

Trabalho 3: Implementação de Grafos em resolução do problema da maratona de programação SBC

Prof: Will Ricardo dos Santos Machado
Aluno: Gabriel Henrique Braz

Belo Horizonte,
12 de Dezembro de 2021

I – Introdução: O trabalho consistiu em desenvolver um algoritmo, com o uso de alguma biblioteca para manipulação de grafos, para resolver um problema da maratona de programação SBC.

O problema escolhido foi o 1476 – Caminhão. Os detalhes do problema, incluindo seu enunciado e o algoritmo usado são apresentados no vídeo, requerido pelo enunciado do trabalho, listado a seguir:

Link: <https://youtu.be/NAzpvbl3ng8>

Link do código fonte: <https://github.com/Frest17/tGrafos1476gh>

II – Adicionais:

Link do problema escolhido (chancelado pelo professor):

<https://www.beecrowd.com.br/judge/pt/problems/view/1476?origem=1>

Link da biblioteca utilizada (GraphStream):

<https://graphstream-project.org/>