

# CC30A

## Algoritmos y Estructuras de Datos

Prof. Benjamin Bustos  
Departamento de Ciencias de la Computación  
Universidad de Chile



## Organización

- Carga académica: 10 UD
- Cátedras:
  - Martes 10:15 – 11:45
  - Jueves 10:15 – 11:45
- Auxiliar:
  - Viernes 14:30 – 16:00
- Evaluaciones (¡se aprueban por separado!)
  - 3 controles + Examen (NC) (Controles: 5/09, 17/10 y 14/11). Eximisión con promedio 5,5 en controles
  - Tareas (NT) (4 tareas + 1 tarea recuperativa)
- Nota final: 2/3 NC + 1/3 NT

2

## Datos útiles

- Mis coordenadas
  - E-mail: [bebustos@dcc.uchile.cl](mailto:bebustos@dcc.uchile.cl)
  - Oficina 313
  - U-Cursos
- Apuntes del curso
  - <http://www.dcc.uchile.cl/~bebustos/apuntes/cc30a/>

3

## Reglas del juego

- Reglas básicas de convivencia
  - ¡Puntualidad!
    - Si alguien llega atrasado a clases, tratar de entrar sin interrumpir
  - **Apagar los celulares antes de entrar a clases**

4

## Reglas del juego

- Con respecto a las evaluaciones
  - La nota de examen reemplazará, en caso de ser mejor, a la peor nota de control
  - Es necesario aprobar controles y tareas por separado
  - Las tareas son **INDIVIDUALES**
  - **NO SE ACEPTARAN TAREAS ATRASADAS**
  - La tarea recuperativa reemplazará la nota de la peor tarea entregada.
  - **No habrá nota I**
  - Los controles y examen serán **SIN APUNTES**. Se permitirá al alumno utilizar una hoja tamaño oficio con todas las anotaciones (manuscritas) que estime conveniente

5

## Reglas del juego

- Ética profesional:
  - A todo alumno sorprendido en intento de engaño al cuerpo docente en alguna actividad evaluada, se le aplicará la normativa vigente en la Escuela
  - Intento de engaño corresponde a: copiar y/o comprar tareas, copiar en las pruebas, utilizar apuntes no autorizados, etc.
  - Se permite a los alumnos conversar y discutir libremente sobre las tareas, pero a la hora de sentarse a programar o a escribir un informe deben hacerlo en forma individual

6

## Programa del curso

- Métodos de programación y fundamentos matemáticos
- Estructuras de datos básicas
- Tipos de datos abstractos
- TDA diccionario
- Algoritmos de ordenamiento
- Algoritmos de búsqueda en texto
- Algoritmos en grafos
- Algoritmos probabilísticos

7

## Lo que debe haber aprendido al finalizar este curso

- Nociones de análisis de algoritmos
- Estructuras de datos básicas y TDAs
- Algoritmos para resolver distintos problemas
- Programar algoritmos y obtener conclusiones a partir de pruebas experimentales

8