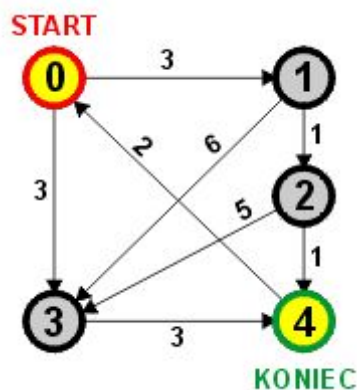


Bartosz Jabłoński - PRiR, laboratoria 13

Algorytm Dijkstry pozwala na obliczenie najkrótszych ścieżek i kosztów dojścia w grafie ważonym (graf, którego krawędzie mają określone **wartości** (*wagi*)). Każda ze ścieżek w takim grafie posiada **koszt** przejścia, który równy jest sumie wag krawędzi łączących poszczególne wierzchołki ścieżki. Najkrótszą ścieżką jest taka ścieżka, która ma najmniejszy koszt przejścia.



W trakcie wykonywania algorytmu dla wierzchołków wyznaczany jest koszt dotarcia do tego wierzchołka, a także poprzedni wierzchołek na ścieżce.

Implementacja algorytmu w MPI:

https://github.com/disconnect3d/mpl_dijkstra/blob/master/src_mpi/dijkstra.cpp