

Teoretyczne Podstawy Informatyki

Zestaw zadań nr. 7

- Zadanie 1
Narysuj graf o ośmiu wierzchołkach (a,b,c,d,e,f,g,i) oraz 13 skierowanych krawędziach: $a \rightarrow b, b \rightarrow c, c \rightarrow d, d \rightarrow e, e \rightarrow b, b \rightarrow f, e \rightarrow f, f \rightarrow a, f \rightarrow c, e \rightarrow c, a \rightarrow g, b \rightarrow i, g \rightarrow i$. Odpowiedz na pytania: (1) Ile istnieje acyklicznych dróg z wierzchołka (a) do (d). Jaką mają postać?; (2) Jakie są poprzedniki wierzchołka (b); (3) Ile istnieje cykli prostych?; (4) Wymień cykle nie proste o długości nie większej niż 7.
- Zadanie 2
Biorąc pod uwagę, że graf traktowany jest jako nieskierowany, przez zastąpienie każdej krawędzi skierowanej $u \rightarrow v$ krawędzią nieskierowaną u, v
 - Znajdź wszystkie drogi z wierzchołka a do d, które nie zawierają powtórnego wystąpienia żadnego wierzchołka;
 - Ile istnieje cykli prostych które zawierają sześć wierzchołków?
 - Jakich sąsiadów ma wierzchołek (a)
- Zadanie 3
Przedstaw graf z poprzedniego przykładu za pomocą: (a) listy sąsiedztwa, (b) macierzy sąsiedztwa.
- Zadanie 4
Dla grafu z poprzedniego przykładu podaj dwa drzewa przeszukiwania w głąb przy rozpoczęciu przeszukiwania od wierzchołka (a). Podaj takie drzewo w przypadku rozpoczęcia przeszukiwania od wierzchołka (d).
- Zadanie 5
Narysuj graf o 10 wierzchołkach i 15 krawędziach. Za pomocą algorytmu Kruskala zbuduj minimalne drzewo rozpinające dla tego grafu.
- Zadanie 6
Wiedząc, że istnieją następujące drogi między miastami (podana jest etykieta z długością drogi):
 $A - B = 2; \quad A - D = 18; \quad B - C = 4; \quad A - G = 24; \quad B - G = 16;$
 $C - D = 13; \quad D - E = 10; \quad D - F = 6; \quad E - F = 5; \quad C - G = 8;$
 Narysuj graf nieskierowany dla tych połączeń.
 Znajdź najkrótszą drogę między miastami E-G wykorzystując algorytmu Dijkstry.
- Zadanie 7
Narysuj graf o 10 wierzchołkach i 15 krawędziach. Za pomocą algorytmu przeszukiwania w głąb ponumeruj wierzchołki wg. numeracji wstecznej. Czy ten graf ma cykle? Do sprawdzenia wykorzystaj numerację wsteczną.