede mover

if $as.hippies.tamanio() > 0$ **then**

// Retorna de las posiciones mas cercanas, la que esta mas cerca del (0,0)

$proxPos \leftarrow aPosMasCercana(as.campusEstatico, posAgente, as.hippies.significados)$ O(N_h)

else

// Retorna el ingreso mas cercano, en caso de empate, el de abajo

$proxPos \leftarrow aIngresoMasCercano(as.campusEstatico, posAgente)$ $O(1)$

end if

$res \leftarrow proxPos$ O(1)

O(N_h)

2 Pos es tupla(x:Nat, y:Nat)

3 Placa es Nat

4 Nombre es String

5 Diccionario Rapido

Es un diccionario que dado una clave nat distribuida uniformemente, nos da su significado en promedio O(1)

5.1 Interfaz

parámetros formales

géneros Nat, β

se explica con DICCIONARIO(NAT, CONJ(β)), ITERADOR BIDIRECCIONAL

géneros `diccR(Nat, conj(`β`))`

usa Bool, Nat, Conjunto(β)

Operaciones

CREAR(**in** *dicc* : `Dicc(c:nat s:`β`)`) $\longrightarrow$ *res* : `diccSR(Nat,`β`)`
Pre $\equiv$ {true}

Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} Nuevo()\}$
Descripción: Crea un diccionario rapido.
Complejidad: O(n)
Aliasing: No hay aliasing

OBTENER(**in/out** v : `diccR(Nat;conj(`α`))`, **in** p : `nat`) $\longrightarrow$ res : `conj(`α`)`
Pre $\equiv$ {Definido?(p,v)}
Post $\equiv \{Obtener(p, v)\}$
Descripción: Retorna el significado actual, para la clave dada.
Complejidad: O(1)
Aliasing: El retorno se hace por referencia, hay aliasing entre el objeto devuelto y el del contenedor

Las complejidades están en función de las siguientes variables:
n : la cantidad total de claves definidas en el diccionario.

5.2 Representación

se representa con `estr`

donde `estr` **es** `tupla`⟨accesoRapido : `vector(acceso:Dicc(nat,itDicc(nat,`β`)))`,
contenedor : `Dicc(c:nat,s:`β`)`⟩

El contenedor esta implementado sobre Dicc lineal
Cada posicion del vector esta implementado sobre Dicc lineal

Invariante de representación

1. El diccionario que resulta de Definir ordenadamente los siguientes de cada (clave, sign) del dicc de cada posicion del vector, es igual al contenedor
2. El tamaño del vector es igual al tamaño del contenedor
3. La suma de todos los tamanios de los dicc en vector es igual al tamaño del contenedor

5.3 Algoritmos

iNUEVO(**in** $diccACopiar$: `dicc(c:Nat,` $s : \beta$`)`) $\longrightarrow$ res : `diccR()`

$it \leftarrow CrearIt(diccACopiar)$	O(1)
// Inicializo el vector	
while $it.haySiguiente$ **do**	
$res.accesoRapido.agregarAtras(NULL)$	O(1)
$it.avanzar()$	O(1)
end while	
$it \leftarrow CrearIt(diccACopiar)$	O(1)
// El iterador vuelve a apuntar al primer elemento, defino todos los elementos del vector en el hash	
while $it.haySiguiente()$ **do**	O(diccACopiar.tamanio())
$res.accesoRapido[fHash(it.siguienteClave())]$.	

$Definir(c, res.contenedor.Definir(it.siguienteClave(), it.siguienteSignificado()))$	$\theta(1)$
$it.avanzar()$	O(1)
end while	
	θ(n)

iDameIterador(**in** a : `diccR`) $\longrightarrow$ res : `itDiccR`

$res \leftarrow CrearIt(a.contenedor)$	O(1)

iObtener(**in/out** a : `diccR`, *in* c : `Nat`) $\longrightarrow$ res : β

$res \leftarrow a.accesoRapido[a.fHash(c)].obtener(c).siguiente()$	$\theta(1)$
	$\theta(1)$

5.4 Operaciones privadas

fHash(**in** a : `diccR`, *in* c : `nat`) $\longrightarrow$ res : `Nat`

$res \leftarrow (c \% a.tamanio())$	O(1)

5.5 Representación del iterador

se representa con `itDiccRItitDicc`(¡clave:nat, significado:β¿)

6 Diccionario por nombres

6.1 Interfaz

se explica con Dicc

usa

géneros `dpn`

Operaciones

Vacio() $\longrightarrow$ res : `dpn`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ $\{dpn =_{\text{obs}} vacia()\}$
Descripción: Crea un nuevo diccionario
Complejidad:
Aliasing: $O(1)$

Definido?(**in/out** d : `dpn`, *in* c : `String`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv$ $\{true\}$
Post $\equiv$ $\{res =_{\text{obs}} def?(d_0, e)\}$
Descripción: Indica si la clave tiene un significado
Complejidad:
Aliasing: $O(long(c))$

DEFINIR(**in/out** d : `dpn`, *in* c : `String`, *in* $e : \alpha$)
Pre $\equiv \{d = d_0\}$
Post $\equiv \{d =_{\text{obs}} Definir(d_0, e)\}$
Descripción: Se define e en el diccionario
Complejidad: No hay aliasing, se inserta por copia
Aliasing: $O(long(c))$

ELIMINAR(**in/out** d : `dpn`, *in* c : `String`)
Pre $\equiv \{d =_{\text{obs}} d_0 \wedge definido?(d, c)\}$
Post $\equiv \{d =_{\text{obs}} eliminar(d_0, c)\}$
Descripción:
Complejidad: $O(long(c))$
Aliasing: No hay aliasing

SIGNIFICADO(**in/out** d : `dpn`, *in* c : `String`) $\longrightarrow$ $res : \alpha$
Pre $\equiv \{def?(d, c)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} significado(d, c)\}$
Descripción: Se retornan los significados
Complejidad: $O(long(c))$
Aliasing: Hay aliasing entre el objeto devuelto y el almacenado

ALISTA(**in/out** d : `dpn`, *in* c : `String`) $\longrightarrow$ $res : \alpha$
Pre $\equiv \{true\}$
Post $\equiv \{ALista(res) =_{\text{obs}} tuplasClaveDiccionario(d)\}$
Descripción: Retorna tuplas ¡clave,significado¿del diccionario
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Retorna por referencia, hay aliasing

6.2 Representación

se representa con `estr`

donde `estr` **es** `tupla`⟨buckets : `Vector(puntero(nodo))`,
enLista : `Lista(<clave:String`,
significado : α`>)`⟩
donde `Nodo` **es** `tupla`⟨hayS : `bool`,
s : α,
enLista : `itLista(<clave:String`,
significado : α`>)`,
hijos : `estr`⟩

Invariante de representación

Rep : $\widehat{\texttt{estr}} \longrightarrow boolean$

$(\forall e : \widehat{\texttt{estr}})$
Rep(e) $\equiv$

1. El tamaño de buckets de estr es 256
2. El conjunto de claves de estr es igual al conjunto formado por cada prefijo obtenido al ir desde la raiz hasta un nodo con hayS=true

Abs : $\widehat{\texttt{estr}}\ e \longrightarrow \widehat{\texttt{dicc}}$ $\{\text{Rep}(e)\}$

$(\forall e : \widehat{\texttt{estr}})$
$\text{Abs}(e) \equiv d : \widehat{\texttt{dicc}} \mid (\forall s : \text{String}) s \in e.claves =_{\text{obs}} def?(d, s) \wedge$
$((\forall s : \text{String}) Definido?(d, s)) \Rightarrow_{\text{L}} Definido?(e, s) \wedge_{\text{L}} (obtener(d, s) =_{\text{obs}} Significado(e, s))$

Auxiliares

6.3 Algoritmos

VACIO() $\longrightarrow$ *res* : `dpn`
  res $\leftarrow CrearTupla(InicializarVector(), NULL)$ — O(1)

IDEFINIR(**in/out** *d* : `dpn`, *in clave* : `String`, *in e* : α) $\longrightarrow$ *res* : `dpn`
  nodoClave : *puntero*(*nodoClave*) $\leftarrow$ *nuevoNodoClave*(*clave*, *d.claves*, *NULL*) — O(long(clave))
  nodo : *puntero*(*Nodo*) $\leftarrow$ *NULL*
  i : *nat* $\leftarrow$ 0
  // Por ref
  caracteres $\leftarrow$ *d.buckets* — O(1)
  if *caracteres.esVacia*() **then** — O(1)
    caracteres = *CrearHijos*() — O(1)
    d.bucket $\leftarrow$ *caracteres* — O(1)
  end if
  while *i* $\leq$ *Longitud*(*clave*) **do** — O(long(clave))
    nodo $\leftarrow$ *caracteres*[*ord*(*clave*[*i*])] — O(1)
    // Por ref
    caracteres $\leftarrow$ *nodo.hijos* — O(1)
    if *caracteres.esVacia*() **then** — O(1)
      caracteres = *CrearHijos*() — O(1)
      nodo.hijos $\leftarrow$ *caracteres* — O(1)
    end if
    i + + — O(1)
  end while
  nodo.hayS $\leftarrow$ *True* — O(1)
  nodo.significado $\leftarrow$ *e* — O(1)
  // Almaceno el iterador de lista al agregar atras la clave a la lista de claves del trie, por interfaz de listaEnlazada
  nodo.enLista $\leftarrow$ *d.claves.agAtras*(< *clave*, *e* >) — O(long(clave))

  O(long(clave))

IELIMINAR(**in/out** *d* : `dpn`, *in clave* : `String`) $\longrightarrow$ *res* : `dpn`
  nodo : *puntero*(*Nodo*) $\leftarrow$ *NULL*
  i : *nat* $\leftarrow$ 0
  // Por ref
  caracteres $\leftarrow$ *d.buckets* — O(1)
  while *i* $\leq$ *Longitud*(*clave*) **do** — O(long(clave))
    nodo $\leftarrow$ *caracteres*[*ord*(*clave*[*i*])] — O(1)
    // Por ref
    caracteres $\leftarrow$ *nodo.hijos* — O(1)
    i + + — O(1)
  end while

$nodo.hayS \leftarrow False$	O(1)
$nodo.enLista.eliminarSiguiente()$	O(1)
if $nodo.hijos = NULL$ **then**	
// Elimina un puntero	
$borrar(nodo)$	O(1)
end if	
	O(long(clave))

iSignificado(**in/out** d : `dpn`, *in clave* : `String`) $\longrightarrow$ $res : \alpha$

$nodo : puntero(Nodo) \leftarrow NULL$	O(1)
$buckets : puntero(Nodo) \leftarrow d.buckets$	O(1)
$i \leftarrow 0$	O(1)
while $i \leq Longitud(clave)$ **do**	
$nodo \leftarrow buckets[ord(clave[i])]$	O(1)
$i++$	
end while	
// Por ref	
$res \leftarrow nodo.significado$	O(1)
	O(long(clave))

iClaves(**in/out** d : `dpn`) $\longrightarrow$ res : `Lista(String)`

$res \leftarrow d.claves$	O(1)
	O(1)

iDefinido?(**in/out** d : `dpn`, *in clave* : `String`) $\longrightarrow$ res : `bool`

$nodo : puntero(Nodo) \leftarrow NULL$	O(1)
$buckets : puntero(Nodo) \leftarrow d.buckets$	O(1)
$i \leftarrow 0$	O(1)
while $i \leq Longitud(clave)$ **do**	O(long(clave))
$nodo \leftarrow buckets[ord(clave[i])]$	O(1)
if $nodo = NULL$ **then**	O(1)
$return\ False$	O(1)
end if	
$i++$	O(1)
end while	
$res \leftarrow nodo.hayS$	O(1)
	O(long(clave))

6.4 Operaciones del iterador

CrearIterador(**in** d : `dpn`) $\longrightarrow$ res : `itDPN`
Pre $\equiv \{true\}$
Post $\equiv \{tuplasClaveSignificado(d) =_{\text{obs}} siguientes(res) \wedge_{\text{L}} aliasing(tuplasClaveSignificado(d), siguientes(r$
Descripción: Crea un iterador del diccionario por nombres
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Existe aliasing entre todas las tuplas ¡Clave, Significado¿del dicc y siguientes del iterador

HaySiguiente(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv \{true\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} haySiguiente(it)\}$

Descripción: Indica si hay siguiente
Complejidad: $O(1)$

HayAnterior(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : `bool`
Pre $\equiv \{true\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} hayAnterior(it)\}$
Descripción: Indica si hay anterior
Complejidad: $O(1)$

Siguiente(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : `<clave:String,significado:`α`>`
Pre $\equiv \{HaySiguiente(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} siguiente(it)\}$
Descripción: Retorna el siguiente
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

Anterior(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : `<clave:String,significado:`α`>`
Pre $\equiv \{HayAnterior(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} anterior(it)\}$
Descripción: Retorna el anterior
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

SiguienteClave(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : `String`
Pre $\equiv \{HaySiguiente(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} siguiente(it).significado\}$
Descripción: Retorna la siguiente clave
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

AnteriorClave(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : `String`
Pre $\equiv \{HayAnterior(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} anterior(it).significado\}$
Descripción: Retorna la clave anterior
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

SiguienteSignificado(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : α
Pre $\equiv \{HaySiguiente(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} siguiente(it).significado\}$
Descripción: Retorna el siguiente significado
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

AnteriorSignificado(**in** *it* : `itDPN`) $\longrightarrow$ *res* : α
Pre $\equiv \{HayAnterior(it)\}$
Post $\equiv \{res =_{\text{obs}} anterior(it).significado\}$
Descripción: Retorna el significado anterior
Complejidad: $O(1)$
Aliasing: Hay aliasing

Avanzar(**in/out** *it* : `itDPN`)
Pre $\equiv \{HaySiguiente(it) \land it =_{\text{obs}} it_0\}$
Post $\equiv \{anteriores(it_0) \bullet primero(siguientes(it_0)) =_{\text{obs}} anteriores(it) \land fin(siguientes(it_0)) =_{\text{obs}} siguientes($
Descripción: Modifica el iterador, haciendolo avanzar una posicion
Complejidad: $O(1)$

RETROCEDER(**in/out** it : `itDPN`)
Pre $\equiv \{Hayanterior(it) \wedge it =_{\text{obs}} it_0\}$
Post $\equiv \{comienzo(anteriores(it_0)) =_{\text{obs}} anteriores(it) \wedge ultimo(anteriores(it_0) \bullet siguientes(it_0) =_{\text{obs}} siguien$
Descripción: Modifica el iterador, haciendolo retroceder una posicion
Complejidad: $O(1)$

6.5 Representación del iterador

se explica con ITERADOR DICCIONARIO

se representa con `itLista(<clave:String, significado:`α`>)`

6.6 Algoritmos del iterador

CREARITERADOR(**in** d : `dpn`) $\longrightarrow$ res : `itDPN`
  $res \leftarrow NuevoItLista(d.ALista())$ — O(1)
— O(1)

HAYSIGUIENTE(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `bool`
  $res \leftarrow it.haySiguiente()$ — O(1)
— O(1)

HAYANTERIOR(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `bool`
  $res \leftarrow it.hayAnterior()$ — O(1)
— O(1)

SIGUIENTE(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `bool`
  $res \leftarrow it.Siguiente()$ — O(1)
— O(1)

ANTERIOR(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `bool`
  $res \leftarrow it.Anterior()$ — O(1)
— O(1)

SIGUIENTECLAVE(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `String`
  $res \leftarrow it.Siguiente().clave$ — O(1)
— O(1)

ANTERIORCLAVE(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : `String`
  $res \leftarrow it.Anterior().clave$ — O(1)
— O(1)

SIGUIENTESIGNIFICADO(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : α
  $res \leftarrow it.Siguiente().significado$ — O(1)
— O(1)

ANTERIORSIGNIFICADO(**in** it : `itDPN`) $\longrightarrow$ res : α
  $res \leftarrow it.Anterior().significado$ — O(1)

	O(1)
AVANZAR(**in/out** *it* : itDPN)	
it.avanzar()	O(1)
	O(1)
RETROCEDER(**in/out** *it* : itDPN)	
it.retroceder()	O(1)
	O(1)

7 Campus

7.1 Interfaz

se explica con CAMPUS

usa

géneros campus

Operaciones

ARMARCAMPUS(**in** *ancho* : nat, *alto* : nat) $\longrightarrow$ *res* : campus
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ {$res =_{\text{obs}} crearCampus(ancho, alto)$}
Descripción: Crea el campus, sin obstáculos
Complejidad: O(ancho x alto)

AGREGAROBS(**in/out** *c* : campus, *in p* : pos)
Pre $\equiv$ {$(c) \equiv (c_0)$}
Post $\equiv$ {$c =_{\text{obs}} agregarObstaculo(p, c_0)$}
Descripción: Agrega un obstáculo al campus
Complejidad: O(1)

ALTO(**in** *c* : campus) $\longrightarrow$ *res* : nat
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ {$res \equiv alto(c)$}
Descripción: Indica la cantidad de filas de c
Complejidad: O(1)

ANCHO(**in** *c* : campus) $\longrightarrow$ *res* : nat
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv$ {$res \equiv alto(c)$}
Descripción: Indica la cantidad de columnas de c
Complejidad: O(1)

OCUPADA(**in** *c* : campus, *p* : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool
Pre $\equiv$ {PosValida(c,p)}
Post $\equiv$ {$res \iff \pi_1(grilla(c)[\pi_1(p)][\pi_2(p)])$}
Descripción: Comprueba si una posición está ocupada
Complejidad: O(1)

PosValida(**in** c : `campus`, p : `pos`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv$ {true}
Post $\equiv \{res \iff (\pi_1(p) < ancho(c) \wedge \pi_2(p) < alto(c))\}$
Descripción: Comprueba que una posición exista dentro del campus.
Complejidad: O(1)

EsIngreso(**in** c : `campus`, p : `pos`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv$ {PosValida(c,p)}
Post $\equiv \{res \iff (\pi_2(p) = alto(c) - 1 \vee \pi_2(p) = 0)\}$
Descripción: Comprueba si una posición es un ingreso al campus.
Complejidad: O(1)

IngresoSup(**in** c : `campus`, p : `pos`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv$ {PosValida(c,p)}
Post $\equiv \{res \iff \pi_2(p) = 0\}$
Descripción: Comprueba si una posición es un ingreso superior al campus.
Complejidad: O(1)

IngresoInf(**in** c : `campus`, p : `pos`) $\longrightarrow$ res : `bool`
Pre $\equiv$ {PosValida(c,p)}
Post $\equiv \{res \iff \pi_2(p) = alto(c) - 1\}$
Descripción: Comprueba si una posición es un ingreso superior al campus.
Complejidad: O(1)

Distancia(**in** c : `campus`, *in p1* : `pos`, *in p2* : `pos`) $\longrightarrow$ res : `nat`
Pre $\equiv \{PosValida(c, p1) \wedge PosValida(c, p2)\}$
Post $\equiv \{res \equiv distancia(p1, p2, c)\}$
Descripción: Comprueba si una posición es un ingreso inferior al campus.
Complejidad: O(1)

Vecinos(**in** c : `campus`, *in* p : `pos`) $\longrightarrow$ res : `conj(pos)`
Pre $\equiv \{PosValida(c, p)\}$
Post $\equiv \{res \equiv vecinos(p, c)\}$
Descripción: Devuelve el conjunto de vecinos de una posición.
Complejidad: O(1) aPosMasCercana(**in** c : `campus`, *in* p : `pos`, *in con* : `conj(pos)`) $\longrightarrow$ res : `pos`
Pre $\equiv \{PosValida(c, p) \wedge \#con > 0\}$
Post $\equiv \{(\forall p_1) PosValida(c, p_1) \Rightarrow_{\text{L}} Distancia(c, p) \leq Distancia(c, p_1)\}$
Descripción: Dado un conjunto de posiciones y una posiciones, da la más cercana a la posicion dada.
Complejidad: O($\#con$)

Las complejidades están en función de las siguientes variables:
al : cantidad de filas del campus,
an : cantidad de columnas del campus,
k : la cola de paquetes más larga de todas las computadoras.

7.2 Representación

se representa con `estr`

donde `estr` **es** `tupla`⟨ancho : `nat`,
alto : `nat`,
grilla : `arreglo(arreglo(tupla`⟨Ocupado : `bool`, `))`⟩
EsObst : `bool`,
EsAgente : `bool`,
HiippieoEst : `tupla`⟨pl : `nat`, ⟩
nombre : `string`⟩

Invariante de representación

1. El tamaño de todos los arreglos internos de la grilla es el mismo e igual al alto del campus
2. El tamaño del arreglo principal de la grilla es igual al ancho del campus

Rep : $\widehat{\texttt{campus}} \longrightarrow boolean$

$(\forall : \widehat{\texttt{campus}})$
Rep() ≡
$|c.grilla| = c.ancho \wedge (\forall n : nat, n \in [0, c.ancho))|c.grilla[n]| = c.alto$

Función de abstracción

Abs : $\widehat{\texttt{campus}}\ c \longrightarrow \widehat{\texttt{Campus}}$ {Rep(c)}

$(\forall c : \widehat{\texttt{campus}})$
Abs(c) ≡ $cE : \widehat{\texttt{Campus}}$ |
$columnas(cE) = c.ancho \wedge filas(cE) = c.alto \wedge (\forall p : pos, PosValida?(cE, p))Ocupada?(cE, p) = Ocupada?(c, p)$

7.3 Algoritmos

iArmarCampus(**in** *ancho* : nat, *in alto* : nat) $\longrightarrow$ *res* : campus

$res.ancho \leftarrow ancho$	O(1)
$res.alto \leftarrow alto$	O(1)
$res.grilla \leftarrow CrearArreglo(ancho)$	O(an)
$i \leftarrow 0$	O(1)
	O(1)
while $i < ancho$ **do**	O($al * an$)
	O(an)
$res.grilla[i] \leftarrow$ CrearArreglo($alto$)	O(al)
$j \leftarrow 0$	O(1)
while $j < alto$ **do**	O (al)
$res.grilla[i][j] \leftarrow < False, False, False, < 0, "" >>$	O(1)
end while	
end while	
	O($an * al$)

iAgregarObs(**in/out** c : campus, **in** p : pos)

$\pi_1(c.grilla[p.X][p.Y]) \leftarrow True$	O(1)
$\pi_2(c.grilla[p.X][p.Y]) \leftarrow True$	O(1)
	O(1)

iAlto(**in** c : campus) $\longrightarrow$ *res* : nat

$res \leftarrow c.alto$	O(1)
	O(1)

iAncho(**in** c : campus) $\longrightarrow$ *res* : nat

$res \leftarrow c.ancho$	O(1)
	O(1)

iOcupada(**in** c : campus, *in* p : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$res \leftarrow c.grilla[p.X][p.Y].Ocupado$	O(1)
	O(1)

iPosValida(**in** c : campus, *in* p : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$res \leftarrow p.X < c.ancho \wedge p.Y < c.alto$	O(1)
	O(1)

iEsIngreso(**in** c : campus, *in* p : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$res \leftarrow Y.p = 0 \vee Y.p = c.alto - 1$	O(1)
	O(1)

iIngresoSup(**in** c : campus, *in* p : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$res \leftarrow Y.p = 0$	O(1)
	O(1)

iIngresoInf(**in** c : campus, *in* p : pos) $\longrightarrow$ *res* : bool

$res \leftarrow Y.p = c.alto - 1$	O(1)
	O(1)

iDistancia(**in** c : campus, *in p1* : pos, *in p2* : pos) $\longrightarrow$ *res* : nat

```
resX ← 0
resY ← 0
if p1.X < p2.X then
    resX ← p2.X − p1.X
else
    resX ← p1.X − p2.X
end if
if p1.Y < p2.Y then
    resY ← p2.Y − p1.Y
else
    resy ← p1.Y − p2.Y
end if
res ← resX + resY
```

O(1)

iVecinos(**in** c : `campus`, *in* p : `pos`) $\longrightarrow$ *res* : `conj(pos)`

```
res ← Vacio()
pn ←< p.X, p.Y + 1 >
if PosValida(c, pn) then
    agregar(res,pn)
end if
pn ←< p.X, p.Y − 1 >
if PosValida(c, pn) then
    agregar(res,pn)
end if
pn ←< p.X + 1, p.Y >
if PosValida(c, pn) then
    agregar(res,pn)
end if
pn ←< p.X − 1, p.Y >
if PosValida(c, pn) then
    agregar(res,pn)
end if
```

O(1)

iaPosMasCercana(**in** c : `campus`, *in* p : `pos`, *in con* : `conj(pos)`) $\longrightarrow$ *res* : `pos`

```
it ← CrearIt(con)
res ← it.siguiente()
while HaySiguiente?(it)) do
    if Distancia(c, p, res) > Distancia(c, it.siguiente(), res) then
        res ← it.siguiente()
        while HayAnterior() do
            EliminarAnterior(it)
        end while
        Avanzar(it)
    else
        if Distancia(c, p, res) < Distancia(c, it.siguiente(), res) then
            EliminarSiguiente(it)
        else
            Avanzar(it)
        end if
    end if
```

```
end while
it ← CrearIt(con)
res ← it.siguiente()
while HaySiguiente?(it)) do
    if Distancia(c, < 0, 0 >, p) > Distancia(c, it.siguiente(), < 0, 0 >) then
        res ← it.siguiente()
        while HayAnterior() do
            EliminarAnterior(it)
        end while
        Avanzar(it)
    else
        if Distancia(c, p, < 0, 0 >) < Distancia(c, it.siguiente(), < 0, 0 >) then
            EliminarSiguiente(it)
        else
            Avanzar(it)
        end if
    end if
end while
it ← CrearIt(con)
res ← it.siguiente()
while HaySiguiente?(it)) do
    if p.Y < it.siguiente().Y then
        res ← it.siguiente()
        while HayAnterior() do
            EliminarAnterior(it)
        end while
        Avanzar(it)
    else
        if p.Y > it.siguiente().Y then
            EliminarSiguiente(it)
        else
            Avanzar(it)
        end if
    end if
end while
```

O(#*con*)

7.4 Servicios Usados

Del modulo ConjLog requerimos pertenece, buscar, menor, insertar y borrar en O($log(k)$) .

Del modulo Diccionario Por Prefijos requerimos Def?, obtener en O(L).