Grafos

Travessia por largura

Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

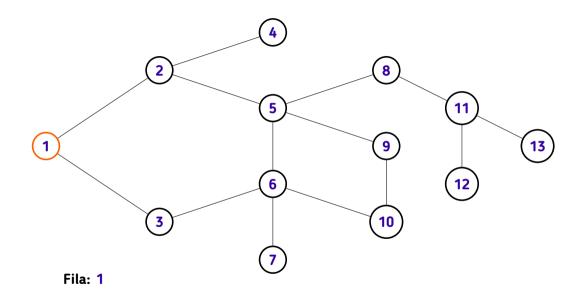
Seja s o vértice de partida e u o vértice observado no momento. As regras abaixo definem a BFS:

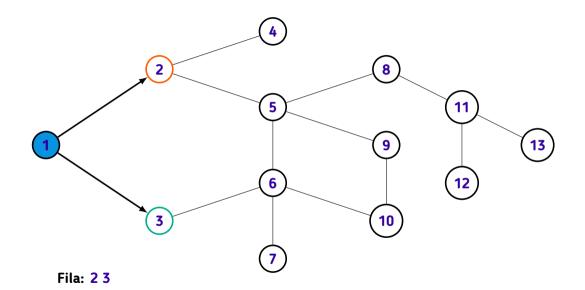
1. Faça u=s

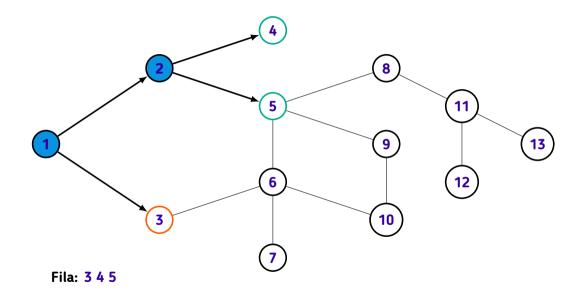
- 1. Faça u=s
- 2. Visite u

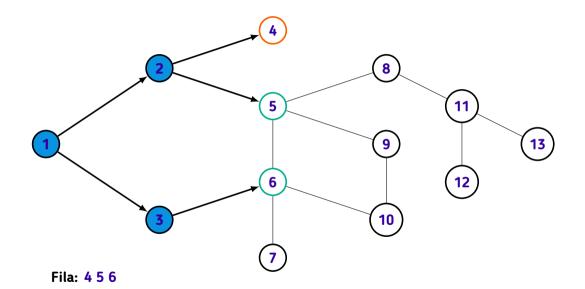
- 1. Faça u=s
- 2. Visite u
- $oxed{3}$. Enfileire todos vizinhos de u não visitados

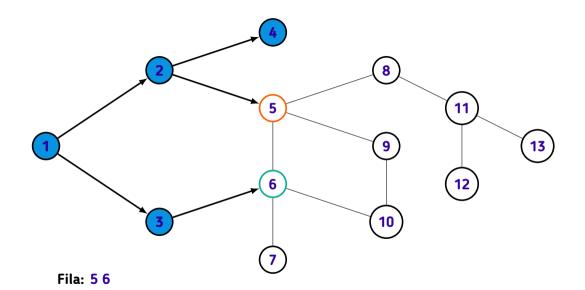
- 1. Faça u=s
- 2. Visite u
- 3. Enfileire todos vizinhos de u não visitados
- 4. Extraia o próximo elemento p da fila, faça u=p e retorne a regra 2

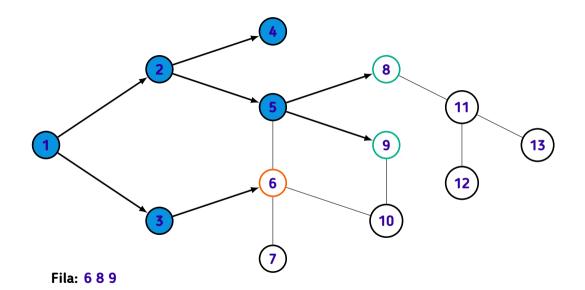


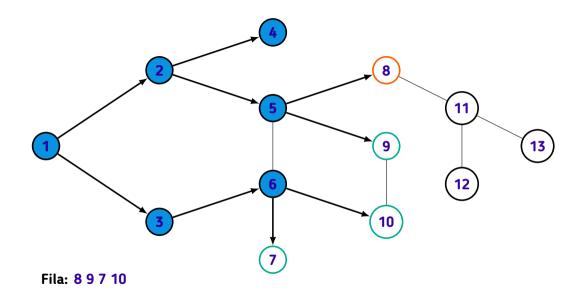


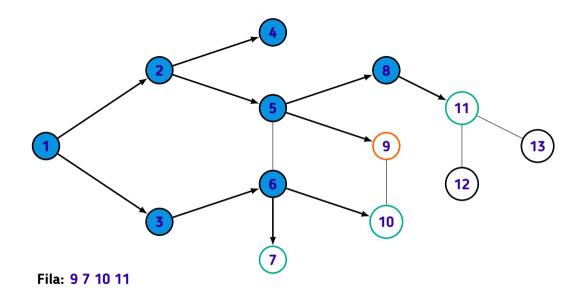


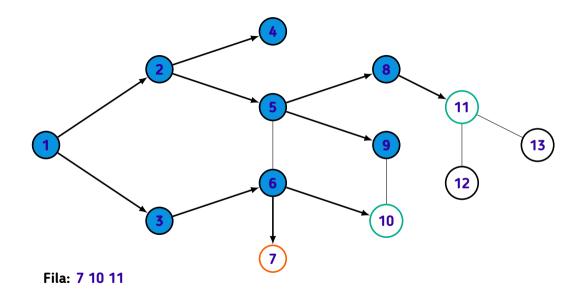


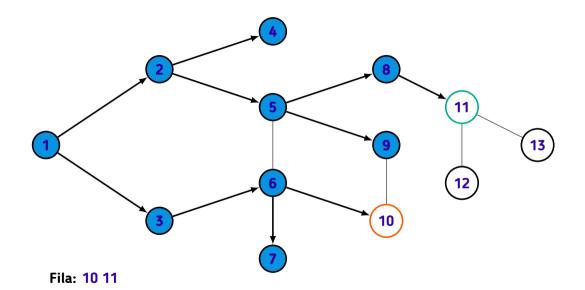


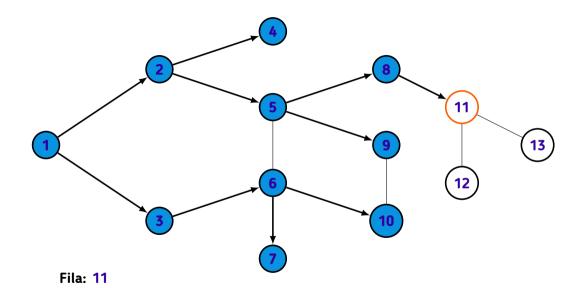


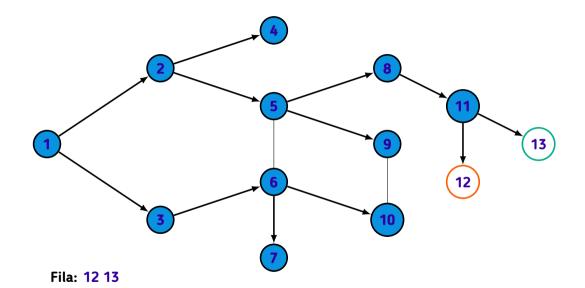


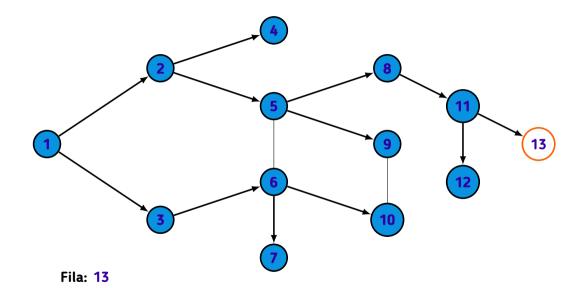


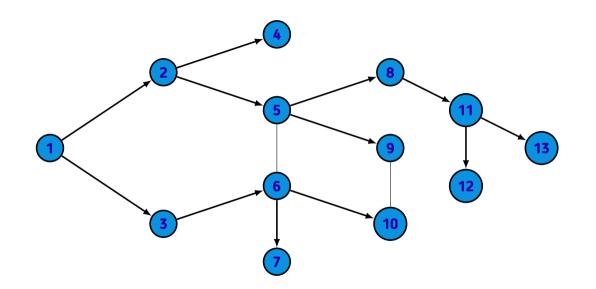












 \star Um subproduto da BFS são as distâncias, em arestas, até s

 \star Um subproduto da BFS são as distâncias, em arestas, até s

* A DFS e a BFS visitam os mesmos vértices, em ordem distintas

 \star Um subproduto da BFS são as distâncias, em arestas, até s

* A DFS e a BFS visitam os mesmos vértices, em ordem distintas

 \star Complexidade: O(N+M), a mesma da DFS

- \star Um subproduto da BFS são as distâncias, em arestas, até s
- \star A DFS e a BFS visitam os mesmos vértices, em ordem distintas
- \star Complexidade: O(N+M), a mesma da DFS
- \star Em matrizes de adjacências, a complexidade é $O(N^2)$

* Mais elaborada do que a da DFS, pois não usa recursão

* Mais elaborada do que a da DFS, pois não usa recursão

* Ela demanda uma fila para a manutenção da ordem de travessia

* Mais elaborada do que a da DFS, pois não usa recursão

* Ela demanda uma fila para a manutenção da ordem de travessia

 \star O vetor $\mathtt{dist}[u]$ armazena a distância de u até s, em arestas

```
vector<int> bfs(int s, int N) {
vector<int> dist(N + 1, oo);
queue<int> q;
dist[s] = 0; q.push(s);
while (not q.empty())
    auto u = q.front(); q.pop();
    // visita/processa u
    for (auto v : adj[u]) {
        if (dist[v] == oo) {
            dist[v] = dist[u] + 1; q.push(v);
return dist;
```

Problemas sugeridos

- 1. AtCoder Beginner Contest 132 Problem E: Hopscotch Addict
- 2. Codeforces Beta Round #3 Problem A: Shortest Path of the King
- 3. Codeforces Round #470 (rated, Div. 2) Problem A: Protect Sheep
- 4. OJ 10687 Monitoring the Amazon

Referências

- 1. FILIPEK, Bartlomej. C++17 in Detail, 2018.
- 2. HALIM, Felix; HALIM, Steve. Competitive Programming 3, 2010.
- 3. LAAKSONEN, Antti. Competitive Programmer's Handbook, 2018.
- 4. SKIENA, Steven; REVILLA, Miguel. Programming Challenges, 2003.