

# Structure de donnée Projet Piscine

lundi 15 avril 2019 14:10

Graphe
<ul style="list-style-type: none"><li>- m_sommets : <code>Un_map&lt;const st, const Sommet*&gt;</code></li><li>- m_arrete : <code>Un_map&lt;const st, const Arrete*&gt;</code></li><li>- m_sousGraphePar : <code>vector&lt;st&gt;</code></li></ul>
<pre>Graphe (file) DeterminerSousGraphe() : vector&lt;st&gt; TriParater (vector&lt;st&gt;) : vector&lt;st&gt; DessinerGraphe() : bmp DeterminerSousGraphePar (int indice) : bmp ViseSousGraphe (st) : bmp getNombreSommets() : const int getNombreArrete() : const int getNombreSousGraphe() : const int</pre>

Sommet
<pre>m_id : st m_coord : Coord m_voisins : unordered_map&lt;const Sommet*, const Arrete*&gt;</pre>
<pre>Sommet (st, Coord) Ajouter_voisin (const Sommet*, const Arrete*) Dessiner (bmp*) Prim (int indicePoids) : vector&lt;const Arrete*&gt; Dijkstra (int indicePoids, Sommet* arrivee) : vector&lt;const Arrete*&gt;</pre>

Coord
<pre>m_x : int m_y : int</pre>
<pre>Coord (int, int)</pre>

Arrete
<pre>m_id : const st m_sommets : pair&lt;const Sommet*, const Sommet*&gt; m_poids : vector&lt;float&gt; m_oriente : bool</pre>
<pre>Arrete (st, Sommet* s1, Sommet* s2, vector&lt;const float&gt;, bool) Dessiner (bmp*) getSommets() : pair&lt;const Sommet*, const Sommet*&gt; getPoids (int indice) : const float getNombrePoids() : const int</pre>