



**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. Shortest path between...
4. Safest path between...
5. Print vertices
6. Print edges
7. Graph's info
8. Adjacency List
0. Stop program
=====
```

Figura 1: Prompt de comando

## Observações

- A inserção de vértices se dá por:

```
"<String nome>_<int nivel_de_risco>"
```

- A inserção de arestas se dá por:

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

- Há, no projeto, uma pasta "/inputs", 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.