

Instrukcja użytkownika

Opis programu

Program wczytuje graf z pliku tekstowego, a następnie przy użyciu algorytmu Dijkstry oblicza, ile krawędzi w tym grafie można osiągnąć z początkowej krawędzi w zasięgu maksymalnie P kroków.

Plik wejściowy (graf.txt)

Plik powinien zawierać definicję grafu w następującym formacie:

1: 2,3

2: 1,4

3: 1

4: 2

Każda linia oznacza wierzchołek oraz listę jego sąsiadów oddzielonych przecinkami. Dwukropek (:) oddziela numer wierzchołka od jego sąsiadów.

Uruchamianie programu

1. Upewnij się, że w folderze z programem znajduje się plik **graf.txt** w poprawnym formacie.
2. Uruchom program.
3. Program poprosi o podanie liczby całkowitej P (maksymalnego zasięgu, liczby kroków).
4. Po przetworzeniu danych, program wypisze:

Liczba osiągalnych krawędzi (dla $P = X$): Y

gdzie X to podany zasięg, a Y to liczba krawędzi osiągalnych z początkowej krawędzi w P krokach w grafie.