

Pokyny k implementaci

Je možné využít libovolný programovací nebo skriptovací jazyk (včetně případných knihoven), který lze přeložit na školních serverech **akela** nebo **kiwi**. Pozor! Kód je nutné mít navržený tak, aby jej bylo možné upravovat a překládat na místě.

Graf bude zadán výhradně v textovém souboru s následující strukturou:

u *identifikátor* [*ohodnocení*];
 h *uzel*₁ (< | - | >) *uzel*₂ [*ohodnocení*] [:*označení*];

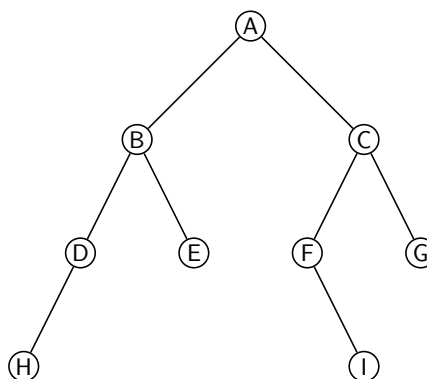
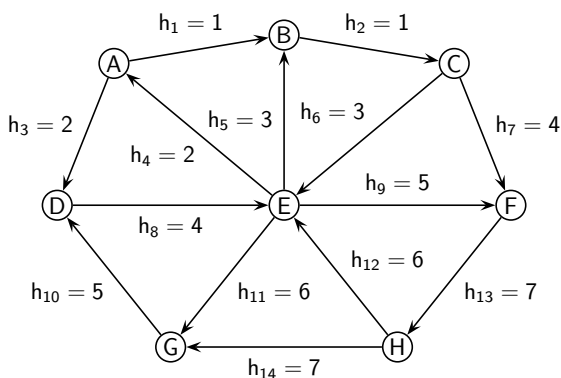
Význam jednotlivých prvků:

- *Identifikátor* uzlu může být libovolný řetězec.
- *Ohodnocení* uzlu nebo hrany může být celé i desetinné číslo a může být kladné i záporné.
- *Označení* hrany může být libovolný řetězec.

Pořadí řádků ve vstupním souboru může být *libovolné* až na dvě výjimky:

1. Hrana může být použita až v okamžiku, kdy existují potřebné uzly.
2. Uzly binárního stromu jsou vždy zadávány chronologicky po jednotlivých patrech. Hvězdička značí „vynechaný“ uzel.

Příklad



Příklady vstupního souboru:

```

u A;
u B;
h A > B 1 :h1;
u C;
h B > C 1 :h2;
u D;
h A > D 2 :h3;
u E;
h A < E 2 :h4;
h B < E 3 :h5;
h C > E 3 :h6;
h D > E 4 :h8;
u F;
h C > F 4 :h7;
h E > F 5 :h9;
u G;
h D < G 5 :h10;
h E > G 6 :h11;
u H;
h H > E 6 :h12;
h F > H 7 :h13;
h G < H 7 :h14;

```

```

u A;
u B;
u C;
u D;
u E;
u F;
u G;
u H;
u *;
u *;
u *;
u *;
u I;
u *;
u *;

```