

## ACTIVITE 3 (CH8) : IMPLEMENTATION DIJKSTRA

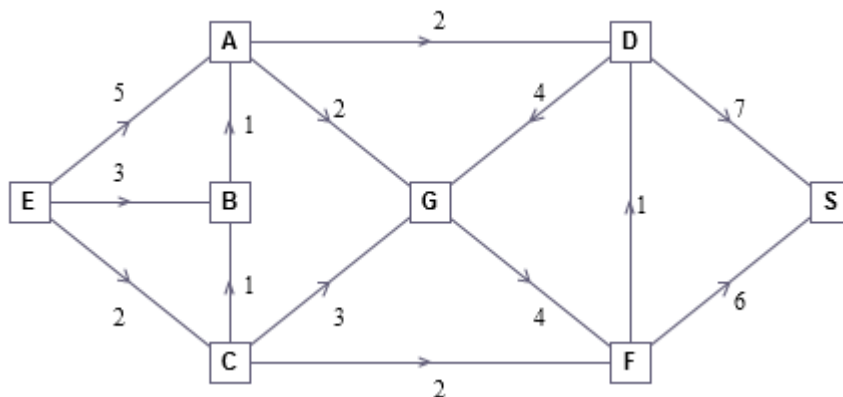
### Exercice 1

Pour utiliser l'algorithme de Dijkstra, il faut un « outil » permettant de gérer les graphes pondérés.

Compléter le fichier Classe\_Graphe\_pondere.py pour obtenir les méthodes de base sur les graphes pondérés. On doit avoir pour chaque arête, son poids.

### Exercice 2

Créer, à l'aide de la classe précédente, le graphe dont la représentation est donnée ci-dessous :



### Exercice 3

Compléter le fichier Dijkstra.py afin de déterminer les plus courts chemins d'un sommet s à tous les autres sommets d'un graphe.

Le tester (après l'avoir fait à la main) sur le plus court chemin de E à S.

### Exercice 4

Vérifier à l'aide de ce programme les résultats de l'exercice 4 de l'activité 2 (OSPF).