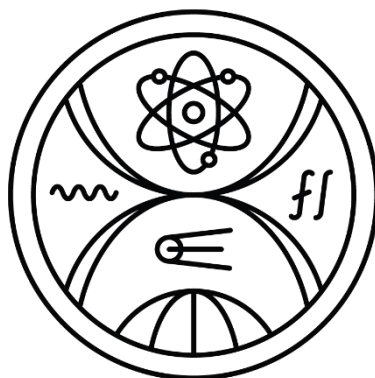


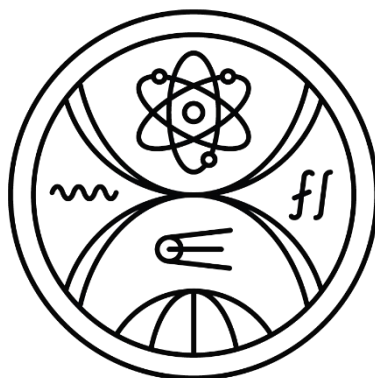
UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE  
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY



TOKEN GRAFY

Bakalárska práca

UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE  
FAKULTA MATEMATIKY, FYZIKY A INFORMATIKY



TOKEN GRAFY  
Bakalárska práca

Študijný program: Aplikovaná informatika

Študijný odbor: Informatika

Školiace pracovisko: Katedra aplikovanej informatiky

Školiteľ: Mgr. Dominika Závacká

Bratislava, 2024

Timotea Chalupová



Univerzita Komenského v Bratislave  
Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

---

## ZADANIE ZÁVEREČNEJ PRÁCE

**Meno a priezvisko študenta:** Timotea Chalupová  
**Študijný program:** aplikovaná informatika (Jednoodborové štúdium, bakalársky I. st., denná forma)  
**Študijný odbor:** informatika  
**Typ záverečnej práce:** bakalárska  
**Jazyk záverečnej práce:** slovenský  
**Sekundárny jazyk:** anglický

**Názov:** Token grafy  
*Token graphs*

**Anotácia:** Cieľom bakalárskej práce je implementovať algoritmy na token grafoch. Súčasťou práce je naštudovať a vytvoriť prehľad vlastností token grafov.

**Vedúci:** Mgr. Dominika Závacká  
**Katedra:** FMFI.KAI - Katedra aplikovanej informatiky  
**Vedúci katedry:** doc. RNDr. Tatiana Jajcayová, PhD.  
**Dátum zadania:** 04.10.2023

**Dátum schválenia:** 05.10.2023

doc. RNDr. Damas Gruska, PhD.  
garant študijného programu

.....  
študent

.....  
vedúci práce

## ČESTNÉ PREHLÁSENIE

Čestne prehlasujem, že bakalársku prácu som vypracovala samostatne, len s použitím uvedenej literatúry a za pomoci konzultácií mojej školiteľky.

Bratislava, 2024

.....  
Timotea Chalupová

## **POĎAKOVANIE**

...

abstrakt

abstract

# Obsah

Úvod.....	1
1. Základné pojmy .....	2
1.1. Jednoduchý graf .....	2
1.2. Pravidelný graf.....	2
1.3. Cesty a cykly .....	2
1.4. Hranová a vrcholová súvislosť.....	3
1.5. Farbenie grafov .....	4
1.6. Obvod.....	5
1.7. Eulerova cesta a cyklus .....	5
1.8. Hamiltonovská cesta a cyklus .....	5
1.9. Izomorfizmus .....	5
1.10. Strom .....	6
1.11. Planárny graf .....	8
1.12. Úplný graf.....	8
1.13. Johnsonov graf.....	9
1.14. Token grafy .....	10
1.2.1. Základné vlastnosti .....	11
2. Prehľad technológií.....	12
2.1. Existujúce systémy.....	12
2.2. Knižnice .....	13
2.3. Programovací jazyk.....	13
3. Analýza .....	14
3.1. Špecifické požiadavky .....	14
3.2.1. Funkcionálne požiadavky .....	14



3.2.2.	Kvalitatívne požiadavky .....	14
3.2.3.	Nefunkcionálne požiadavky .....	14
4.	Implementácia.....	16
4.1.	Triedy .....	16
4.1.1.	Trieda App .....	16
4.1.2.	Trieda Graph .....	18
4.1.3.	Entitno-relačný model.....	21
4.1.4.	Screenshoty z aplikácie.....	21
5.	Experiment.....	25
	Záver .....	31
	Použitá literatúra .....	32

## Zoznam obrázkov

Obrázok 1: Cesty v grafe .....	3
Obrázok 2: Hranová a vrcholová súvislosť .....	4
Obrázok 3: Grafy s rovnakou valenčnou postupnosťou .....	6
Obrázok 4: Ukážka rôznych koreňových stromov .....	7
Obrázok 5: Plne binárny a plne ternárny strom .....	7
Obrázok 6: Grafy typu hviezda.....	8
Obrázok 7: Planárny graf.....	8
Obrázok 8: Úplné grafy .....	9
Obrázok 9: Johnsonov graf $J(4,2)$ .....	10
Obrázok 10: 2-token graf zo 6-vrcholového grafu typu cesta .....	10
Obrázok 11: Screenshot aplikácie Gephi.....	12
Obrázok 12: Entitno-relačný model.....	21
Obrázok 13: Zadávanie vrcholov a hrán v aplikácii .....	22
Obrázok 14: Úvodná obrazovka aplikácie.....	22
Obrázok 15: Graf s vypočítaním chromatickým číslom v aplikácii .....	23
Obrázok 16: Zadávanie počtu token v aplikácii .....	24
Obrázok 17: Token graf s vypočítanou dĺžkou najmenšieho cyklu v aplikácii.....	24

## Zoznam tabuliek

Tabuľka 1: Graf typu cesta s 15 vrcholmi .....	25
Tabuľka 2: Graf typu hviezda so 17 vrcholmi .....	26
Tabuľka 3: Plne binárny strom s 15 vrcholmi .....	27
Tabuľka 4: Úplný graf s 15 vrcholmi .....	28
Tabuľka 5: 3-regulárny graf s 12 vrcholmi.....	29
Tabuľka 6: 4-regulárny graf s 15 vrcholmi.....	29

# ÚVOD

V dnešnom rýchlo vyvíjajúcom sa svete, plnom rôznych informačných technológií, je dôležité hľadať nové algoritmy a dátové štruktúry, ktoré môžu nájsť uplatnenie nielen v teoretickej informatike, ale aj v praxi. V matematike, v informatike a rovnako aj v reálnom svete sa veľké množstvo problémov dá znázorniť pohybom objektov po vrcholoch grafu. Z toho dôvodu sú token grafy významnou matematickou štruktúrou, ktorá nachádza využitie v analýze grafov, grafovej teórii a distribuovaných systémoch. Ich výskum a analýza môžu poskytnúť užitočné poznatky pre optimalizáciu algoritmov.

...

V prvej kapitole si objasníme základné pojmy z teórie grafov, ktoré sú nevyhnutné pre porozumenie danej problematiky. (Spomenieme termíny ako sú ...). Taktiež sa pozrieme na porovnanie technológií...

V druhej kapitole si priblížime ...

V tretej....

Cieľom je...

# 1. ZÁKLADNÉ POJMY

V tejto kapitole vysvetlíme základné pojmy a definície, ktoré sú nevyhnutné pre vypracovanie našej práce. Tieto pojmy budeme neskôr používať pri implementácii našej aplikácie.

## 1.1. Jednoduchý graf

**Definícia:** Jednoduchý graf je usporiadaná dvojica množín  $G = (V, E)$ , kde  $V$  je neprázdna množina vrcholov  $G$ , a  $E$ , množina hrán  $G$ , je množina neusporiadaných dvojíc vrcholov. Každá hrana  $G$  môže byť vyjadrená ako  $\{u, v\}$ , kde  $u$  a  $v$  sú odlišné vrcholy, t. j.  $u, v \in V, u \neq v$  [4, s. 497].

Jednoduchý graf je jedným zo základných pojmov v teórii grafov. Neformálne napísané, jednoduchý graf predstavuje matematickú štruktúru, ktorá sa skladá z množiny vrcholov a množiny hrán. V tomto type grafu sa nenachádzajú žiadne zložitejšie prvky, ako sú slučky alebo viacnásobné hrany.

## 1.2. Pravidelný graf

**Definícia:** Stupeň vrcholu  $v$  grafe  $G$ , označený  $\deg(v)$ , je počet hrán  $|E(v)|$ , ktoré končia vo vrchole  $v$ . Vrchol so stupňom 0 je izolovaný.

**Definícia:** Ak  $v$  je vrcholom grafu  $G$ , potom stupeň  $v$  označený ako  $\deg(v)$ , je počet hrán pripadajúcich na  $v$ , pričom každá slučka sa počíta dvakrát. Jednoduchý graf, v ktorom majú všetky vrcholy rovnaký stupeň sa nazýva pravidelný graf, presnejšie  $k$ -pravidelný graf [4, s. 499].

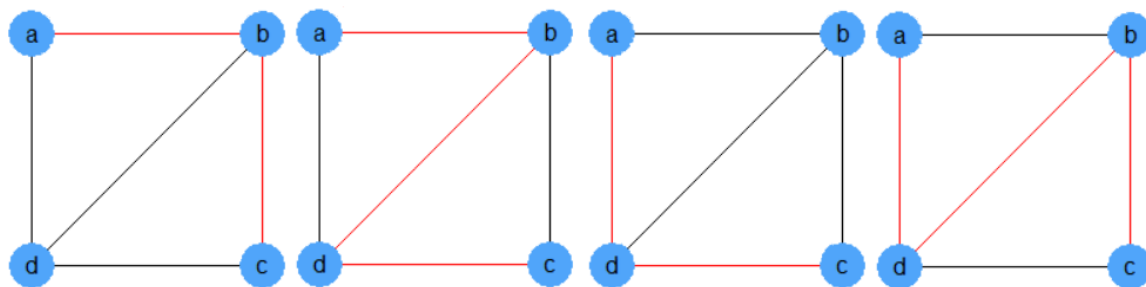
Pre jednoduchý graf, stupeň vrcholu je číslo vyjadrujúce počet susedov tohto vrcholu. To znamená že v  $k$ -pravidelnom grafe má každý vrchol presne  $k$  susedov, pričom  $k$  je z intervalu 0 až  $|V(G)| - 1$ .

## 1.3. Cesty a cykly

**Definícia:** Predpokladajme, že  $G = (V, E)$  je graf a  $v, w \in V$  sú dvojice vrcholov. Cesta v  $G$  z  $v$  do  $w$  je striedavá postupnosť vrcholov a hrán:  $P = \langle v_0, e_1, v_1, e_2, v_2, \dots, v_{k-1}, e_k, v_k \rangle$  pričom koncové body hrany  $e_i$  sú vrcholy

$\{v_{i-1}, v_i\}$ , pre  $1 \leq i \leq k$ ,  $v_0 = v$  a  $v_k = w$ . Hovoríme, že cesta  $P$  prechádza cez vrcholy  $v_0, v_1, v_2, \dots, v_{k-1}, v_k$  a prechádza hranami  $e_1, e_2, \dots, e_k$  a cesta má dĺžku  $k$ , nakoľko prechádza  $k$  hranami [4, s. 540]. Cesta sa nazýva cyklus ak začína a končí v tom istom vrchole, čiže ak  $v = w$  a jej dĺžka je väčšia ako nula. Ak cesta alebo cyklus neobsahuje žiadnu z hrán viac ako jeden raz, hovoríme o jednoduchej ceste respektíve o jednoduchom cykle [5, s. 679].

Na obrázku 1 môžeme vidieť, že v grafe  $G$  môže z vrcholu  $v$  do vrcholu  $w$  existovať viacero ciest. V našom prípade hľadáme cestu z vrcholu  $a$  do vrcholu  $c$ . Takéto cesty existujú štyri a sú to:  $a, \{a, b\}, b, \{b, c\}, c$ ;  $a, \{b, c\}, b, \{b, d\}, d, \{d, c\}, c$ ;  $a, \{a, d\}, d, \{d, c\}, c$  a cesta  $a, \{a, d\}, d, \{d, b\}, b, \{b, c\}, c$



Obrázok 1: Cesty v grafe

## 1.4. Hranová a vrcholová súvislosť

**Definícia:** Nech  $G = (V, E)$  je súvislý graf. Množinu  $A$ :

$A \subseteq V$  nazývame vrcholovým rezom grafu  $G$ , ak graf  $(V \setminus A, \{e \in E, e \cap A = \emptyset\})$  je nesúvislý.

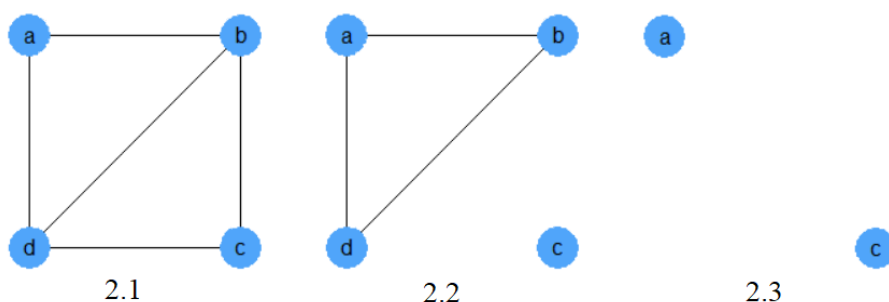
$A \subseteq E$  nazývame hranovým rezom grafu  $G$ , ak graf  $(V, E \setminus A)$  je nesúvislý.

**Definícia:** Minimálna veľkosť hranového rezu sa nazýva hranová súvislosť grafu  $G$ , označujeme  $k_E(G)$ . Graf sa nazýva  $k$ -hranovo súvislý, ak  $k \leq k_E(G)$ . Minimálna veľkosť vrcholového rezu sa nazýva vrcholová súvislosť grafu  $G$ , označujeme  $k_V(G)$ . Graf sa nazýva  $k$ -vrcholovo súvislý, ak  $k \leq k_V(G)$  [6, s. 8].

Hranová súvislosť je teda minimálny počet hrán potrebných vymazať, aby sme dostali neprepojené grafy.

Podobne vrcholová súvislosť predstavuje minimálny počet vrcholov, ktorých odstránením dostaneme neprepojené grafy.

Obrázok 2 sa skladá z troch častí, na obrázku 2.1 sa nachádza graf  $G$ . Tento graf sme rozdelili pomocou hranového rezu. Výsledok vidíme na obrázku 2.2, na ktorom sú dva izolované grafy. Graf  $G$  vieme rozdeliť aj pomocou vrcholového rezu, po ktorom dostaneme taktiež dva izolované vrcholy, v našom prípade jednovrcholové grafy, vid' obrázok 2.3. Pri hranovom reze sme odstránili dve hrany a to  $\{b, c\}$  a  $\{c, d\}$ , takže hranová súvislosť  $k_E(G) = 2$ . Pri vrcholovom reze sme odstránili dva vrcholy  $b$  a  $c$  a príslušné hrany  $\{b, c\}$ ,  $\{c, d\}$  a  $\{b, d\}$ , vrcholová súvislosť  $k_V(G) = 2$ .



Obrázok 2: Hranová a vrcholová súvislosť

## 1.5. Farbenie grafov

**Definícia:** Pod pojmom vyfarbovanie jednoduchého grafu rozumieme priradenie farby každému vrcholu grafu tak, aby žiadne dva susedné vrcholy nemali priradenú rovnakú farbu [5, s. 727].

**Definícia:** Chromatické číslo  $\chi(G)$  grafu  $G$  je najmenší počet farieb potrebných na zafarbenie vrcholov  $G$  tak, aby žiadne dva susedné vrcholy nemali rovnakú farbu t. j. najmenšia hodnota  $k$ , ktorú je možné dosiahnuť  $k$ -farbením [8, s. 210].

Politické mapy sú nám poslúžia ako jednoduchý príklad využitia. Jednotlivé krajiny sú reprezentované ako vrcholy grafu a hrany medzi nimi naznačujú spoločné hranice. Použitím chromatického čísla zistíme počet farieb potrebných na zafarbenie krajín, tak aby žiadne dve susedné nemali rovnakú farbu. Vďaka tomuto prístupu sú jednotlivé krajiny jednoznačne rozlíšiteľné.

## 1.6. Obvod

**Definícia:** Obvod grafu  $G$  označený ako  $g(G)$  je dĺžka najmenšieho cyklu v  $G$ . Ak neexistuje v  $G$  žiaden cyklus  $g(G) = \infty$  [7].

## 1.7. Eulerova cesta a cyklus

**Definícia:** Eulerov cyklus v grafe  $G$  je jednoduchý cyklus obsahujúci každú hranu v  $G$ . Eulerova cesta v  $G$  je jednoduchá cesta obsahujúca každú hranu v  $G$  [5, s. 694].

## 1.8. Hamiltonovská cesta a cyklus

**Definícia:** Jednoduchá cesta v  $G$ , ktorá prechádza cez každý vrchol práve raz, sa nazýva Hamiltonovská cesta, a jednoduchý cyklus v  $G$ , ktorý prechádza každým vrcholom práve raz sa nazýva Hamiltonovský cyklus alebo aj Hamiltonovská kružnica. Inak povedané, jednoduchá cesta  $x_0, x_1, \dots, x_{n-1}, x_n$  v grafe  $G = (V, E)$  je Hamiltonovská cesta ak  $V = \{x_0, x_1, \dots, x_{n-1}, x_n\}$  a  $x_i \neq x_j$  pre  $0 \leq i < j \leq n$ , a jednoduchý cyklus  $x_0, x_1, \dots, x_{n-1}, x_n, x_0$  (kde  $n > 0$ ) je Hamiltonovský cyklus ak  $x_0, x_1, \dots, x_{n-1}, x_n$  je Hamiltonovská cesta [5, s. 698].

## 1.9. Izomorfizmus

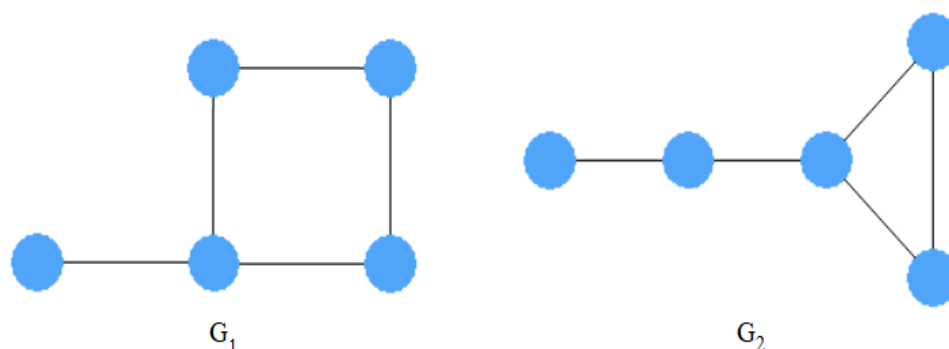
**Definícia:** Jednoduché grafy  $G_1 = (V_1, E_1)$  a  $G_2 = (V_2, E_2)$  sú izomorfné, ak existuje bijektívna funkcia  $f$  z  $V_1$  do  $V_2$  s vlastnosťou, že  $a$  a  $b$  sú susedné v  $G_1$  vtedy a len vtedy ak  $f(a)$  a  $f(b)$  sú susedné v  $G_2$ , pre všetky  $a$  a  $b$  vo  $V_1$ . Takáto funkcia  $f$  sa nazýva izomorfizmus [5, s. 672].

V podstate, dva grafy  $G_1$  a  $G_2$  sú izomorfné, ak majú rovnakú štruktúru. Ich množiny vrcholov a hrán môžu byť odlišné. Izomorfizmus je potom zobrazenie množiny vrcholov  $G_1$  do množiny vrcholov  $G_2$ . Ak aplikujeme toto zobrazenie na vrcholy  $G_1$ , vytvárame  $G_1'$ , pričom sa zabezpečuje že  $G_1'$  a  $G_2$  majú rovnaké množiny vrcholov a hrán. Ak sú dva grafy izomorfné, musia mať rovnakú valenčnú postupnosť. Avšak ak majú dva grafy s rovnakú valenčnú postupnosť neznamená to, že tieto dva grafy sú izomorfné.



**Definícia:** Nech  $G = (V, E)$  je graf a  $n = |V|$ . Valenčná postupnosť grafu  $G$  je  $n$ -prvková neklesajúca postupnosť, ktorá vznikne usporiadaním stupňov všetkých vrcholov grafu neklesajúco [13, s. 15].

Na obrázku 3 sú dva grafy  $G_1$  a  $G_2$ , oba grafy majú rovnakú valenčnú postupnosť a to  $(3, 2, 2, 2, 1)$ , avšak na základe vyššie spomenutej definície nie sú izomorfné.



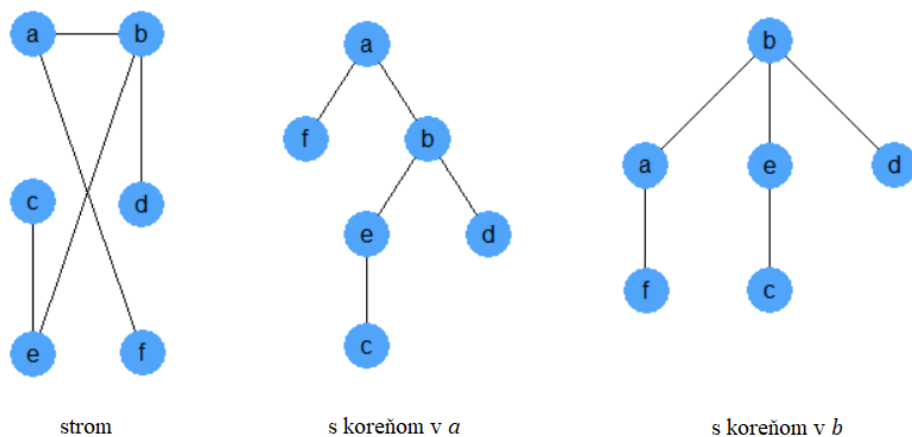
Obrázok 3: Grafy s rovnakou valenčnou postupnosťou

Najefektívnejší algoritmus na zistenie izomorfizmu sa nazýva quasipolynomiálny algoritmus. Jeho časová zložitosť je  $\exp(C(\log n)^c)$  kde  $n$  je počet vrcholov a  $c$  a  $C$  sú konštanty. Bol predstavený v roku 2015 Lászlóm Babaiom [14].

## 1.10. Strom

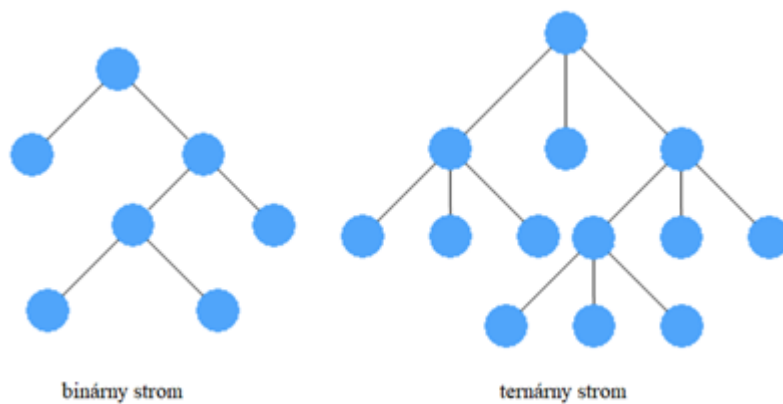
**Definícia:** Strom je spojený neorientovaný graf ktorý nemá žiadne jednoduché cykly [5, s. 746].

Strom so špeciálne vyznačeným vrcholom volaným koreň, nazývame koreňový (alebo zakorenený) strom. Výberom koreňa z jedného stromu môžeme vytvoriť rôzne koreňové stromy. Na obrázku 4 máme strom, z ktorého výberom koreňa, vytvoríme dva rôzne koreňové stromy [11].



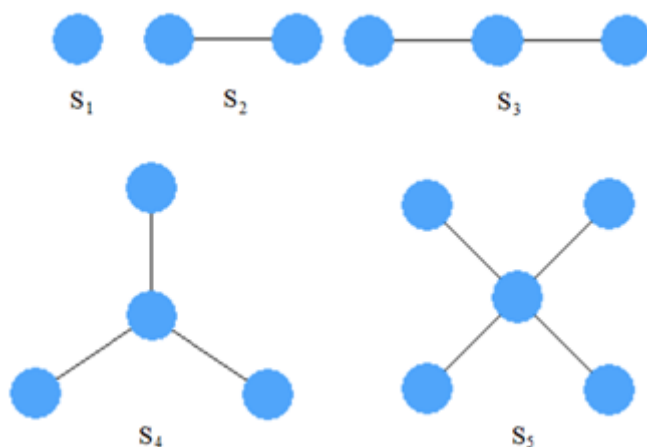
Obrázok 4: Ukážka rôznych koreňových stromov

Úroveň vrcholu je dĺžka cesty od vrcholu ku koreňu. Hĺbka stromu je maximálna úroveň vrcholov. Koreňový strom sa volá  $n$ -árny strom, keď každý vrchol má maximálne  $n$  detí. Koreňový strom je plne  $n$ -árny strom, keď každý vnútorný vrchol má práve  $n$  detí. Pre  $n = 2$  sa  $n$ -árny strom volá binárny strom, pre  $n = 3$  sa  $n$ -árny strom volá ternárny strom (pozri obrázok 5) [11].



Obrázok 5: Plne binárny a plne ternárny strom

Graf typu hviezda  $S_n$ , je strom s  $n$  vrcholmi, pričom jeden vrchol má stupeň  $n - 1$  a ostatných  $n - 1$  vrcholov má stupeň 1. [12]. Na obrázku 6 môžeme vidieť príklad grafov typu hviezda kde  $1 \leq n \leq 5$ .

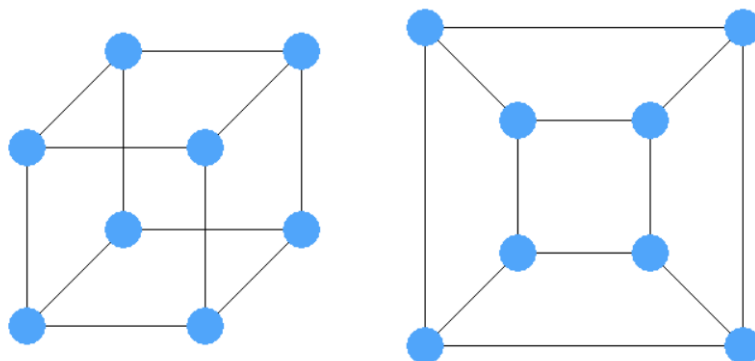


Obrázok 6: Grafy typu hviezda

### 1.11. Planárny graf

**Definícia:** Planárny alebo inak nazývaný aj rovinný graf je taký graf ktorý vieme nakresliť v rovine bez prekryvania hrán. Nákres takéhoto grafu voláme planárna alebo rovinná reprezentácia grafu [5, s. 719].

Na obrázku 7 sa na ľavej strane nachádza graf  $G$ , na pravej strane vidíme planárnu reprezentáciu grafu  $G$ .



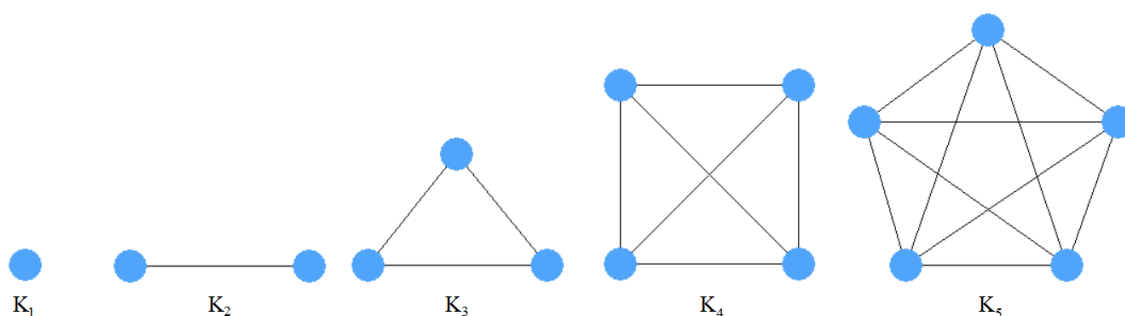
Obrázok 7: Planárny graf

### 1.12. Úplný graf

**Definícia:** Úplný graf na  $n$  vrchoch, označovaný ako  $K_n$ , je jednoduchý graf, ktorý obsahuje presne jednu hranu medzi každým párom rôznych vrcholov [5, s. 655].

Počet hrán v úplnom grafe zistíme pomocou vzorca  $\frac{n(n-1)}{2}$

Na obrázku 8 môžeme vidieť príklad úplných grafov  $K_n$  pre  $1 \leq n \leq 5$ .



Obrázok 8: Úplné grafy

### 1.13. Johnsonov graf

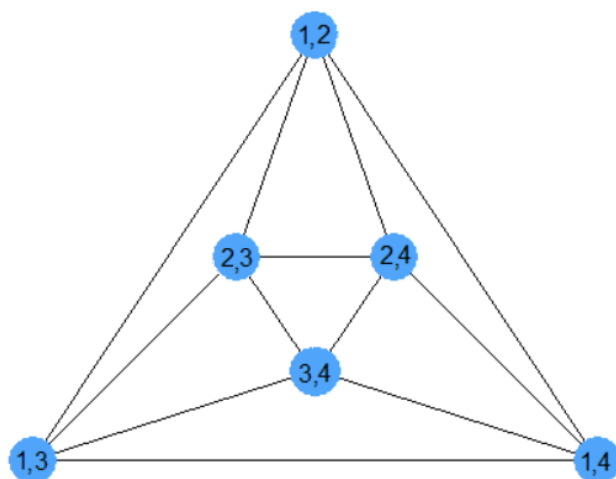
**Definícia:** Nech  $n, m \in \mathbb{N}$  a  $m \leq \frac{n}{2}$ , Johnsonov graf  $J(n, m)$  je definovaný ako:

- (1) Množina vrcholov je množina všetkých podmnožín  $[n]$  s mohutnosťou presne  $m$ .
- (2) Dva vrcholy sú susedné práve vtedy, keď symetrický rozdiel príslušných množín je dva.

Symetrický rozdiel  $A$  a  $B$  označený ako  $A \triangle B$ , je množina obsahujúca prvky ktoré sa nachádzajú v  $A$  alebo v  $B$  no nie v  $A$  aj  $B$ .  $A \triangle B = (A - B) \cup (B - A)$  [5, s. 137].

Ukážeme si príklad  $J(4, 2)$  nazývaný aj ako oktahedrálly graf.

Podľa definície dostaneme množinu vrcholov  $V$  rovnú  $\{\{1, 2\}, \{1, 3\}, \{1, 4\}, \{2, 3\}, \{2, 4\}, \{3, 4\}\}$ . Pre vrcholy  $\{1, 2\}, \{1, 3\}$  je symetrický rozdiel  $\{2, 3\}$ , čo je množina s mohutnosťou dva takže tieto dva vrcholy sú susedné. Keď zoberieme vrcholy  $\{1, 2\}$  a  $\{3, 4\}$ , symetrický rozdiel je  $\{1, 2, 3, 4\}$ , takže vieme že tieto vrcholy nie sú susedné. Rovnako to spravíme pre všetky zvyšné dvojice množín. Množina hrán  $E = \{(\{1, 2\}, \{1, 3\}), (\{1, 2\}, \{1, 4\}), (\{1, 2\}, \{2, 3\}), (\{1, 2\}, \{2, 4\}), (\{1, 3\}, \{1, 4\}), (\{1, 3\}, \{2, 3\}), (\{1, 3\}, \{3, 4\}), (\{1, 4\}, \{2, 4\}), (\{1, 4\}, \{3, 4\}), (\{2, 3\}, \{2, 4\}), (\{2, 3\}, \{3, 4\}), (\{2, 4\}, \{3, 4\})\}$ . Johnsonov graf  $J(4, 2)$  môžeme vidieť na obrázku 9.



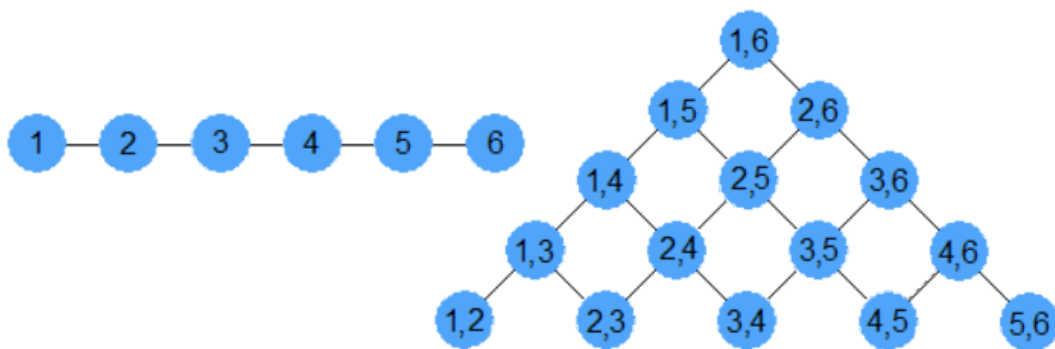
Obrázok 9: Johnsonov graf  $J(4,2)$

### 1.14. Token grafy

V našej práci sa primárne venujeme token grafom, preto je nevyhnutné zadefinovať ich základné vlastnosti.

Pre graf  $G$  a celé číslo  $k \geq 1$ , definujeme token graf  $F_k(G)$  ako graf s vrcholovou množinou  $\binom{V(G)}{k}$ , kde dva vrcholy  $A$  a  $B$ , grafu  $F_k(G)$  sú susedné, keď ich symetrický rozdiel  $A \triangle B$  je dvojica  $\{a, b\}$  taká, že  $a \in A$ ,  $b \in B$  a  $ab \in E(G)$ . Teda vrcholy v  $F_k(G)$  zodpovedajú konfiguráciám  $k$  nerozlíšiteľných tokenov umiestnených na odlišných vrcholoch  $G$ , pričom dve konfigurácie sú susedné, keď jedna konfigurácia môže byť dosiahnutá z druhej, posunutím jedného tokenu pozdĺž hrany z jeho súčasnej pozície na neobsadený vrchol. Preto nazývame  $F_k(G)$  ako  $k$ -token graf grafu  $G$  [9, s. 2].

Na obrázku 10 môžeme vidieť príklad 2-token grafu, ktorý vznikol zo šesť-vrcholovej cesty.



Obrázok 10: 2-token graf zo 6-vrcholového grafu typu cesta

### 1.2.1. Základné vlastnosti

Majme graf  $G$  s  $n$  vrcholmi a  $k$  je kladné celé číslo. Aby sme sa vyhli triviálnym prípadom, budeme predpokladať že  $n \geq k + 1$ . Počet vrcholov  $F_k(G)$  je:

$$|V(F_k(G))| = \binom{n}{k}$$

Na vypočítanie počtu hrán  $F_k(G)$ , každej hrane  $AB$  z  $F_k(G)$  pridáme hranu  $ab$  z  $G$ , pre ktorú platí  $a \triangle b = \{a, b\}$ . Počet hrán v grafe  $F_k(G)$ , ktoré sú priradené k  $ab$  je rovný  $\binom{n-1}{k-1}$ . Preto

$$|E(F_k(G))| = \binom{n-1}{k-1} |E(G)|$$

Susedia každého vrcholu  $A$  z  $F_k(G)$  sú

$$\{A \setminus \{v\} \cup \{w\} : v \in A, w \in V(G) \setminus v, vw \in E(G)\}$$

Takže stupeň vrcholu  $A$  z  $F_k(G)$  je rovný počtu hrán medzi  $A$  a  $V(G) \setminus A$ . Z toho vyplývajú ohraničenia na minimálny a maximálny stupeň  $F_k(G)$ .

S použitím iba jedného tokenu je výsledný token graf izomorfný s  $G$ . Preto

$$F_1(G) \simeq G$$

Dva vrcholy  $A$  a  $B$  sú susedné v  $F_k(G)$  práve vtedy, keď  $V(G) \setminus A$  a  $V(G) \setminus B$  sú susedné v  $F_{n-k}(G)$ ,

$$F_k(G) \simeq F_{n-k}(G)$$

[9, s. 3]

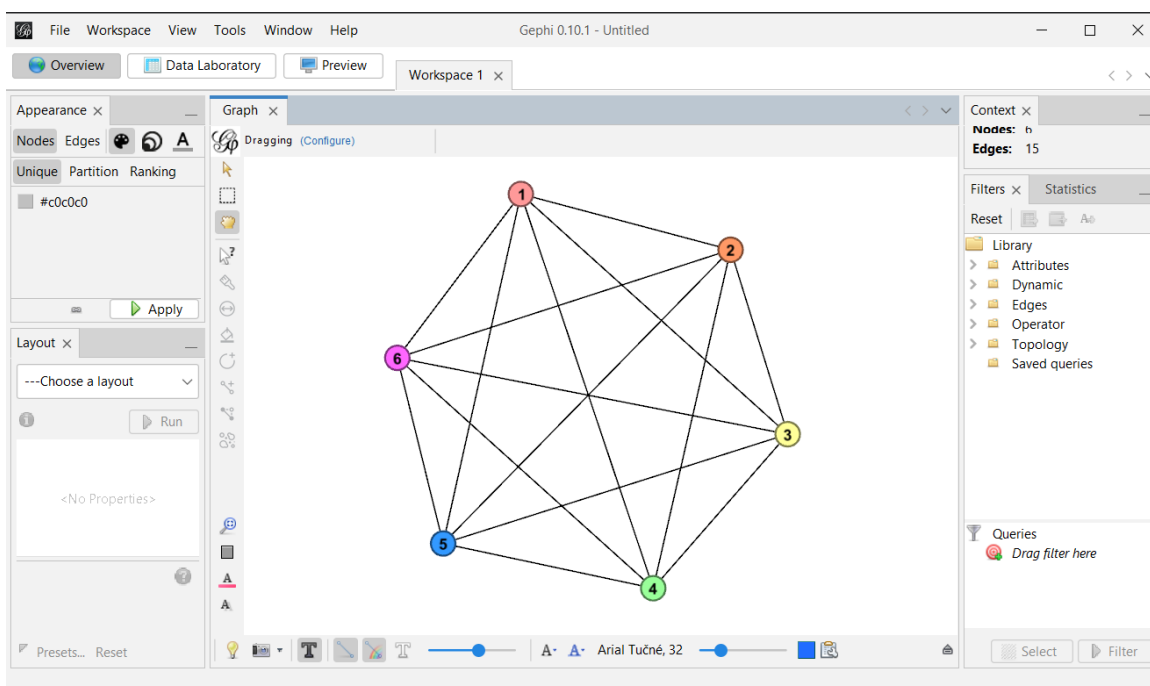
Pridať ďalšie vlastnosti token grafu (pol strana až strana navyše)

## 2. PREHLAD TECHNOLOGIÍ

V tejto kapitole sa zameriame na existujúce systémy, knižnice a programovacie jazyky, ktoré by sme vedeli využiť pri tvorbe našej aplikácie na vytváranie token grafov. Ďalej si priblížime funkcionálne a nefunkcionálne požiadavky na vyvíjaný softvér.

### 2.1. Existujúce systémy

**Gephi** je open-source nástroj na analýzu grafov, ktorý ponúka široké možnosti manipulácie a vizualizácie dát. Zabezpečuje rýchlu a efektívnu vizualizáciu aj pre veľké siete s až 100 000 uzlami a 1 000 000 hranami. S využitím algoritmov rozloženia grafu dokáže Gephi efektívne a kvalitne tvarovať grafy, čo je kľúčové pre ich čitateľnosť a porozumenie. Rozsiahly rámec štatistík umožňuje používateľom hlbšie analyzovať siete a získavať relevantné informácie z dát. Okrem toho poskytuje možnosti dynamického filtrovania, čo umožňuje sledovať vývoj siete v čase a analyzovať zmeny [10].



Obrázok 11: Screenshot aplikácie Gephi

Jednou z nevýhod, ktoré aplikácia Gephi má, je to že vytvorenú sieť nie je možné exportovať ako HTML alebo obrázok. Avšak najdôležitejšie pre našu prácu je to, že Gephi neposkytuje algoritmy na prácu s token grafmi. (Pridať ďalší softvér)

## 2.2. Knižnice

**NetworkX** je open-source knižnica pre jazyk Python, používaná najmä na vytváranie, manipuláciu a študovanie štruktúry, dynamiky a funkcií grafových štruktúr. Poskytuje veľké množstvo algoritmov na analýzu, ako sú vzdialenosti medzi uzlami, hľadanie najkratšej cesty, hľadanie najmenšieho cyklu a mnoho ďalších. Zaujímavosťou je, že vrcholom grafu môže byť čokoľvek, od textového reťazca až po obrázky [2].

**Tkinter** je open-source knižnica pre jazyk Python, určená predovšetkým na tvorbu používateľského rozhrania pre desktopové aplikácie. Vývojárom poskytuje množstvo nástrojov na vytváranie, manipuláciu a správu grafických komponentov, ako sú napríklad tlačidlá alebo polia na zadávanie textu. Tkinter je schopný práce s viacvláknovým prostredím, čo umožňuje efektívne riadenie viacerých úloh súčasne. Je obľúbený hlavne vďaka jednoduchej syntaxi a intuitívnemu používaniu [3].

## 2.3. Programovací jazyk

**Python** je vysokoúrovňový interpretovaný jazyk. Medzi jeho základné vlastnosti patrí jednoduchá syntax, ktorá zlepšuje čitateľnosť. Výhodou je veľké množstvo knižníc slúžiacich na prácu s webovými aplikáciami, s vývojom hier, ale aj databázami a mnohými ďalšími. Taktiež je multiplatformový, takže aplikácia naprogramovaná v tomto jazyku môže byť spustená na zariadeniach s rôznymi operačnými systémami bez potreby upravovať kód. Python je na rozdiel od staticky typovaných jazykov, kde je potrebné vopred deklarovvať typy všetkých dát, typovaný dynamicky [1].



## 3. ANALÝZA

### 3.1. Špecifické požiadavky

#### 3.2.1. Funkcionálne požiadavky

**Vytvorenie grafu:** Používateľ zadá vrcholy a hrany grafu, z nich sa následne vygeneruje graf.

**Vytvorenie token grafu:** Používateľ zadá vrcholy grafu, hrany grafu a číslo označujúce počet tokenov. Z týchto údajov sa následne vygeneruje  $k$ -token graf.

**Export grafu:** Exportovanie údajov potrebných na vygenerovanie grafu, čiže vrcholy a hrany grafu.

**Načítanie grafu:** Aby sa predišlo potrebe opätovne zadávať vrcholy a hrany grafu, ktorý už si používateľ raz vygeneroval a exportoval, vyberie súbor zo zariadenia v ktorom sa nachádzajú potrebné údaje na vygenerovanie grafu.

**Export grafu ako obrázok:** Graf bude možné uložiť ako obrázok vo formáte PNG.

**Zmena rozloženia grafu:** Aby sa zabezpečila väčšia prehľadnosť grafu, bude možné meniť rozloženie grafu, presúvaním vrcholov po ploche aplikácie.

**Spustenie algoritmov na grafe:** Po vygenerovaní grafu sa budú dať spúšťať algoritmy ako napríklad hľadanie najmenšieho cyklu, hľadanie najkratšej cesty, Hamiltonovskej cesty, a ďalšie vlastnosti, ktoré sme podrobne rozobrali v kapitole 1.

#### 3.2.2. Kvalitatívne požiadavky

**Generovanie grafov:** Keďže algoritmy na grafoch môžu byť časovo náročné, je potrebné zvoliť si správnu štruktúru na ukladanie grafov a čo najefektívnejšie algoritmy.

#### 3.2.3. Nefunkcionálne požiadavky

Desktopová aplikácia

Backend postavený na jazyku Python a knižnici NetworkX

Frontend postavený na knižnici Tkinter

Sem by sa patrilo niečo pridať, ešte neviem čo

## 4. IMPLEMENTÁCIA

V tejto kapitole sa zameriame na použité algoritmy a na samotný program. Programovací jazyk a knižnice, ktoré sú zadané v požiadavkách sú popísané v predchádzajúcej kapitole. Začneme teda s vybranými algoritmami, pokračovať budeme triedami a metódami, a nakoniec si ukážeme výsledné používateľské rozhranie.

(Použiť odbornejší slovník, popísať viac technických podrobností)

### 4.1. Triedy

Aplikáciu sme si rozdelili na dve triedy a to trieda App a trieda Graph.

#### 4.1.1. *Trieda App*

Táto trieda rieši grafickú časť, ako je vykresľovanie grafov, tlačidlá a udalosti.

Metóda `__init__` vytvorí plátno podľa veľkosti obrazovky, na ktorej je aplikácia spustená. Zadefinuje sa v nej atribút `self.graphs`, ktorý je inštanciou triedy Graph, v ktorom bude uložený graf a token graf. Zároveň sa zavolá metóda `start_screen`, ktorá vykreslí úvodnú obrazovku.

Metóda `new_graph` sa zavolá po stlačení tlačidla na vytvorenie nového grafu. Používateľovi sa zobrazia polia na zadanie vrcholov a hrán, a klikne na jednu z možností: vytvoriť graf alebo vytvoriť token graf.

Metóda `load_graph` otvorí okno, v ktorom si používateľ vyberie súbor zo zariadenia vo formáte textového súboru, načíta z neho hrany a vrcholy, ktoré je možné dodatočne upraviť a rovnako ako pri vytváraní nového grafu používateľ vyberie či chce vytvoriť zo zadaných údajov graf alebo token graf.

Metóda `button_click` skontroluje či používateľ zadal nejaké vrcholy a volá metódu z triedy Graph, ktorá ďalej vytvorí graf, a volá metódu `prepare_to_draw`.

Metóda `button_click_token` rovnako ako predchádzajúca metóda skontroluje či používateľ zadal nejaké vrcholy. Ďalej sa opýta na počet tokenov

a volá metódu z triedy Graph, ktorá ďalej vytvorí token graf, a volá metódu `prepare_to_draw`.

Metóda `prepare_to_draw` vyčistí plochu, vypočíta pozície vrcholov grafu a na plochu pridá tlačidlá na uloženie grafu, na uloženie obrázku grafu, tlačidlo späť, combobox na zvolenie algoritmu a tlačidlo na vyhľadanie zvoleného algoritmu v grafe a volá funkciu `draw`.

Metóda `draw` sa stará o samotné vykreslenie grafu. Vrcholy umiestni na predom vypočítané pozície.

Metóda `button_save` otvorí okno na zvolenie mena súboru a jeho umiestnenia v zariadení. Graf sa uloží vo formáte obrázku do zvoleného priečinku. O úspešnom, respektíve neúspešnom uložení bude používateľ informovaný pomocou vyskakovacieho okna.

Metóda `button_save_graph` podobne ako pri ukladaní obrázku, aj tu sa používateľovi otvorí okno, kde zvolí meno a umiestnenie súboru. Metóda do zvoleného priečinku uloží konfiguráciu grafu, teda príslušné hrany a vrcholy, vo formáte textového súboru.

Metóda `button_back` vráti používateľa na predchádzajúcu plochu, bez toho, aby stratil zadané vrcholy a hrany, čo je užitočné v prípade, že pri vytváraní grafu urobil chybu.

Metóda `button_back_to_load` volá metódu `start_screen`, ktorá vráti používateľa na úvodnú plochu, teda na plochu kde si vyberie či chce nový graf alebo načítať existujúci.

Metóda `move` sa zavolá pri udalosti ťahania myšou. Ak používateľ chytil a potiahol niektorý z vrcholov, vypočítajú sa jeho nové súradnice a volá sa metóda `draw`, ktorá graf prekreslí.

Metóda `start_screen` na plátno umiestni dve tlačidlá. Jedno na vytvorenie nového grafu a druhé na načítanie existujúceho grafu.

Metóda `button_search` na základe hodnoty z comboboxu zavolá metódu na testovanie vlastností grafu. Výsledok testovania vypíše na plochu.

V prípade že výsledok je číselná hodnota, a teda nie pravda alebo nepravda, zavolá metódu `draw_algorithm`, ktorá výsledok graficky znázorní na grafe.

Metóda `draw_algorithm` dostane parametre `nodes`, `edges` a `colors`, prvý z parametrov obsahuje zoznam vrcholov, druhý parameter je zoznam hrán a posledný parameter sú farby. Metóda prejde cez zoznamy vrcholov aj hrán a zafarbí ich na základe údajov zo zoznamu farieb.

#### 4.1.2. *Trieda Graph*

Táto trieda rieši funkčnú časť, ako je ukladanie grafov, generovanie token grafov a vykonávanie algoritmov na grafoch.

Metóda `__init__` zadefinuje dva atribúty `self.g` a `self.token`, v ktorých budú uložené grafy.

Metóda `parse` dostane dva parametre `nodes` a `edges`. Prvý parameter obsahuje vrcholy vo formáte textového reťazca, ktorý rozdelíme podľa čiarok, čím dostaneme zoznam vrcholov. Parameter `edges` obsahuje hrany ako dvojice vrcholov, vo formáte textového reťazca. Hrany môžu byť zadané v jednoduchom formáte a to dva vrcholy oddelené čiarkou a jednotlivé hrany oddelené medzerou. Tento formát zabezpečuje jednoduché a rýchle zadávanie vrcholov. Druhý formát ktorý dokáže metóda `parse` spracovať sú vrcholy v zátvorkách oddelené čiarkou. Hrany sú oddelené čiarkou.

Metóda `to_token` zoberie údaje od používateľa ako sú vrcholy, hrany a počet tokenov a vygeneruje príslušný  $k$ -token graf. Vrcholy v  $k$ -token grafe, sú všetky podmnožiny vrcholov pôvodného grafu s mohutnosťou  $k$ , čiže kombinácie bez opakovania  $k$ -tej triedy na vrcholoch pôvodného grafu. Aby sme zistili aké hrany budú v  $k$ -token grafe zoberieme si všetky dvojice vrcholov a ak ich vzájomný prienik má mohutnosť  $k - 1$ , a existuje hrana v pôvodnom grafe medzi vrcholmi symetrického rozdielu dvojice vrcholov, tak je hrana medzi týmito vrcholmi aj v  $k$ -token grafe.

Metóda `girth` vráti dĺžku najkratšieho cyklu. Pri volaní tejto metódy sa zároveň volá funkcia, ktorá vráti zoznam vrcholov, ktoré sa nachádzajú v tomto cykle. Robíme to preto aby sme tento cyklus vedeli zakresliť do grafu.

Metóda `shortest_path` vráti zoznam vrcholov najkratšej cesty z vrcholu  $v_1$  do vrcholu  $v_2$ . Pred zavolaním tejto metódy používateľ označí dva vrcholy, medzi ktorými hľadá najkratšiu cestu.

Metóda `is_planar` vráti hodnotu pravda alebo nepravda, podľa toho či je graf planárny.

Metóda `is_tree` vráti hodnotu pravda alebo nepravda, na základe toho či graf patrí do rodiny stromov.

Metóda `is_complete` vytvorí kompletný graf s rovnakým počtom vrcholov ako má graf na ktorom skúmame vlastnosti. Ak je náš graf izomorfný s vytvoreným kompletným grafom, tak aj náš graf je kompletný a metóda vráti hodnotu pravda. V opačnom prípade vráti hodnotu nepravda.

Metóda `is_regular` vráti hodnotu pravda ak je graf pravidelný, teda či majú všetky vrcholy rovnaký stupeň, inak vráti hodnotu nepravda.

Metóda `edge_connectivity` vráti číslo zodpovedajúce minimálnemu počtu hrán, ktorých odstránením dostaneme dva neprepojené grafy. Pri tejto metóde používame funkciu, ktorá vráti zoznam hrán na odstránenie, vďaka čomu vieme tieto hrany vyznačiť na grafe.

Metóda `node_connectivity` je podobná predchádzajúcej metóde, avšak rozdiel je v tom, že nevráti počet hrán ale minimálny počet vrcholov, ktorých odstránením dostaneme dva neprepojené grafy. Rovnako používame funkciu, ktorá vráti zoznam vrcholov na odstránenie, aby sme ich mohli vyznačiť na grafe.

Metóda `coloring` vráti chromatické číslo grafu, teda minimálny počet farieb potrebných na vyfarbenie grafu tak aby žiadne dva susedné vrcholy nemali rovnakú farbu. Používame tu funkciu, ktorá každému vrcholu priradí určitú farbu, na základe čoho vieme vyfarbiť náš graf.

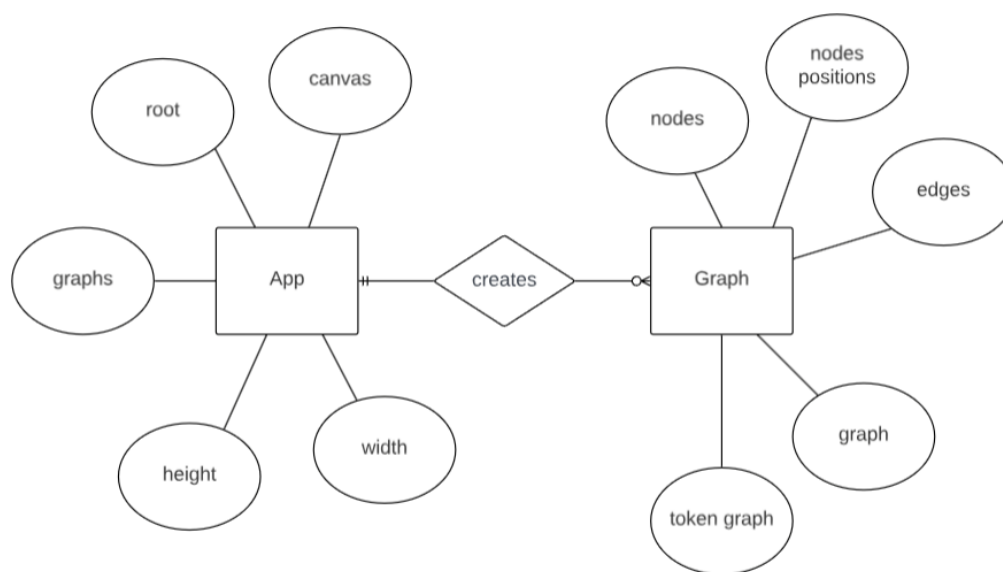
Metóda `is_has_eulerian_path` vráti hodnotu pravda alebo nepravda podľa toho, či sa v grafe nachádza Eulerovská cesta.

Metóda `is_eulerian` vráti hodnotu pravda ak sa v grafe nachádza Eulerovský cyklus, inak vráti hodnotu nepravda.

Knižnica `NetworkX` má implementovanú funkciu na hľadanie Hamiltonovskej cesty iba v orientovanom. Preto si v metóde `hamiltonian_path` najskôr náš graf najskôr prerobíme na orientovaný, a to takým spôsobom, že vytvoríme nový orientovaný graf a každú hranu z neorientovaného grafu medzi dvomi vrcholmi  $v$  a  $w$  vložíme do orientovaného grafu ako  $(v, w)$  a  $(w, v)$ . V tomto grafe zavoláme funkciu na hľadanie Hamiltonovskej cesty, ktorá vráti zoznam vrcholov, ktoré tvoria Hamiltonovskú cestu. Ak je zoznam prázdny, neexistuje v grafe žiadna Hamiltonovská cesta a metóda vráti hodnotu nepravda, inak vráti hodnotu pravda.

V metóde `is_johnson_graph` chceme zistiť či daný graf je Johnsonov graf. Zistíme to na základe toho, či graf spĺňa všetky požiadavky z definície pre Johnsonov graf, ktoré sme si uviedli v kapitole Základné pojmy. Preto si najskôr určíme  $n$  a  $m$ , kde  $n$  predstavuje počet vrcholov grafu a  $m$  počet tokenov. Ak je  $m > \frac{n}{2}$  nesplňa prvú požiadavku, preto vrátime hodnotu nepravda. V opačnom prípade porovnáme množinu vrcholov nášho grafu a množinu všetkých podmnožín  $[n]$  s mohutnosťou presne  $m$ . Ak nie sú rovnaké vrátime hodnotu nepravda. Ďalej zistíme či všetky vrcholy v našom grafe majú dĺžku presne  $m - 1$ , následne skontrolujeme či nie je v našom grafe nejaká hrana navyše alebo naopak nejaká hrana nechýba v porovnaní s vypočítanými hranami ktoré by mal obsahovať Johnsonov graf. Ak sú všetky vyššie spomenuté podmienky splnené, ide o Johnsonov graf a vrátime hodnotu pravda.

### 4.1.3. Entitno-relačný model



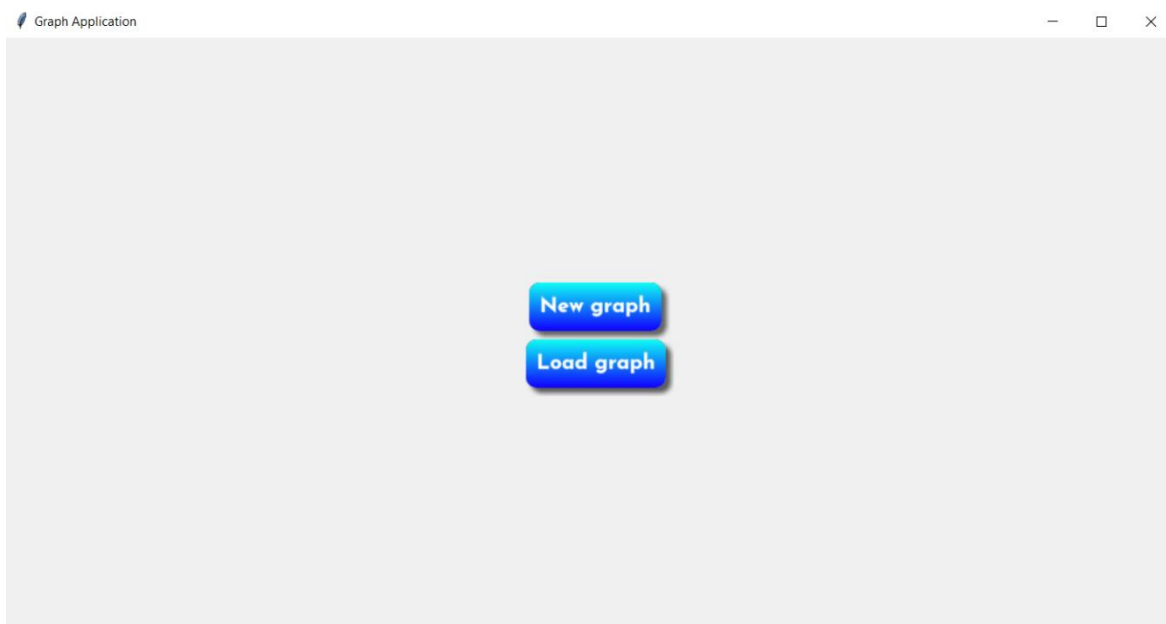
Obrázok 12: Entitno-relačný model

Na obrázku 12 vidíme entitno-relačný model našej aplikácie. Máme dve entity a to entitu **App** (aplikácia) a **Graph** (graf). Aplikácia môže vytvárať a spravovať viacero grafov ale každý graf patrí práve k jednej aplikácii, čo je znázornené vzťahom jedna k veľa. Entita aplikácia má niekoľko atribútov. Atribút **canvas** predstavuje plátno aplikácie na ktorom sa vykresľujú grafy. Atribút **root** je koreňový prvok aplikácie a predstavuje základnú štruktúru aplikácie. Ďalej máme dva atribúty **height** a **width**, v ktorých je uložená výška a šírka plátna v pixeloch. Údaje o veľkosti plátna sa vypočítavajú podľa veľkosti obrazovky používateľa. Posledným atribútom je **graphs**, v ktorom vytvárame, ukladáme a spravujeme grafy. Entita graf má dva dôležité atribúty a to **graph** a **token graph**, v ktorých sú uložené grafy. A atribúty **nodes** (vrcholy), **edges** (hrany) a **nodes positions** (pozície vrcholov), ktoré slúžia na vykresľovanie grafov.

### 4.1.4. Screenshoty z aplikácie

V tejto podkapitole si ukážeme a popíšeme výsledné používateľské rozhranie našej aplikácie. Ukážeme si len tie základné funkcie aplikácie.





Obrázok 14: Úvodná obrazovka aplikácie

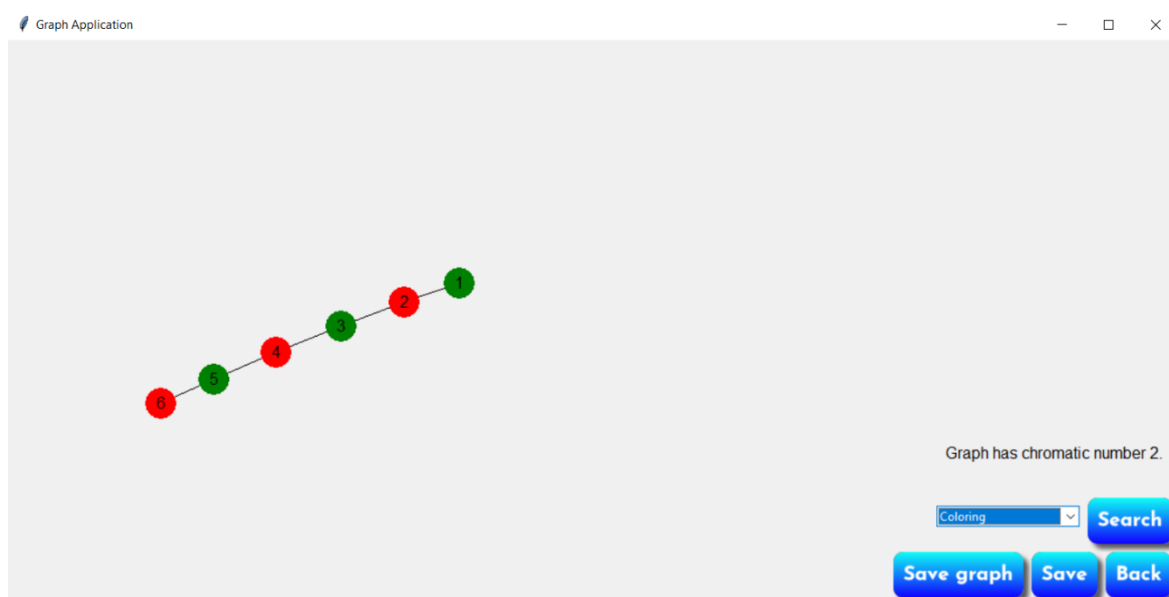
Na obrázku 13 vidíme úvodnú obrazovku, ktorá sa spustí hneď po otvorení našej aplikácie. Máme tu dve možnosti a to zadať nový graf alebo načítať existujúci. Pri zvolení možnosti načítania grafu sa nám otvorí okno, v ktorom vyberieme textový súbor zo zariadenia.



Obrázok 13: Zadávanie vrcholov a hrán v aplikácii

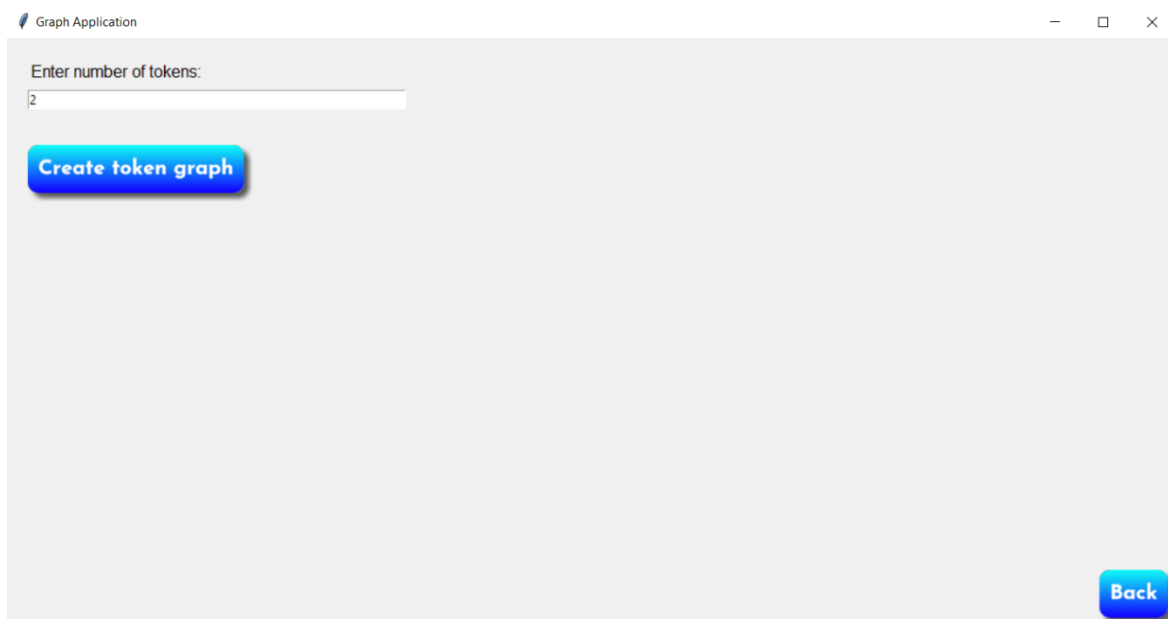
Po zvolení možnosti či chceme nový alebo existujúci graf, sa nám ukážu dve polia, kde je možné zadať vrcholy a hrany grafu. V prípade že sme zvolili možnosť načítania grafu polia budú vyplnené, no vieme ich ďalej upravovať.

Tak ako vidíme na obrázku 14, máme opäť dve možnosti a to či chceme vytvoriť graf alebo token graf. Ak zvolíme možnosť vytvoriť graf dostaneme sa na plochu, ktorá je na obrázku 15. Na tomto obrázku je okrem vykresleného grafu zakreslený aj jeden z implementovaných algoritmov, konkrétne vyfarbovanie grafu. V pravom dolnom rohu môžeme vidieť, že tento konkrétny šesťvrcholový graf typu cesta má chromatické číslo 2, čo znamená že nám stačia dve farby na vyfarbenie grafu tak, že žiadne dva susedné vrcholy nebudú mať rovnakú farbu, čo vidíme aj graficky znázornené červenou a zelenou farbou.



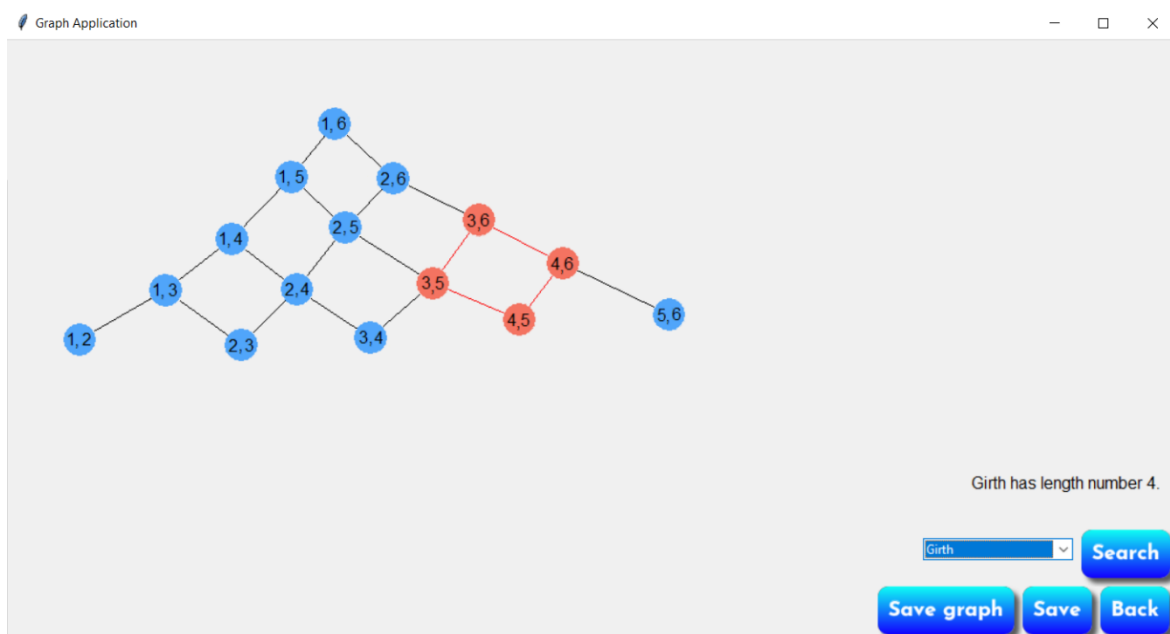
Obrázok 15: Graf s vypočítaním chromatickým číslom v aplikácii

Na tejto ploche môžeme stlačiť tlačidlo späť, vďaka ktorému sa dostaneme naspäť k zadávaniu vrcholov, pričom vypísané vrcholy sa nám nestratia. Takto môžeme z toho istého grafu vytvoriť token graf bez opätovného zadávania parametrov. Po zvolení možnosti vytvorenia token grafu dostaneme sa na plochu kde zadáme počet token grafov, túto časť aplikácie môžeme vidieť na obrázku 16.



Obrázok 16: Zadávanie počtu token v aplikácii

Po zvolení počtu tokenov sa vykreslí graf na ktorom opäť môžeme testovať jednotlivé algoritmy. V našom prípade sme na 2-token grafe, ktorý je vytvorený zo šesť-vrcholového grafu typu cesta spustili algoritmus na hľadanie najmenšieho cyklu. Tento cyklus vidíme na grafe farebne odlíšený, aj graf obsahuje viac cyklov rovnakej dĺžky, zakreslí iba jeden z nich.



Obrázok 17: Token graf s vypočítanou dĺžkou najmenšieho cyklu v aplikácii

## 5. EXPERIMENT

V tejto kapitole si predstavíme a analyzujeme výsledky našich experimentov. Pokúsime sa odpovedať na otázku, či vždy keď zoberieme graf určitého typu, a pretransformujeme ho na token graf, či bude mať vždy nejaké z testovaných vlastností.

### 5.1. Graf typu cesta

Ako prvé sme testovali grafy typu cesta. Testovali sme niekoľko rôznych grafov, začali sme najmenším osem-vrcholovým grafom. Kvôli časovej zložitosti sme testovali iba grafy do osemnásť vrcholov, keďže najväčší token graf, ktorý vznikne z 18-vrcholového grafu, má 48620 vrcholov. Keby chceme testovať 20-vrcholový graf, náš algoritmus by musel prejsť cez 184756 vrcholov, čo je časovo omnoho náročnejšie.

V tabuľke číslo 1 vidíme výsledky z testovania grafu typu cesta, ktorý mal 15 vrcholov. Pre porovnanie sme uvideli aj 1-token graf, ktorý je totožný s našim pôvodným grafom. Ako môžeme vidieť v tejto tabuľke, nepreukázali sme žiadne vlastnosti token grafu, ktorý vznikol z grafu typu cesta, nakoľko graf nie je ani stromom, nie je ani úplný, ani regulárny a nie je to ani Johnsonov graf. Neobsahuje Hamiltonovskú a ani Eulerovskú cestu. Zaujímavejšie sú však číselné výsledky, pri ktorých môžeme vidieť že každý token graf ktorý vznikne z grafu typu cesta ma najmenší cyklus dĺžky 4 a vrcholová a hranová súvislosť je 1.

*Tabuľka 1: Graf typu cesta s 15 vrcholmi*

	1	2	3	4	5	6	7
Je planárny	T	T	F	F	F	F	F
Je strom	T	F	F	F	F	F	F
Je úplný	F	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	F	F	F	F	F	F	F
Vrcholová súvislosť	1	1	1	1	1	1	1
Hranová súvislosť	1	1	1	1	1	1	1
Obvod	$\infty$	4	4	4	4	4	4
Eulerova cesta	T	F	F	F	F	F	F

Eulerov cyklus	F	F	F	F	F	F	F
Hamiltonovská cesta	T	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	2	2	4	4	4	4	4
Johnsonov graf	F	F	F	F	F	F	F

## 5.2. Graf typu hviezda

Ďalší typ grafu, ktorý sme testovali bola hviezda. Opäť sme testovali aj menšie aj väčšie grafy. V tabuľke 2 vidíme výsledky testovania 17 vrcholového grafu typu hviezda. Žiadny z  $k$ -token grafov neobsahuje Hamiltonovskú ani Eulerovu cestu. Každý graf typu hviezda, ktorý nie je zároveň typu cesta, to znamená že počet vrcholov je väčší ako 3, má v akomkoľvek  $k$ -token grafe najmenší cyklus dĺžky 6. Vrcholová a hranová súvislosť sa vždy rovná počtu tokenov v grafe, a chromatické číslo sa rovná dvom.

Tabuľka 2: Graf typu hviezda so 17 vrcholmi

	1	2	3	4	5	6	7	8
Je planárny	T	F	F	F	F	F	F	F
Je strom	T	F	F	F	F	F	F	F
Je úplný	F	F	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	F	F	F	F	F	F	F	F
Vrcholová súvislosť	1	2	3	4	5	6	7	8
Hranová súvislosť	1	2	3	4	5	6	7	8
Obvod	$\infty$	6	6	6	6	6	6	6
Eulerova cesta	F	F	F	F	F	F	F	F
Eulerov cyklus	F	F	F	F	F	F	F	F
Hamiltonovská cesta	F	F	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	2	2	2	2	2	2	2	2
Johnsonov graf	F	F	F	F	F	F	F	F

### 5.3. Graf typu strom

Ďalším testovaným typ grafu bol strom. Testovali sme grafy od 8 do 18 vrcholov. Rovnako sme testovali rôzne typy stromov, binárne, plne binárne, ternárne ale aj také, ktoré nemali špecifikované obmedzenie na počet detí. V tabuľke 3 sú výsledky testovania plne binárneho pätnásť-vrcholového stromu. Ako vidíme v tabuľke vo výsledných token grafoch sa nenachádzali ani Hamiltonovské ani Eulreove cesty, grafy vzniknuté zo stromov neboli stromy, neboli ani úplné, ani planárne, ani regulárny ani Johnsonove. Vytvorením token grafu zo stromu nedosiahneme žiadnu z našich testovaných vlastností.

*Tabuľka 3: Plne binárny strom s 15 vrcholmi*

	1	2	3	4	5	6	7
Je planárny	T	F	F	F	F	F	F
Je strom	T	F	F	F	F	F	F
Je úplný	F	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	F	F	F	F	F	F	F
Vrcholová súvislosť	1	2	1	2	2	2	1
Hranová súvislosť	1	2	1	2	2	2	1
Obvod	$\infty$	4	4	4	4	4	4
Euleroва cesta	F	F	F	F	F	F	F
Eulerov cyklus	F	F	F	F	F	F	F
Hamiltonovská cesta	F	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	2	2	3	2	5	4	5
Johnsonov graf	F	F	F	F	F	F	F

### 5.4. Úplný graf

V testovaní sme pokračovali úplnými grafmi. Vďaka testovaniu rôznych úplných grafov sme prakticky overili teoretické znalosti o Johnsonových grafoch, nakoľko z každý úplný graf transformovaný na token graf má tú vlastnosť že je Johnsonovým grafom. A nakoľko sú to Johnsonove grafy vieme s istotou povedať,

že sú aj regulárne, čo môžeme vidieť aj v tabuľke číslo 4. Takisto v tabuľke vidíme aj to, že každý  $k$ -token graf obsahuje Eulerovskú cestu a aj cyklus.

Zaujímavé sú hodnoty pri vrcholovej a hranovej súvislosti. Podarilo sa nám zistiť, že čísla pri jednotlivých  $k$ -token grafoch vieme vypočítať kvadratickou postupnosťou  $a_k = nk - k^2$ . Kde  $k$  je počet tokenov a  $n$  je počet vrcholov v pôvodnom grafe.

*Tabuľka 4: Úplný graf s 15 vrcholmi*

	1	2	3	4	5	6	7
Je planárny	F	F	F	F	F	F	F
Je strom	F	F	F	F	F	F	F
Je úplný	T	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	T	T	T	T	T	T	T
Vrcholová súvislosť	14	26	36	44	50	54	56
Hranová súvislosť	14	26	36	44	50	54	56
Obvod	3	3	3	3	3	3	3
Eulerova cesta	T	T	T	T	T	T	T
Eulerov cyklus	T	T	T	T	T	T	T
Hamiltonovská cesta	F	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	15	15	16	16	16	16	16
Johnsonov graf	T	T	T	T	T	T	T

## 5.5. Regulárny graf

Posledný z experimentov sme robili na regulárnych grafoch. V tabuľke číslo 5, v ktorej sa nachádzajú výsledky z testovania 3-regulárneho grafu s 12 vrcholmi, môžeme vidieť že  $k$ -token graf, kde  $k$  je párne číslo, obsahuje Eulerovu cestu aj cyklus, a kde  $k$  je nepárne neobsahuje ani cestu ani cyklus. To nás viedlo k bližšiemu preskúmaniu tohto úkazu. Testovali sme rôzne token grafy, ktoré vznikli z  $n$ -regulárnych grafov kde  $m$  je počet vrcholov. Testovali sme také grafy kde čísla  $n$  aj  $m$  boli párne aj nepárne čísla (tabuľka 5 a 6).

Tabuľka 5: 3-regulárny graf s 12 vrcholmi

	1	2	3	4	5	6
Je planárny	F	F	F	F	F	F
Je strom	F	F	F	F	F	F
Je úplný	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	T	F	F	F	F	F
Vrcholová súvislosť	3	4	5	4	5	4
Hranová súvislosť	3	4	5	4	5	4
Obvod	4	4	4	4	4	4
Euleroва cesta	F	T	F	T	F	T
Eulero v cyklus	F	T	F	T	F	T
Hamiltonovská cesta	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	3	4	5	6	6	7
Johnsonov graf	F	F	F	F	F	F

Tabuľka 6: 4-regulárny graf s 15 vrcholmi

	1	2	3	4	5	6	7
Je planárny	F	F	F	F	F	F	F
Je strom	F	F	F	F	F	F	F
Je úplný	F	F	F	F	F	F	F
Je regulárny	T	F	F	F	F	F	F
Vrcholová súvislosť	4	6	6	6	6	4	6
Hranová súvislosť	4	6	6	6	6	4	6
Obvod	3	3	3	3	3	3	3
Eulero va cesta	T	T	T	T	T	T	T
Eulero v cyklus	T	T	T	T	T	T	T
Hamiltonovská cesta	F	F	F	F	F	F	F
Vyfarbovanie	4	6	7	8	9	10	9
Johnsonov graf	F	F	F	F	F	F	F



Existujú tri kombinácie ako sa dá vytvoriť  $k$ -token graf  $n$ -regulárneho grafu ktorý má  $m$  vrcholov. Prvá možnosť je že  $n$  aj  $m$  je párne, druhá možnosť je že  $n$  je párne a  $m$  nepárne. V tretej možnosti je  $n$  nepárne a  $m$  párne. Regulárny graf, kde by boli čísla  $n$  aj  $m$  nepárne, nie je možné zostrojiť, preto sú možnosti iba tri.

Predpokladali sme že všetky token grafy kde  $n$  a  $m$  je párne alebo  $n$  je párne a  $m$  je nepárne budú obsahovať Eulerovu cestu a cyklus vo všetkých  $k$ . A grafy kde  $n$  je nepárne a  $m$  je párne budú Eulerovu cestu a cyklus obsahovať len v  $k$ -token grafoch kde  $k$  je párne.

Oba naše predpoklady sme vyvrátili tým že sme našli kontrapríklad v ktorom bol náš predpoklad nesplnený. Preto nie je nič, čo by sme o token grafoch, vytvorených z regulárnych grafov, mohli tvrdiť so stopercentnou istotou.

## **ZÁVER**

## POUŽITÁ LITERATÚRA

- [1] <https://www.python.org/doc/>
- [2] <https://networkx.org/documentation/stable/>
- [3] <https://docs.python.org/3/library/tkinter.html>
- [4] kniha
- [5] Kenneth H. Rosen, Discrete Mathematics and Its Applications
- [6] <https://edu.fmph.uniba.sk/~winczer/diskretna/pred8z03.pdf>
- [7]  
<http://people.qc.cuny.edu/faculty/christopher.hanusa/courses/634sp12/Documents/634sp12ch1-4.pdf>
- [7] Implementing discrete mathematics: combinatorics and graph theory with Mathematica, Steven Skiena. Pp 334. 1990. ISBN 0-201-50943-1 (Addison-Wesley)
- [9] 0910.4774
- [10] <https://gephi.org/features/>
- [11]  
[http://www2.fiit.stuba.sk/~kvasnicka/DiskretnaMatematika/Chapter\\_12/kapitola12.pdf](http://www2.fiit.stuba.sk/~kvasnicka/DiskretnaMatematika/Chapter_12/kapitola12.pdf)
- [12] <https://mathworld.wolfram.com/StarGraph.html>
- [13] <https://frcatel.fri.uniza.sk/users/paluch/grkap1-nopics.pdf>
- [14] <https://arxiv.org/pdf/1512.03547>