

# Bidea inprimatu

Bidea berreraikitzeke, BideMotzena1 eta BideMotzena2 klaseetan pre[ ] izeneko bektore bat gehitu dut. Bektore honi esker, bidea inprimatzea posible izango da. Horretarako, disMin[ ] bektorean nodo baterako distantzia sartzen den bakoitzean, (nodo bat mugakoa bihurtzen den bakoitzean) nodo horren aurrekoa gordetzen da pre[ ] bektorean.

Azkenik, dijkstra algoritmoak bere lana bukatzen duenean, jatorriko nodotik hasita, bere ondorengo nodo guztiak inprimatuko dira, helmugakoa inprimatu arte.

(1)

```
public class BideMotzena2 {  
  
    public ListUndiMapa mapa;  
    private boolean[] bukatutakoa;  
    private MugakoIlara mugakoak;  
  
    // bidea inprimitu ahal izateko sortu dudan array-a, bertan, nodo bakoitzaren  
    // aurrekoa gordetzen da  
    private int[] pre;  
  
    private float[] disMin;
```

(2)

```
    // distantzia txikienera dagoen nodoa finkatzen da  
    finkatu(lag, min, pre[lag]);  
  
    // finkatu berri dugunaren ondokoak mugako ilaran sartu  
    for (Errepidea k : mapa.adjacentsOf(lag)) {  
  
        if (!bukatutakoa[k.getNora()]) {  
  
            nora = k.getNora();  
            luzera = k.getLuzera() + disMin[lag];  
  
            err = new Errepidea(nora, luzera);  
            mugakoak.addSorted(err);  
            if (disMin[nora] > luzera) {  
  
                disMin[nora] = luzera;  
                pre[nora] = lag;  
            }  
        }  
    }  
}
```

(3)

```
public void bideaInprimitu(int helburua, int jatorria) {  
    String emaitza = helburua + "";  
    int lag = pre[helburua];  
  
    while (lag != jatorria) {  
        emaitza = lag + " - " + emaitza;  
        lag = pre[lag];  
    }  
  
    emaitza = "Bidea: " + jatorria + " - " + emaitza;  
    System.out.println(emaitza);  
}
```