Grafos

Árvore Geradora Mínima: Definição

Prof. Edson Alves

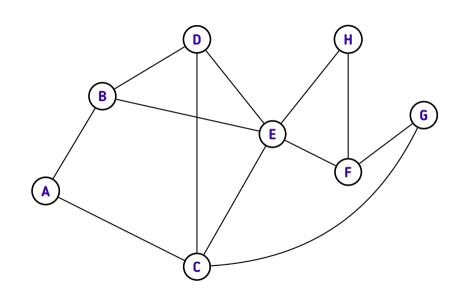
Faculdade UnB Gama

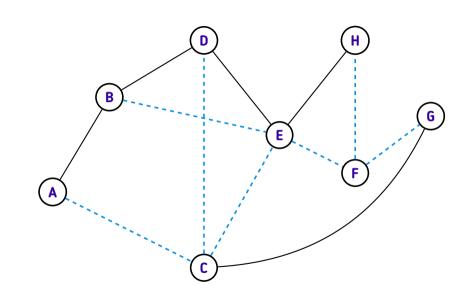
Árvores geradoras

Árvores geradoras

Seja G(V,E) um grafo. Uma árvore geradora de G é um subgrafo $T(V,E^\prime)$

de G tal que T é uma árvore que contém todos os vértices de G.





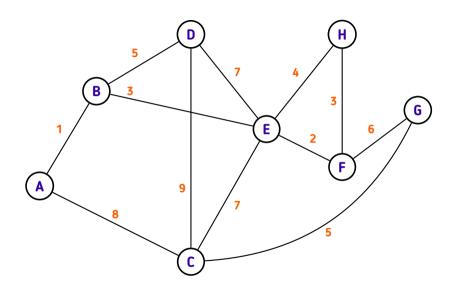
Árvore mínima geradora

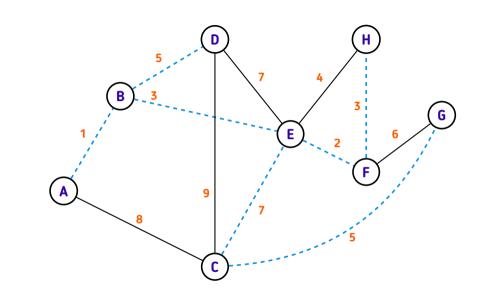
Árvore mínima geradora

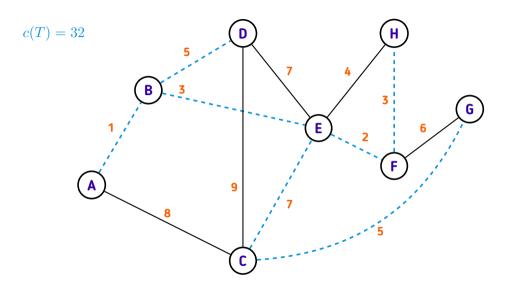
Seja G(V,E) um grafo ponderado. Uma árvore geradora $T(V,E^\prime)$ de G é uma árvore mínima geradora (MST) de G se a soma

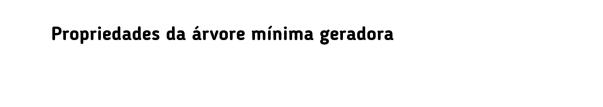
$$c(T) = \sum_{e \in E'} w(e)$$

é mínima.









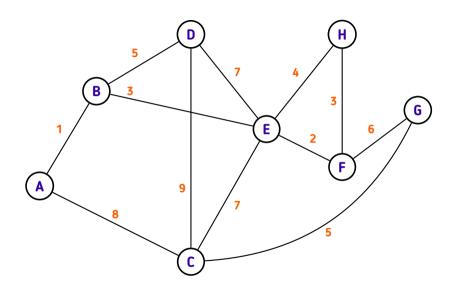
 \star A MST é única apenas se todos os pesos forem distintos

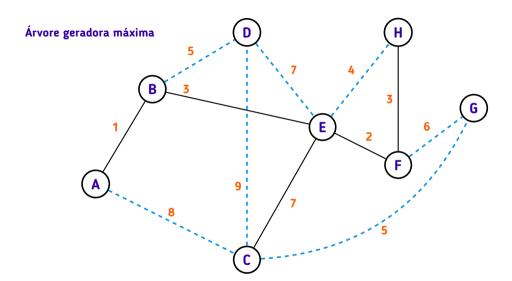
* A MST é única apenas se todos os pesos forem distintos

 \star A MST minimiza o produto dos pesos, se as arestas forem positivas

- * A MST é única apenas se todos os pesos forem distintos
- \star A MST minimiza o produto dos pesos, se as arestas forem positivas
- \star A árvore máxima geradora pode ser obtida invertendo os sinais dos pesos de todas das arestas

- * A MST é única apenas se todos os pesos forem distintos
- \star A MST minimiza o produto dos pesos, se as arestas forem positivas
- \star A árvore máxima geradora pode ser obtida invertendo os sinais dos pesos de todas das arestas
- \star A MST minimiza o peso máximo das arestas, quando consideradas todas as árvores geradoras (minimax)



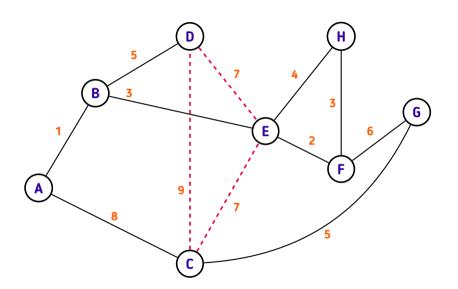


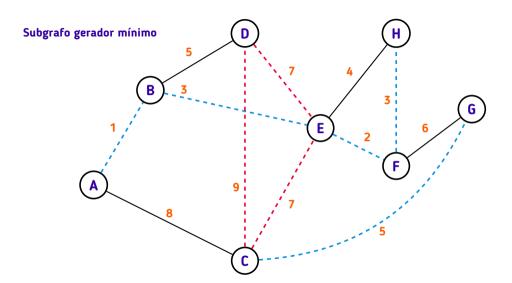
Subgrafo gerador mínimo

Subgrafo gerador mínimo

Seja G(V,E) um grafo ponderado e $X\subset E$. O subgrafo gerador mínimo

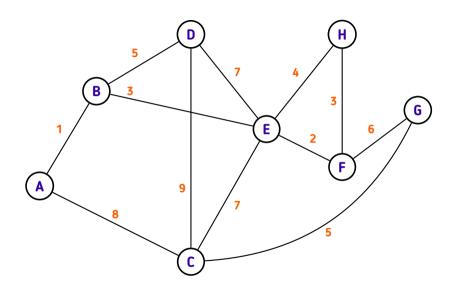
 $S_X(V,E')$ de G é o subgrafo de S_X de G, de custo mínimo, tal que $X\subseteq E'$.

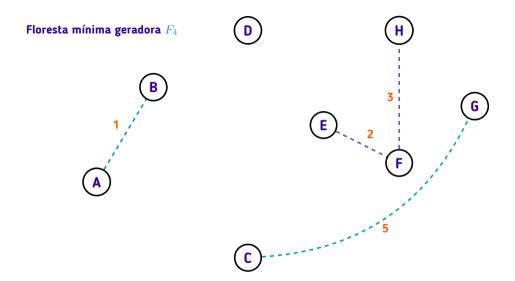




Floresta geradora mínima

Seja G(V,E) um grafo ponderado. A floresta mínima geradora F_k de G é um subgrafo $F_k(V,E')$ de G, de custo mínimo, formado por exatamente k componentes conectados, sendo cada componente conectado uma árvore.





Referências

- 1. CP-Algorithm. Minimum spanning tree Kruskall's algorithm, acesso em 24/08/2021.
- 2. DROZDEK, Adam. Algoritmos e Estruturas de Dados em C++, 2002.
- 3. HALIM, Felix; HALIM, Steve. Competitive Programming 3, 2010.
- 4. LAAKSONEN, Antti. Competitive Programmer's Handbook, 2018.
- 5. SKIENA, Steven; REVILLA, Miguel. Programming Challenges, 2003.