

### Reflexión

Este problema puede ser abordado de distintas maneras y con distintas estructuras de datos. El uso de un grafo ayuda a guardar los datos de manera correcta y permite hacer muchas operaciones con la información que se tiene, como ordenarla con hashing, que además hace que el código sea corto y limpio y por lo tanto fácil de leer y facilita la búsqueda de bugs. En este problema se hizo un mapeo con una string como llave y un vector como valor, de manera que el uso de <map> de C++ ordenara los datos mientras los leía y esta fue una manera de representar la lista de adyacencias del grafo. Para encontrar los datos que pedía el problema sólo hicimos una iteración del grafo para encontrar sus tamaños y con ello encontrar al botmaster.

El uso del grafo permite tener una estructura ya arreglada con los nodos, por lo que esta es ideal para situaciones así. Los grafos también son ideales para problemas donde existen nodos conectados entre sí, como el mapa de una ciudad con sus calles, por ejemplo.