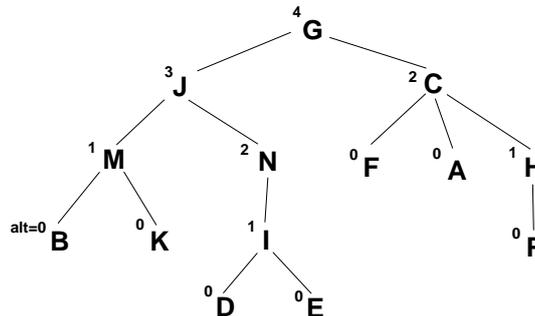


Algoritmos y Estructuras de Datos.

Examen Final. [27 de Febrero de 2003]

- Ej. 1.-** Escribir las funciones primitivas del TAD CONJUNTO implementado mediante *listas enlazadas clasificadas*. Es decir, implementar en Pascal los siguientes procedimientos/funciones listados abajo. Incluir todas las definiciones de tipo necesarias. ANULA(A), UNION(A,B,C), INTERSECCION(A,B,C), DIFERENCIA(A,B,C), MIEMBRO(x,A), MIN(A), INSERTA(x,A) y SUPRIME(x,A).
- Ej. 2.-** Recordemos que la *altura* de un nodo en un árbol, es la máxima longitud de los caminos que van desde el nodo a una hoja descendiente del mismo. Por ejemplo, consideremos el árbol de la figura. El número que está arriba y a la izquierda de cada nodo es la altura del nodo.



Escribir una función `funcion CUENTA_ALT(n:nodo; m:integer; var altura:integer; A:arbol) : integer;` que dado un nodo `n` en un árbol `A` cuenta el número de nodos del subárbol de `A` cuya raíz es `n` tales que su altura es menor o igual que `m`. Además, en la variable `altura` debe retornar la altura del nodo `n`. Por lo tanto las siguientes llamadas deben retornar, para el árbol del ejemplo,

```

CUENTA_ALT(G,0,altura,G) -> 7
CUENTA_ALT(G,1,altura,G) -> 10
CUENTA_ALT(G,2,altura,G) -> 12
CUENTA_ALT(G,3,altura,G) -> 13
CUENTA_ALT(G,4,altura,G) -> 14
    
```

En todos estos casos, la variable `altura` debe retornar `altura=4`. Por otra parte, si nos referimos al nodo `N`, entonces debe retornar

```

CUENTA_ALT(N,0,altura,G) -> 2
CUENTA_ALT(N,1,altura,G) -> 3
CUENTA_ALT(N,2,altura,G) -> 4
    
```

y `altura=2`.

Usar las primitivas de árbol ordenado orientado siguientes: `HIJO_MAS_IZQ(n,A)`, `HERMANO_DER(n,A)`. Hacer la función *recursiva*. Notar que el conteo de nodos que cumple la condición para un nodo dado es igual a la suma sobre los hijos más 1 o 0, dependiendo de si la altura del nodo es menor que `m` o no.

Ej. 3.- Ejercicios básicos sobre TAD's

- (a) Escribir un procedimiento `procedure STRIDE(var L1:lista; L:lista; c, f, i: integer);` que retorna en `L1` todos los elementos en las posiciones desde el comienzo `c` hasta el fin `f` (pero sin incluirlo) a intervalos `i`. Es decir, debe retornar los elementos en las posiciones `c`, `c+i`, `c+2*i`, ..., mientras éstas sean menores que `f` y estén dentro del rango de posiciones válidas en la lista. Por ejemplo, si `L=(3,2,1,5,4,2,3,2,6)` y llamamos `STRIDE(L1,L,2,9,3)`, entonces debe retornar `L1=(2,4,2)`, mientras que si hacemos `STRIDE(L1,L,3,20,4)` debe retornar `L1=(1,3)` Utilizar las siguientes primitivas:

- **TAD LISTA:** INSERTA(x, p, L), RECUPERA(p, L), SUPRIME(p, L), SIGUIENTE(p, L), ANULA(L), PRIMERO(L), y FIN(L).

- (b) Escribir una función `function SUMA_COLA(C:cola): integer`; que calcula la suma de los elementos de una cola de enteros. La cola original debe quedar inalterada. *Sugerencia:* usar una variable auxiliar (cola o lista). Utilizar las primitivas del **TAD COLA:** ANULA(C), PONE_EN_COLA(x, C), QUITA_DE_COLA(C), VACIA(C), y FRENTE_DE_COLA(C).

Ej. 4.- [LIBRES] Ejercicios operativos:

- (a) **Árboles:** Dibujar el árbol ordenado orientado cuyos nodos, listados en orden previo y posterior son
- ORD_PRE = { $M, G, Z, R, N, A, B, D, E$ }.
 - ORD_POST = { $Z, R, G, A, D, E, B, N, M$ }.
- (b) **[LIBRES]** Dados los caracteres siguientes con sus correspondientes probabilidades, contruir el código binario y encodar la palabra PACIENCIA $P(P) = 0.3, P(A) = 0.1, P(C) = 0.3, P(I) = 0.05, P(E) = 0.05, P(N) = 0.2$ Calcular la longitud promedio del código obtenido.

Ej. 5.- [LIBRES] Preguntas: [Responder según el sistema “multiple choice”, es decir marcar con una cruz el casillero apropiado. **Atención:** Algunas respuestas son intencionalmente “descabelladas” y tienen puntajes **negativos!**]

- (a) Dadas las funciones $T_1(n) = 2\sqrt{n} + 0.5n!$, $T_2(n) = n^2 + 5n^3$, $T_3(n) = \log n + 2n$ y $T_4(n) = n^2 + 3\sqrt{n}$ decir cuál de los siguientes ordenamientos es el correcto
- $T_3 < T_4 < T_1 < T_2$
- $T_4 < T_1 < T_2 < T_3$
- $T_3 < T_4 < T_2 < T_1$
- $T_4 < T_3 < T_2 < T_1$
- (b) Sea una lista $L=(1,3,5,4)$ simplemente enlazada por punteros o cursores, y sea p la posición correspondiente al elemento 3. Despues de hacer SUPRIME(p, L), ¿cual es el resultado de hacer $x = \text{RECUPERA}(p, L)$? ...
- ... retorna el elemento 1
- ... produce un error
- ... retorna el elemento 5
- ... retorna el elemento 3
- (c) ¿Cuál es el criterio para elegir una buena función de dispersión? ...
- Debe tratar de concentrar los elementos en pocas cubetas.
- Debe tratar de concentrar los elementos en una sólo cubeta.
- Debe tratar de concentrar los elementos en la primera cubeta.
- Debe distribuir los elementos en la forma más uniforme posible entre las cubetas.
- (d) ¿Cuál de los siguientes algoritmos de clasificación es el más rápido *en el caso promedio*?
- Burbuja (“Bubble-sort”)
- Clasificación por *incrementos decrecientes* (shell-sort)
- Selección
- Clasificación rápida (“Quick-sort”)