



Guía docente

270012 - EDA - Estructuras de Datos y Algoritmos

Última modificación: 11/07/2024

Unidad responsable: Facultad de Informática de Barcelona
Unidad que imparte: 723 - CS - Departamento de Ciencias de la Computación.

Titulación: GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (Plan 2010). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: ALBERT OLIVERAS LLUNELL

Otros:

CAPACIDADES PREVIAS

Se espera que los estudiantes estén familiarizados con las técnicas de programación imperativa basada en objetos:

- paso de parámetros,
- clases,
- objetos,
- métodos,
- punteros,
- memoria dinámica,
- genericidad,
- recursividad,
- uso de clases estándar,
- iteradores.

También se espera que conozcan bien al menos un lenguaje imperativo orientado a objetos, preferentemente C++.

Son también requisitos la capacidad crítica y la madurez matemática.

REQUISITOS

- Pre-requisito PRO1
- Pre-requisito PRO2

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CT2.3. Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones, sistemas y servicios informáticos, y al mismo tiempo asegurar su fiabilidad, su seguridad y su calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y la normativa vigente.

CT2.4. Demostrar conocimiento y capacidad de aplicación de las herramientas necesarias para el almacenaje, el procesamiento y el acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

CT4.1. Identificar las soluciones algorítmicas más adecuadas para resolver problemas de dificultad mediana.

CT4.2. Razonar sobre la corrección y la eficiencia de una solución algorítmica.

CT4.3. Demostrar conocimiento y capacidad de aplicación de los principios fundamentales y las técnicas básicas de los sistemas inteligentes y su aplicación práctica.

CT5.1. Escoger, combinar y explotar diferentes paradigmas de programación, en el momento de construir software, atendiendo a criterios como la facilidad de desarrollo, la eficiencia, la portabilidad y la mantenibilidad.

CT5.2. Conocer, diseñar y utilizar de forma eficiente los tipos y las estructuras de datos más adecuados para la resolución de un problema.

CT5.3. Diseñar, escribir, probar, depurar, documentar y mantener código en un lenguaje de alto nivel para resolver problemas de programación aplicando esquemas algorítmicos y usando estructuras de datos.

CT5.4. Diseñar la arquitectura de los programas utilizando técnicas de orientación a objetos, de modularización y de especificación e implementación de tipos abstractos de datos.

CT5.5. Usar las herramientas de un entorno de desarrollo de software para crear y desarrollar aplicaciones.

CT8.6. Demostrar comprensión de la importancia de la negociación, de los hábitos de trabajo efectivos, del liderazgo y de las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

CT8.7. Controlar versiones y configuraciones del proyecto.

Genéricas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

El temario se expone de forma muy práctica, a través de la presentación de muchos ejemplos.

Las clases de teoría introducen todos los conceptos y técnicas necesarios, los cuales se ponen en práctica en las clases de problemas y de laboratorio mediante una colección de problemas y ejercicios en un juez automático.

Las dos horas de clases de teoría se hacen semanalmente. Las dos horas de clases de laboratorio se hacen quincenalmente. Las dos horas de clases de problemas se hacen quincenalmente.

La programación del juego integra los conocimientos y las competencias de todo el curso.

El curso utiliza el lenguaje de programación C++.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Comprender las definiciones de las notaciones asintóticas O grande, Omega y Theta y su uso para caracterizar la eficiencia en tiempo y espacio de los algoritmos.
2. Calcular la eficiencia de algoritmos iterativos aplicando las reglas de cálculo adecuadas.
3. Describir la eficiencia de los algoritmos recursivos utilizando recurrencias y comprender y aplicar los teoremas maestros para resolverlas.
4. Diseñar algoritmos para resolver problemas diversos de dificultad media con restricciones tanto de tiempo como de espacio.
5. Comparar la eficiencia de distintos algoritmos para resolver un mismo problema y seleccionar el más adecuado.
6. Conocer, explicar, diseñar, analizar, comparar e implementar algoritmos (como pueden ser mergesort, quicksort, Karatsuba y Strassen, entre otros) utilizando la técnica de dividir y vencer.
7. Conocer, explicar, diseñar, analizar, comparar e implementar las principales estructuras de datos que se pueden utilizar para implementar diccionarios (tablas, tablas ordenadas, listas, listas ordenadas, tablas de dispersión, árboles binarios de búsqueda, árboles AVL).
8. Conocer, explicar, diseñar, analizar, comparar e implementar las principales estructuras de datos que se pueden utilizar para implementar colas de prioridad (árboles, heaps).
9. Conocer, explicar, diseñar, analizar, comparar e implementar algoritmos que resuelvan problemas clásicos en grafos como recorridos, ordenación topológica y caminos mínimos entre otros.
10. Conocer, explicar, diseñar, analizar, comparar e implementar algoritmos de búsqueda exhaustiva utilizando la técnica de backtracking.
11. Tomar conciencia de los límites de la computación: comprender las implicaciones de la pregunta "P = NP?", entender el enunciado del Teorema de Cook-Levin, reconocer e identificar varios problemas NP-completos clásicos.
12. Completar y modificar implementaciones, en lenguaje de programación C++, de varios algoritmos para resolver problemas de dificultad media.
13. Identificar y proponer soluciones para problemas de eficiencia de algoritmos y de programas escritos en lenguaje de programación C++.
14. Analizar un juego estratégico para diseñar y programar un jugador eficaz, eficiente, colaborativo y competitivo que maximice las posibilidades de ganar el juego y que sea capaz de establecer alianzas y de coordinarse con otros jugadores
15. Ejecutar estrategias de búsqueda de información (referencias bibliográficas, artículos científicos, patentes, recursos web de calidad ...) para elaborar un documento que describa, para un problema dado, un algoritmo conocido que lo resuelva, estructurándolo correctamente, citando adecuadamente las fuentes utilizadas y haciendo un uso ético de la información recopilada.
16. Calcular el coste de un algoritmo en los casos peor, mejor y medio.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo pequeño	15,0	10.00
Horas actividades dirigidas	6,0	4.00
Horas grupo mediano	15,0	10.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	84,0	56.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Análisis de Algoritmos

Descripción:

Coste en tiempo y espacio. Caso peor, mejor y medio. Notación asintótica. Análisis del coste de algoritmos iterativos y recursivos.



Divide y Vencerás

Descripción:

Principios: partición en subproblemas, recombinación de soluciones. Ejemplos: mergesort, quicksort, algoritmo de Karatsuba para multiplicar números grandes, algoritmo de Strassen para multiplicar matrices.

Diccionarios

Descripción:

Operaciones de diccionarios y diccionarios ordenados. Implementaciones básicas: tablas y listas. Implementaciones avanzadas: tablas de dispersión, árboles binarios de búsqueda, árboles AVL.

Colas con Prioridades

Descripción:

Operaciones de colas con prioridades. Implementaciones con heaps. Heapsort.

Grafos

Descripción:

Representaciones: matrices de adyacencia, listas de adyacencia e implícita. Búsqueda en profundidad (DFS). Búsqueda en anchura (BFS). Ordenación topológica. Algoritmo de Dijkstra para caminos mínimos. Algoritmo de Prim para árboles de expansión mínimos.

Generación y Búsqueda Exhaustiva

Descripción:

Principios: espacio de soluciones, soluciones parciales, poda. Generación de subconjuntos y permutaciones. Ejemplos: mochila, viajante de comercio.

Nociones de Intractabilidad

Descripción:

Introducción básica a las clases P y NP, al Teorema de Cook-Levin, a las reducciones y a la NP-completitud.

ACTIVIDADES

Análisis de Algoritmos

Descripción:

Desarrollo del tema 1 de la asignatura.

Objetivos específicos:

1, 2, 3, 4, 5, 16

Dedicación: 16h

Aprendizaje autónomo: 8h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Dividir y Vencer

Descripción:

Desarrollo del tema 2 de la asignatura.

Objetivos específicos:

3, 4, 5, 6, 12, 13

Dedicación: 16h

Aprendizaje autónomo: 8h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Diccionarios

Descripción:

Desarrollo del tema 3 de la asignatura.

Objetivos específicos:

4, 5, 7, 12, 13

Dedicación: 15h 30m

Aprendizaje autónomo: 8h

Grupo grande/Teoría: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Colas de Prioridades

Descripción:

Desarrollo del tema 4 de la asignatura.

Objetivos específicos:

4, 5, 8, 12, 13

Dedicación: 8h 30m

Aprendizaje autónomo: 4h

Grupo grande/Teoría: 1h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 1h



Examen parcial de papel

Descripción:

Se evalúan los objetivos correspondientes a los contenidos 1 y 2.

Objetivos específicos:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 12

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 4h

Actividades dirigidas: 2h

Grafos

Descripción:

Desarrollo del tema 5 de la asignatura.

Objetivos específicos:

4, 5, 9, 12, 13

Dedicación: 16h

Aprendizaje autónomo: 8h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 2h

Presentación del Juego

Descripción:

Familiarización con el Juego: primeras partidas, visualizaciones y depuración.

Objetivos específicos:

14

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 2h 30m

Aprendizaje autónomo: 0h 30m

Actividades dirigidas: 2h



Juego

Descripción:

Se evalúan los objetivos correspondientes al objetivo específico 15.

Se publicará un enunciado que consistirá en la descripción de un juego de estrategia. Los estudiantes deberán programar un jugador para este juego (es decir, implementar una estrategia para intentar ganar el juego).

Se llevará a cabo una competición en la que los estudiantes competirán los unos contra los otros, de la que se obtendrá una clasificación. Para participar en esta competición, los jugadores de los estudiantes deberán superar un test de cualificación.

La nota correspondiente a esta parte se calculará a partir de la posición en la clasificación de forma proporcional, garantizando que el campeón tenga un 10 y que todos los participantes que tengan un jugador cualificado tengan una nota mínima de 5. Los estudiantes que no hayan conseguido ningún jugador cualificado tendrán una nota de 0.

Objetivos específicos:

14

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 8h

Aprendizaje autónomo: 8h

Desarrollo del Juego

Descripción:

Aprendizaje de las estrategias más apropiadas para el Juego. Resolución de dudas existentes a nivel grupal.

Objetivos específicos:

14

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 4h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h 30m

Actividades dirigidas: 2h

Generación y Búsqueda Exhaustiva

Descripción:

Desarrollo del tema 6 de la asignatura.

Objetivos específicos:

4, 5, 10, 12, 13

Dedicación: 18h

Aprendizaje autónomo: 8h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Grupo pequeño/Laboratorio: 4h



Nociones de Intratabilidad y indecidibilidad

Descripción:

Desarrollo del tema 7 de la asignatura.

Objetivos específicos:

11

Dedicación: 11h

Aprendizaje autónomo: 4h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 3h

Gran Final del Juego

Descripción:

Asistencia a la Gran Final del Juego. Aprendizaje de las estrategias utilizadas por los ganadores.

Objetivos específicos:

14

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 3h 30m

Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Actividades dirigidas: 2h

Tutoriales Bibliotècnica-BRGF.

Descripción:

Autoaprendizaje mediante tutoriales de la Bibliotècnica de la BRGF sobre:

la propiedad intelectual, el uso ético de la información y el uso de software de gestión de referencias bibliográficas.

Objetivos específicos:

15

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 2h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h 30m

Práctica de uso solvente de recursos de información.

Descripción:

Se evalúan los objetivos correspondientes al objetivo específico 16.

Se publicará un enunciado que consistirá en la descripción de un problema computacional y el nombre de un algoritmo que lo resuelve.

Los estudiantes tendrán que buscar (en la biblioteca, en la web, ...) información sobre el problema y el algoritmo y elaborar un documento breve y bien estructurado que incluya correctamente las fuentes consultadas.

El documento deberá entregarse el día del examen final.

La competencia transversal se evaluará en base a este documento.

Objetivos específicos:

15

Competencias relacionadas:

G6. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de la ingeniería informática y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

Dedicación: 3h

Aprendizaje autónomo: 3h

Examen de ordenador

Descripción:

Se evalúa la vertiente de laboratorio, es decir, de implementación, de los contenidos tratados hasta la fecha del examen.

Frente al ordenador, los estudiantes reciben dos o tres problemas. Un problema se define con un enunciado, uno o más juegos de pruebas públicos y, quizá, cierto código ya implementado. Cuando un estudiante quiera entregar su solución para alguno de los problemas, la enviará a un juez automático que, en pocos segundos, le devolverá el veredicto sobre el comportamiento de su programa. El estudiante puede reenviar hasta 10 soluciones para el mismo problema. Los profesores corregirán el último envío realizado para cada problema.

Objetivos específicos:

7, 8, 9, 10

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 4h

Actividades dirigidas: 2h

Examen final

Descripción:

Se evalúa los objetivos correspondientes a los contenidos 1 a 7.

Objetivos específicos:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Dedicación: 13h

Aprendizaje autónomo: 10h

Actividades dirigidas: 3h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

NPP = nota del examen parcial de papel (entre 0 y 10)

NO = nota del examen ordenador (entre 0 y 10)

NF = nota del examen final (entre 0 y 10)

NJ = nota del juego (entre 0 y 10)

NOTA = $\min(10, \max(22.5\%NPP + 22.5\%NF + 45\%NO + 20\%NJ, 45\%NF + 45\%NO + 20\%NJ))$

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Cormen, T.H. [et al.]. Introduction to algorithms. 4th ed. Cambridge: MIT Press, 2022. ISBN 9780262046305.
- Brassard, G.; Bratley, P. Fundamentos de algoritmia. Prentice Hall, 1997. ISBN 848966000X.
- Weiss, M.A. Data structures and algorithm analysis in C++. 4th ed int. Pearson, 2014. ISBN 0273769383.
- Kreher, D.L.; Stinson, D.R. Combinatorial algorithms: generation, enumeration and search. CRC Press, 1999. ISBN 084933988X.
- Garey, M.R.; Johnson, D.S. Computers and intractability: a guide to the theory of NP-Completeness. W.H. Freeman, 1979. ISBN 0716710447.
- Stroustrup, B. The C++ programming language. 4th ed. Addison-Wesley, 2013. ISBN 9780321563842.
- Neapolitan, R.E. Foundations of algorithms. 5th ed. Jones and Bartlett Learning, 2015. ISBN 9781284049190.

Complementaria:

- Manber, U. Introduction to algorithms: a creative approach. Repr. with corr. Addison-Wesley, 1989. ISBN 0201120372.
- Harel, D.; Feldman, Y. Algorithmics: the spirit of computing. 3rd ed. Springer, 2012. ISBN 9783642441356.
- Dasgupta, S.; Papadimitriou, C.; Vazirani, U. Algorithms. Mc Graw Hill Higher Education, 2008. ISBN 9780073523408.
- Sedgewick, R; Wayne, K. Algorithms. 4th ed. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley, 2011. ISBN 9780321573513.

RECURSOS

Enlace web:

- <http://uva.onlinejudge.org/>- <http://www.topcoder.com>- <http://www.cs.pitt.edu/~kirk/algorithmcourses/index.html>- <http://ocw.mit.edu/courses/#electrical-engineering-and-computer-science>- <https://www.cs.princeton.edu/courses/archive/fall12/cos226/lectures.php>- <http://www.cs.sunysb.edu/~algorithm/>- <https://www.jutge.org/>