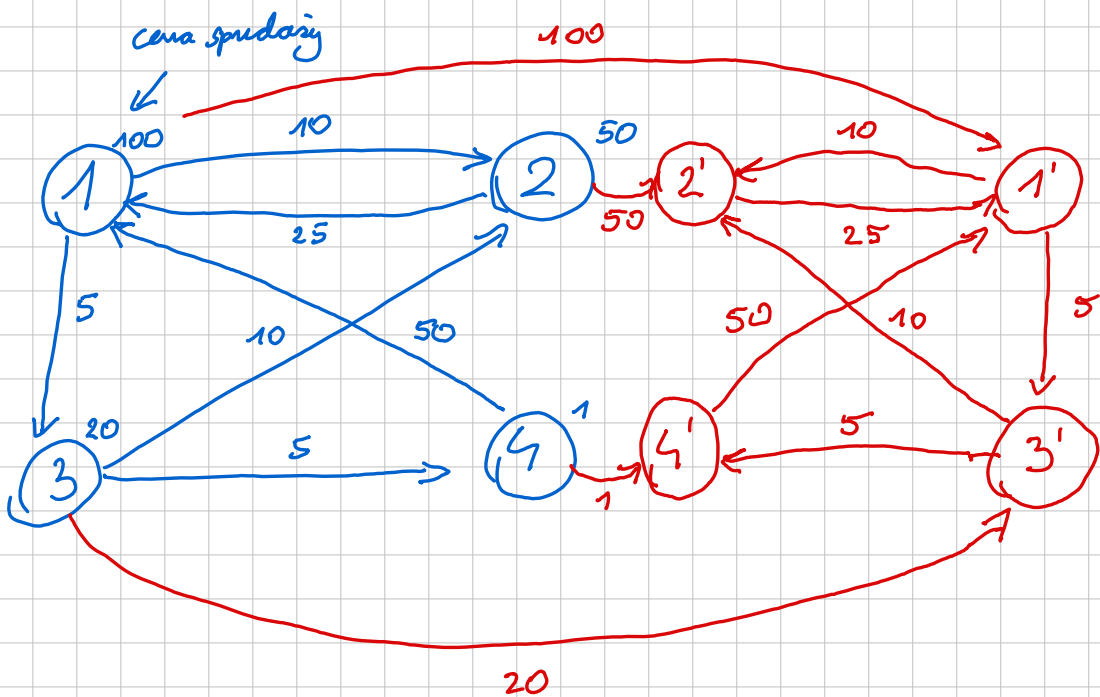
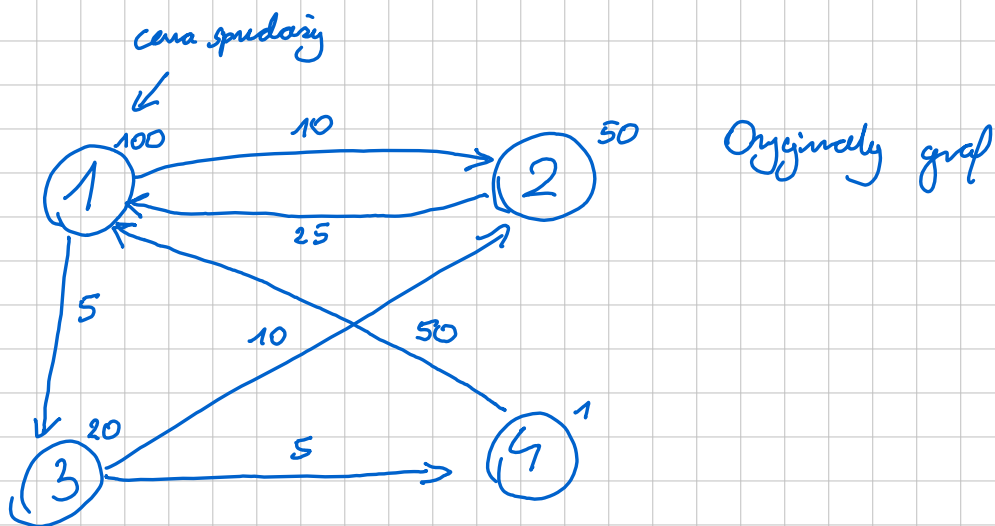


Do programu użyłem wcześniejszej implementacji algorytmu Dijkstra. Mając pomysł na „dublowanie” grafu przedstawiam poniżej



Teraz wystarczy wyznaczyć najkrótszą optymalną drogę z ① do ①'