



Universidad de Granada

DÉPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ETSII Informática y de Telecomunicación, C/ Periodista Daniel Saucedo Aranda s/n- 18071- Granada (España)

Estructuras de Datos
Curso 2017-2018. Convocatoria de Enero
Grado en Ingeniería Informática.
Doble Grado en Ingeniería Informática y Matemáticas

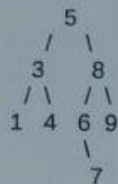
1. (0.5 puntos) Razonar la verdad o falsedad de las siguientes afirmaciones:
 - (a) El orden en que las hojas se listan en los recorridos preorden, inorden y postorden de un árbol binario es el mismo en los tres casos.
 - (b) Dado un árbol binario cuyas etiquetas están organizadas como un árbol binario de búsqueda, puedo recuperarlo a partir de su preorden.
 - (c) Dado un árbol binario cuyas etiquetas están organizadas como un árbol parcialmente ordenado, puedo recuperarlo a partir de su postorden.
 - (d) Es correcto en un esquema de hashing cerrado el uso como función hash de la función $h(k) = [k + \text{random}(M)] \% M$, M primo y con $\text{random}(M)$ una función que devuelve un número entero aleatorio entre 0 y $M-1$.
 - (e) Es correcto en un esquema de hashing doble el uso como función hash secundaria de la función $h_0(x) = [(B-1) - (x \% B)] \% B$ con B primo.
2. (1.5 puntos) Supongamos que tenemos una clase **Liga** que almacena los resultados de enfrentamientos en una liga de baloncesto:

```
struct enfrentamiento{
    unsigned char eq1,eq2; // códigos de los equipos enfrentados
    unsigned int puntos_eq1, puntos_eq2; //puntos por cada equipo
};
class Liga{
private:
    list<enfrentamiento> res;
    ...
};
```

 - Implementa un método que dado un código de equipo obtenga el número de enfrentamientos que ha ganado.
 - Implementa la clase iterator dentro de la clase **Liga** que permita recorrer los enfrentamientos en los que el resultado ha sido el empate. Implementar los métodos `begin()` y `end()`.
3. (1 punto) Implementa una función `int orden (const list<int> &L);` que devuelva 1 si **L** está ordenada de forma ascendente de principio a fin, 2 si lo está de forma descendente y 0 si no está ordenada de ninguna forma.



4. (1 punto) Dado un árbol binario de búsqueda, implementa una función para imprimir las etiquetas de los nodos **en orden de mayor a menor profundidad**. Si tienen la misma profundidad pueden aparecer en cualquier orden. Ejemplo;



El resultado sería 7,1,4,6,9,3,8,5.

5. (1 punto) Tenemos un contenedor de pares de elementos, {clave, bintree<int>} definida como:

```
template <typename T>
class contenedor {
private:
    unordered_map<T, bintree<int> > datos;
    .....
    .....
}
```

Implementa un **iterador** que itere sobre los elementos que cumplan la propiedad de que la suma de los elementos del bintree<int> sea un número par. Debes implementar (aparte de las de la clase iterator) las funciones begin() y end().

6. (1 punto) Un "heap-doble" es una estructura jerárquica que tiene como propiedad fundamental que para cualquier nodo Z a profundidad **par** la clave almacenada en Z es **menor** que la del padre pero **mayor** que la del abuelo (cuando existen), y para cualquier nodo Z a profundidad **impar**, la clave almacenada en Z es **mayor** que la del padre pero **menor** que la del abuelo (cuando existen), siendo el árbol binario y estando las hojas empujadas a la izquierda. Diseña una función para insertar un nuevo nodo en la estructura y aplicarla a la construcción de un heap-doble con las claves {30, 25, 12, 16, 10, 15, 5, 18, 23, 32, 4, 17}.

Tiempo: 3 horas