



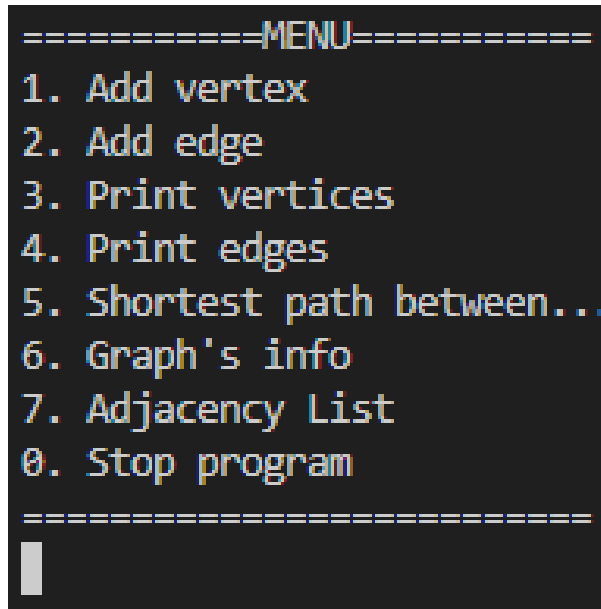
**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AGRESTE DE PERNAMBUCO**  
**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**COMO EXECUTAR O PROJETO**

Garanhuns  
2024

## Instruções

1. Execute a classe Main contida em "src/App.java".
2. Um menu será exibido no prompt de comando, a partir dele, interaja como achar necessário.



```
=====MENU=====
1. Add vertex
2. Add edge
3. Print vertices
4. Print edges
5. Shortest path between...
6. Graph's info
7. Adjacency List
0. Stop program
=====
█
```

Figura 1: Prompt de comando

## Observações

- A inserção de vértices se dá por:

"<String nome>\_<int peso>"

- A inserção de arestas se dá por:

"<String vertice1>\_<String vertice2>\_<int distancia>"

- Há, no projeto, uma pasta "/texts", que inclui um arquivo "graphs.in", contendo os comandos que modelam o mapa do jogo: inserindo 42 vértices e 95 arestas.
- Para mais detalhes, a seção de implementação no relatório inclui exemplos de inserção.