

ESTRUCTURA DE DATOS

TAREA 2

ESTRUCTURA DE DATOS NO LINEALES ÁRBOLES Y GRAFOS

1. Desarrollar programa en C que permita implementar algoritmos básicos para el manejo de un grafo dirigido y realice las siguientes tareas:
 - Crear el grafo completamente dinámico en el cual te pida el número de vértices y al pedir las aristas indicar de que vértice inicia y en que vértice termina, puedes tomar un grafo ya creado para mayor facilidad al crear el grafo dirigido.
 - Generar la matriz de adyacencia y mostrarla en pantalla.
 - Obtener el recorrido en profundidad (determine e indique en que vértice inicia), con la ayuda de una pila, mostrara el recorrido final.
 - Obtener el recorrido en anchura (determine e indique en que vértice inicia), con la ayuda de una cola, mostrar el recorrido final.
 - ✓ El grafo que genere debe ser etiquetado y ponderado.
 - ✓ Debe ser completamente dinámico.
 - ✓ Debe presentarlo con menú de opciones.