# Instituto Tecnológico de Costa Rica

## Árboles Binarios

### **Estudiantes**

Jason Barrantes Arce 2015048456

Steven Bonilla Zúñiga 2015056296

### Profesor

Francisco Torres Rojas

#### Modo Experimento:

Se resolverán 100 problemas de árboles de búsqueda binaria por medio de dos algoritmos que nos permitan encontrar soluciones a ese problema.

Restricciones:

- Llaves: Se generarán aleatoriamente de 10 a 100 objetos.
- Peso\_i: Varía entre  $1 < Ci \le 1000$  de forma aleatoria.
- **Prob\_i:** Valor entre 0 < Pi < 1

Los tres algoritmos que vamos a implementar son:

- Algoritmo de programación dinámica: Es el algoritmo A.B.B visto en clase.
- Algoritmo Greedy Básico: Cada vez se escoge la llave con la máxima probabilidad para que sea la raíz del árbol, se repite el proceso con el lado izquierdo y derecho.

En el caso de programación dinámica ya que nuestro objetivo es minimizar el costo promedio de la búsqueda, usamos la fórmula:

$$MIN(Z) = \sum_{i=1}^{n} c_i p_i$$

Que está sujeto a:

$$\sum p_i \equiv 1$$

Con cada  $c_i = 1, 2, \dots n$ 

Tiempo de ejecuciones	

Cuadro 1: Tiempos Promedio A.B.B Dinámicos

X	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Key	0.008ms	0.041ms	0.120ms	0.262ms	0.490ms	0.813ms	1.250ms	1.830ms	2.552ms	3.455ms

Cuadro 2: Tiempos Promedio A.B.B Greedy

X	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Key	0.005ms	0.022ms	0.058ms	0.118ms	0.211ms	0.336ms	0.500ms	0.715ms	0.980ms	1.296ms

Estadísticas	
Estadisticas	

Cuadro 3: Porcentaje de veces que el algoritmo greedy encuentra la opción óptima

X	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Key	11.0000 %	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%	0.0000%

Cuadro 4: Porcentaje de coincidencias de estructura de los árboles

X	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Key	84.9000 %	81.6000 %	81.3667 %	81.3000 %	80.2000 %	80.0500 %	80.5143 %	80.4500 %	80.6334 %	80.4600 %