

# **Algorytmy i Struktury Danych**

## **Laboratorium nr 6- Grafy**

Autorzy:

Dominik Wiącek

Ivan Ziubanav

## 1. Omówienie algorytmu

Algorytm zależy bezpośrednio od liczby wierzchołków w grafie, połączeń między nimi oraz złożoności czasowej operacji znajdowania w każdej iteracji wierzchołka do analizy. Przy zastosowaniu struktury kopca jako kolejki priorytetowej w celu znajdowania wierzchołka, złożoność czasowa algorytmu wynosi  $O((n+k)\log(n))$ , gdzie  $n$ -ilość wierzchołków oraz  $k$ -ilość połączeń. Jest tak, ponieważ kolejka priorytetowa musi  $n$  razy znaleźć wierzchołek (łączna złożoność  $O(\log(n))$ ), i w tej samej iteracji algorytm musi "przetworzyć" 1 wierzchołek oraz  $m$ -liczbę jego połączeń. W pozostałych iteracjach algorytm przetworzy łącznie  $n-1$  wierzchołków (po 1 na iterację) oraz  $k-m$  połączeń. Tym samym łącznie wykona  $(n \cdot 1 + m + k - m)$  operacji, co daje ostateczną złożoność czasową  $O((n+k)\log(n))$ . W przypadku zastosowania zwykłej tablicy zamiast kopca złożoność czasowa staje się kwadratowa, ponieważ algorytm musi (pesymistycznie)  $n$  razy przejść przez  $n$  elementów w tablicy. Zaletą algorytmu jest to, że o ile celem jest znalezienie optymalnej ścieżki między 2 wybranymi punktami, o tyle efektem ubocznym algorytmu jest znalezienie optymalnych ścieżek od pierwszego wierzchołka do każdego innego w grafie (o ile ścieżka istnieje). Algorytm stosowany jest do grafów ważonych, przy czym nie działa on poprawnie w przypadku występowania wag ujemnych. Dzieje się tak, ponieważ algorytm jest zachłanny, a więc znajduje w każdej iteracji rozwiązanie (koszt przejścia) optymalne (najniższy) lokalnie. W momencie, w którym dany wierzchołek został już przetworzony, ale z jednego z dalszych wierzchołków istniało do niego przejście o koszcie ujemnym algorytm zapętlilby się, wracając do tamtego wierzchołka i w nieskończoność zmniejszając koszt przejścia do niego (jako że z kopca w każdej iteracji wyciągamy węzeł o najmniejszym koszcie, a dodawalibyśmy do niego ciągle coraz mniejsze wartości).

## 2. Przykładowe rezultaty programu

Wejście:

1	6572815695
2	1096247822
3	5983167581
4	1976549858
5	8756217891
6	1958327139
7	1922785370

Wyjście:

0	9	6	2
	1		
	5		
	2	1	
		2	7
			1
			3
			7
			0

Wejście:

1	0
2	11
3	111
4	1112
5	11111
6	111111
7	1111110

Wyjście:

0	
1	
1	
1	
1	1
1	1
	1 1
	1 1 1 1 0

Wejście:

1	103588
2	74525296
3	2964278912
4	8468347261
5	57829182
6	560152

Wyjście:

0	3
	2
	2
	3
	2
	0

