

Presentación de la asignatura

- Organización
- Evaluación
- Temario
- Material de soporte
- El juego
- Competencia transversal

Organización

▣ Cada semana (2T+ 2P/L)

- ▣ 2 h teoría – Miércoles de 10 a 12 h.

A4-202, María Teresa Abad

- ▣ 2 h problemas – Martes de 12 a 14 h.

A4-202, Enric Rodríguez

[Abella, Garrido]

C6-S304, Carme Alvarez

[Gili, Vilella]

O

- ▣ 2 h laboratorio

L11

A5-S113

Enric Rodríguez

L12

A5-S105

Carme Alvarez

L13

A5-S108

Toni Lozano

Organización - Sesiones de problemas y laboratorio

Planific		
Grup 10		
Mes	Dies	
febrer	19	Problemes 1
	26	Problemes 2
març	5	Laboratori 1
	12	Problemes 3
	19	Laboratori 2
abril	2	Problemes 4
	9	Problemes 5
	16	Laboratori 3
	23	Laboratori 4
maig	30	Problemes 6
	7	Laboratori 5
	14	Laboratori 6
	28	Problemes 7

Sesiones de problemas

P1 - Tema 1: 1-5, 7-9

P2 - Tema 1: 13, 15-17, 19, 20, 22

P3 - Tema 2: 9, 10, 12, 16, 19

P4 - Tema 3: 1-10, 23-24

P5 - Tema 4: 1-3, 5, 9

P6 - Tema 5: 5, 6, 11-21, 23, 25, 27, 28

P7 - Tema 6: 1-4

Evaluación

- **EP** = Examen escrito Parcial (temas 1 y 2)
 - 18 de marzo de 13 a 15 h
- **EO** = Examen Ordenador (temas 3 al 6, labo)
 - 22 de mayo de 12:15 a 15 h
- **NJ** = final del juego
 - Ultima semana de mayo
- **EF** = Examen escrito Final (todo el temario)
 - 5 de junio de 15 a 18 h

$$NF = \min(10, \max \left(\begin{array}{c} 0.3 \mathbf{EP} + 0.3 \mathbf{EO} + 0.3 \mathbf{EF} + 0.2 \mathbf{NJ}, \\ 0.3 \mathbf{EP} + 0.6 \mathbf{EF} + 0.2 \mathbf{NJ} \end{array} \right))$$

Temario

- 1. Análisis de algoritmos (4 h)**
 - 2. Algoritmos de Divide y Vencerás(4 h)**
 - 3. Diccionarios (4 h)**
 - 4. Colas de Prioridad (2 h)**
 - 5. Grafos (4 h)**
 - 6. Algoritmos de Generación y Búsqueda Exhaustiva [Backtracking](4 h)**
 - 7. Nociones de intratabilidad y no decibilidad (4 h)**
- + Repaso (2 h)**

Material de soporte

- Web de EDA, sección "Material"

www.lsi.upc.edu/~eda

- Colección de problemas
- Apuntes de temas diversos
- Normas de programación en C++ y algoritmos en C++
- Exámenes resueltos

- Web de ADA (asignatura de la ingeniería con un temario más amplio)

www.lsi.upc.edu/~ada

Material de soporte

□ El jutge

<http://www.jutge.org>

- Multitud de problemas para codificar y entrenarse
- Se utiliza en las clases de laboratorio

□ Web de la FIB, Guía Docente (GEI)

<http://www.fib.upc.edu/es/estudiar-enginyeria-informatica/assignatures/EDA.html>

- Bibliografía de la asignatura
- Enlaces a materiales docentes de otras universidades

El juego

- ❑ No es obligatorio pero sí muy recomendable.
- ❑ Se hace individualmente.
- ❑ En torno a dos meses después del comienzo de las clases se publica en el *racó* todo lo relativo al juego.
- ❑ Todo aquel que gane al 'tonto', una vez cerrada la entrega, ya tiene **1 punto**, y el que pierda **0**.
- ❑ Un sistema de rondas, en las que se enfrentan los jugadores, decide el orden de clasificación y la puntuación que se obtiene.
- ❑ Los que lleguen a la ronda final tienen **2 puntos**.

Competencia transversal

- ▣ Se evalúa la competencia "Uso solvente de los recursos de información"
- ▣ Aviso en el *racó* un par de meses antes de acabar clases con toda la información necesaria.
- ▣ El día del examen final se ha de entregar el documento solicitado.



Estad atentos al *racó*, cualquier información relevante de la asignatura se publica en <https://raco.fib.upc.edu>