

Grafos

Deteção de ciclos

Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

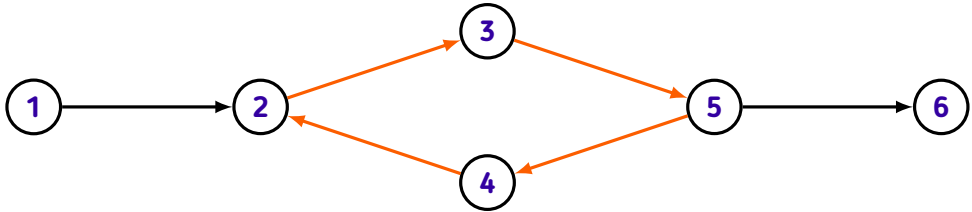
Ciclos

Ciclos

Um **ciclo** é um caminho, com três ou mais arestas distintas, cujos pontos de partida e de chegada são iguais.

Ciclos

Um **ciclo** é um caminho, com três ou mais arestas distintas, cujos pontos de partida e de chegada são iguais.



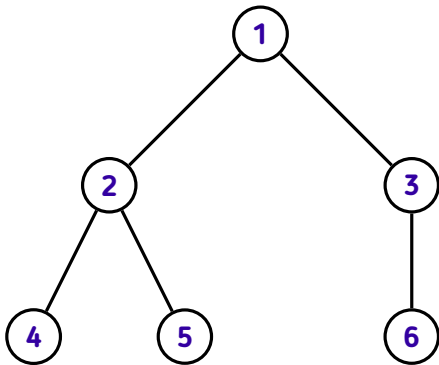
Grafos acíclicos

Grafos acíclicos

Um grafo é dito **acíclico** se não possui nem ciclo. Árvores são grafos acíclicos.

Grafos acíclicos

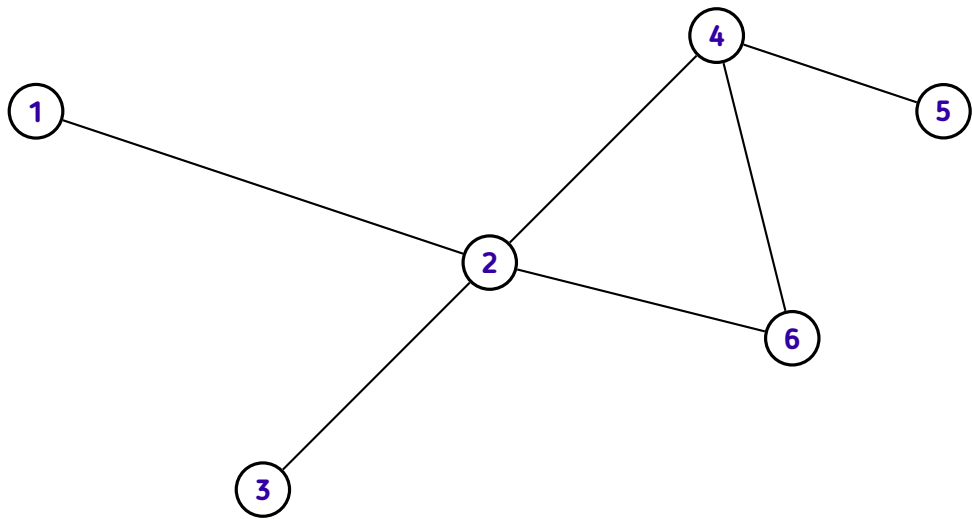
Um grafo é dito **acíclico** se não possui nem ciclo. Árvores são grafos acíclicos.

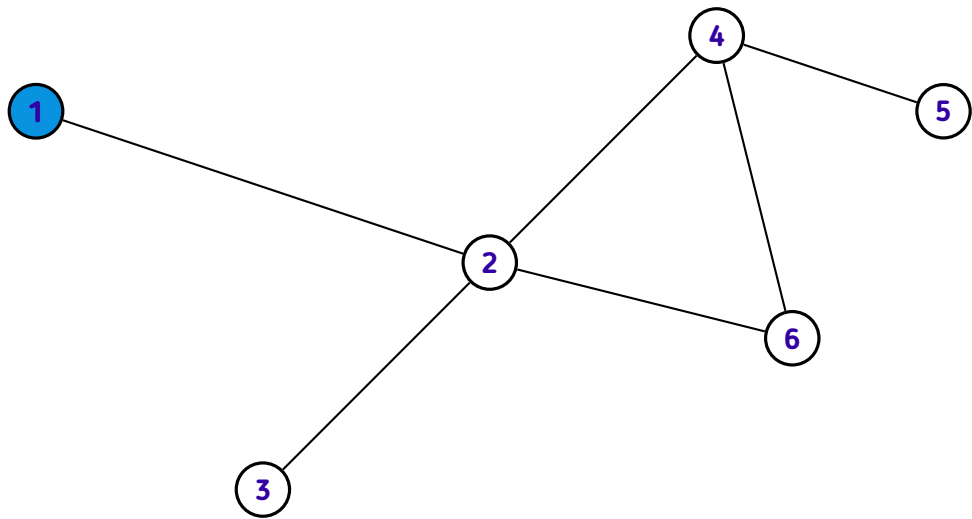


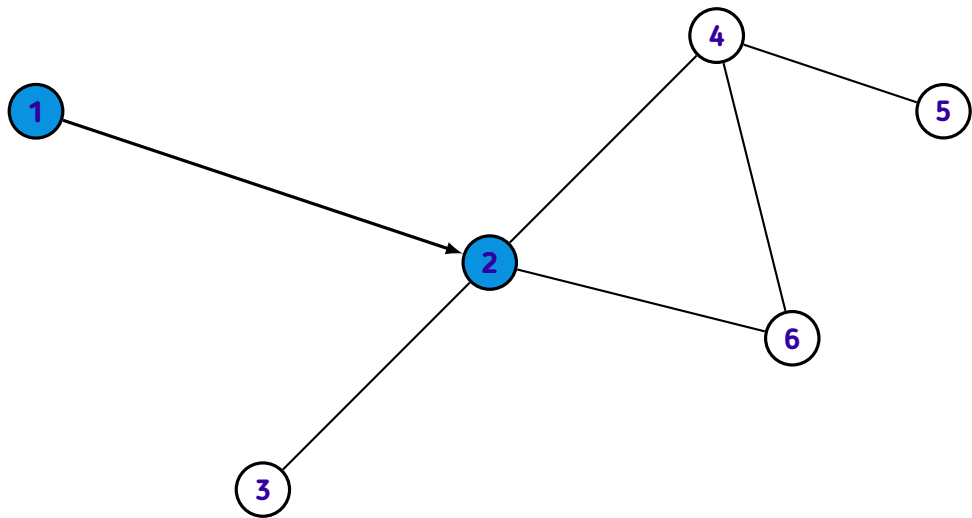
Detecção de ciclos

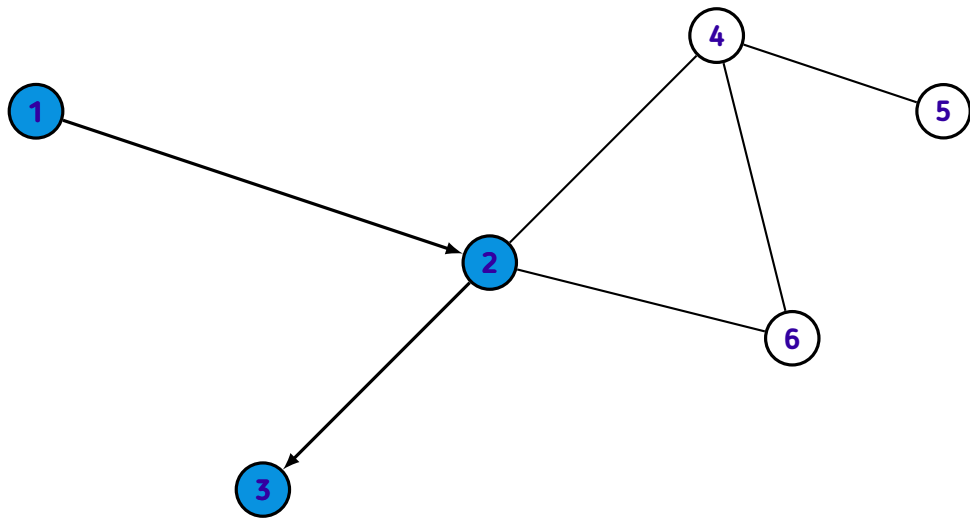
Detecção de ciclos

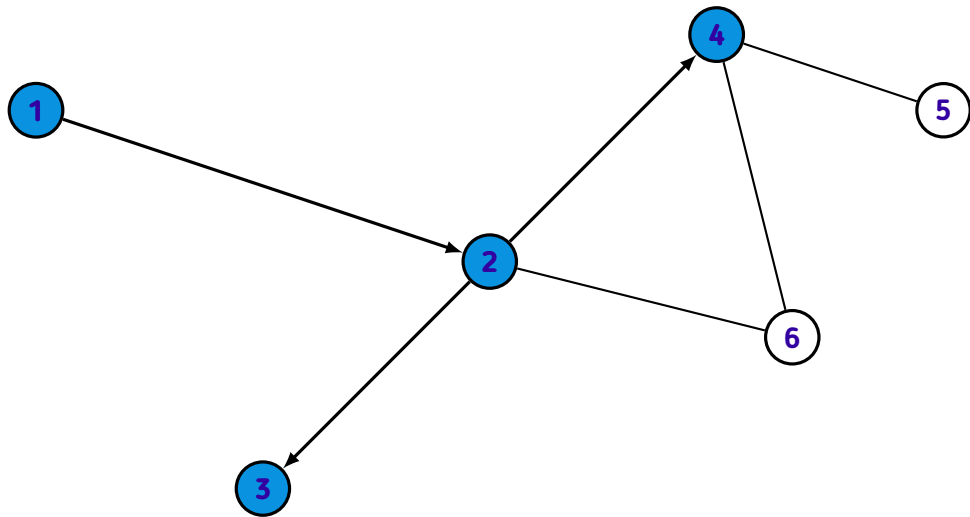
Considere uma travessia por profundidade. Se, durante a travessia, um dos vizinhos v de u já foi visitado, e $v \neq u$, então existe um ciclo que começa e termina em u e que passa por v .

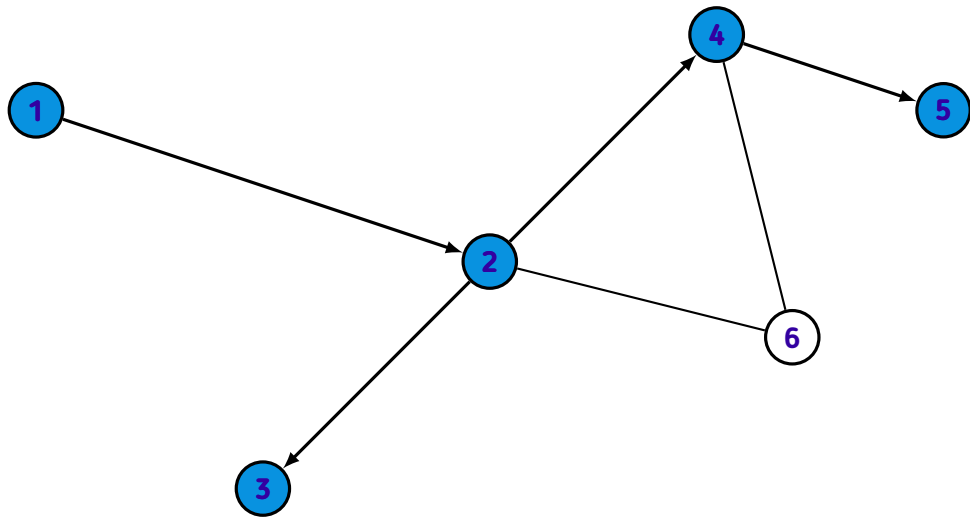


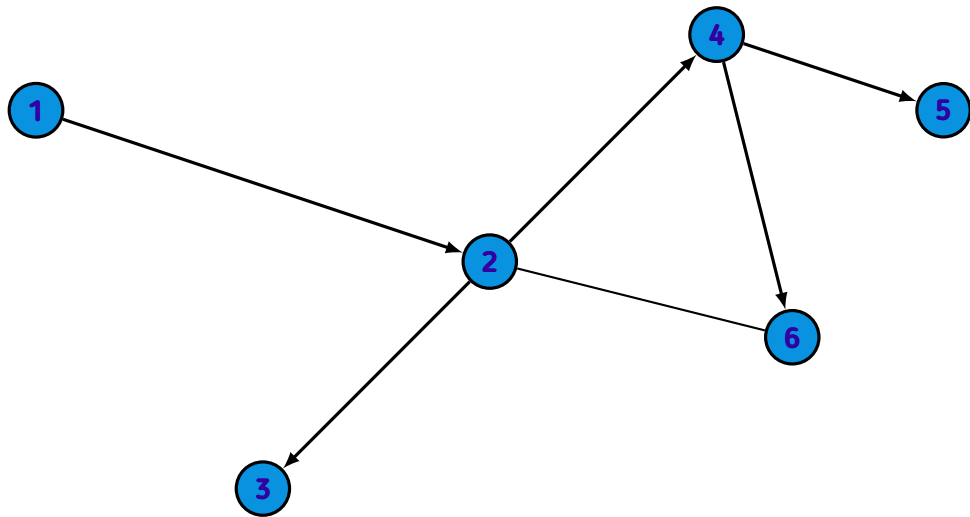


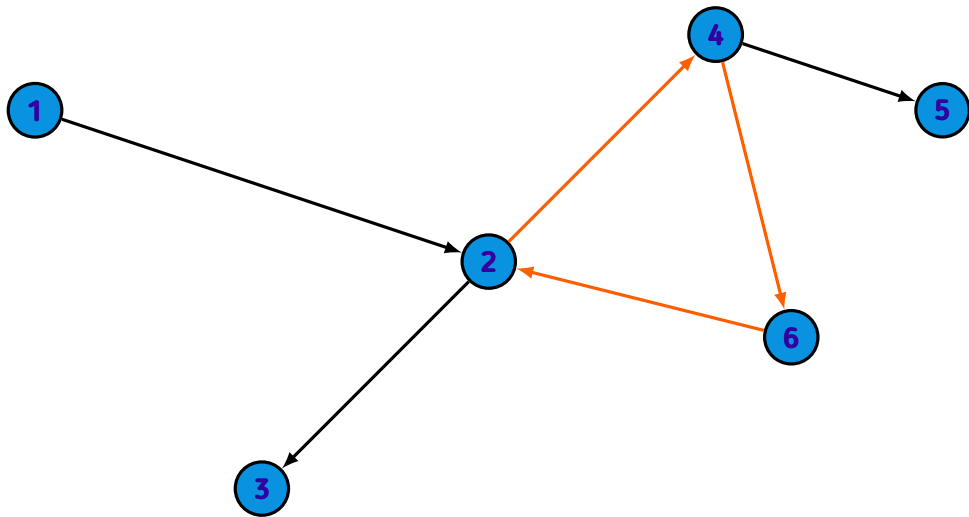












```
bool dfs(int u)
{
    if (visited[u])
        return false;

    visited[u] = true;

    for (auto v : adj[u])
    {
        if (visited[v] and v != u)
            return true;

        if (dfs(v))
            return true;
    }

    return false;
}
```

```
bool has_cycle(int N)
{
    visited.reset();

    for (int u = 1; u <= N; ++u)
        if (not visited[u] and dfs(u))
            return true;

    return false;
}
```

Grafos não-direcionados e ciclos

Grafos não-direcionados e ciclos

Se G é um grafo não-direcionado com V vértices e E arestas, então G tem ao menos um ciclo se $E \geq V$.

```
void dfs(int u, function<void(int)> process)
{
    if (visited[u])
        return;

    visited[u] = true;

    process(u);

    for (auto v : adj[u])
        dfs(v, process);
}
```

```
bool has_cycle(int N) {  
    visited.reset();  
  
    for (int u = 1; u <= N; ++u)  
        if (not visited[u])  
        {  
            vector<int> cs;  
            size_t edges = 0;  
  
            dfs(u, [&](int u) {  
                cs.push_back(u);  
  
                for (const auto& v : adj[u])  
                    edges += (visited[v] ? 0 : 1);  
            });  
  
            if (edges >= cs.size()) return true;  
        }  
  
    return false;  
}
```

Problemas sugeridos

1. [AtCoder Beginner Contest 167 – Problem D: Teleporter](#)
2. [AtCoder Beginner Contest 174 – Problem C: Repsept](#)
3. [Educational Codeforces Round 36 – Problem D: Almost Acyclic Graph](#)
4. [OJ 10116 – Robot Motion](#)

Referências

1. HALIM, Felix; HALIM, Steve. *Competitive Programming 3*, 2010.
2. LAAKSONEN, Antti. *Competitive Programmer's Handbook*, 2018.
3. SKIENA, Steven; REVILLA, Miguel. *Programming Challenges*, 2003.