Praktikum Struktur Data (JOBSHEET 7)



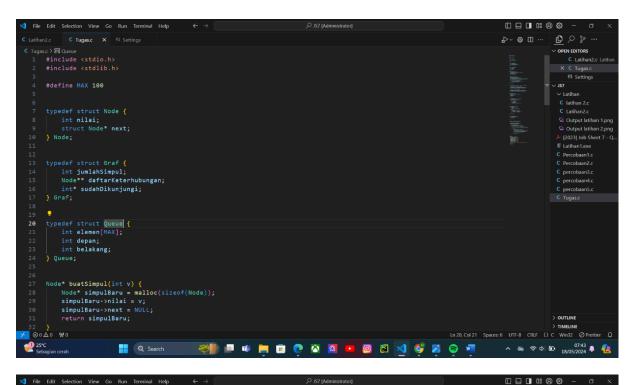
Muhammad Isra Al Fattah (23343045)

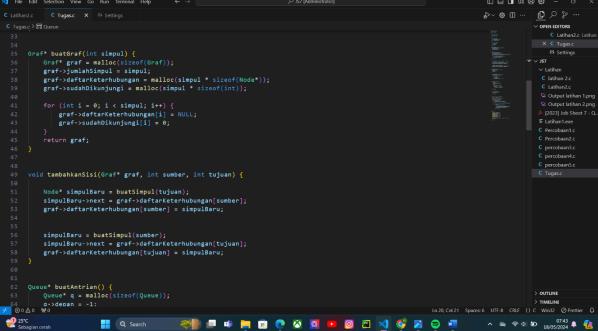
INFORMATIKA

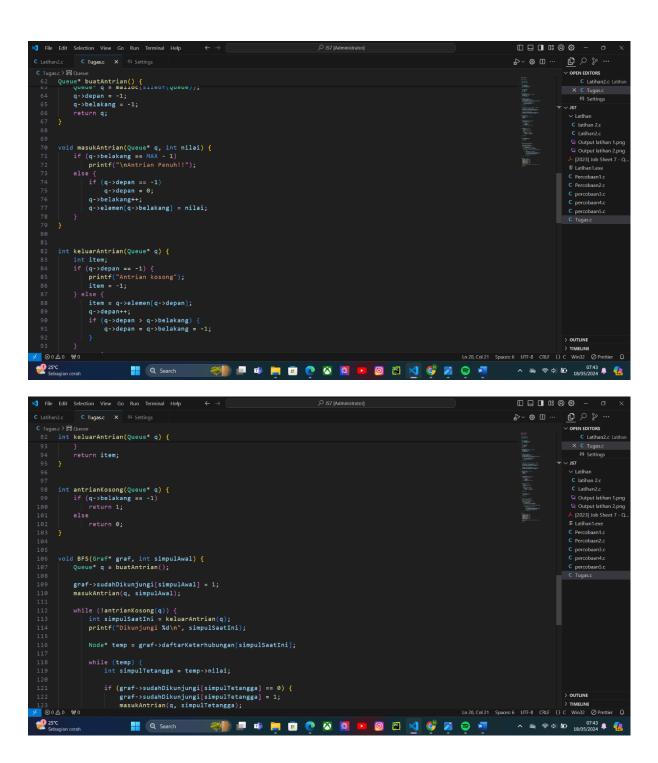
DEPARTEMEN ELEKTRONIKA

FT-UNP 2024

Source Code:







Output:

```
'.

PS C:\NEK\KULIAH\SEMESTER 2\Praktikum Struktur Data\JS7> cd "c:\NEK\KULIAH\SEMESTER 2\Praktikum Struktur Data\JS7\" ; if Breadth First Search mulai dari simpul 0:
Dikunjungi 0
Dikunjungi 2
Dikunjungi 1
Dikunjungi 3
Dikunjungi 3
Dikunjungi 4
Dikunjungi 5
PS C:\NEK\KULIAH\SEMESTER 2\Praktikum Struktur Data\JS7>
```

Penjelasan:

```
typedef struct Node {
   int nilai;
   struct Node* next;
} Node;
```

Struktur Node digunakan untuk merepresentasikan simpul dalam daftar keterhubungan (adjacency list). Setiap simpul memiliki nilai (angka yang menunjukkan simpul) dan pointer next yang menunjuk ke simpul berikutnya.

```
typedef struct Graf {
   int jumlahSimpul;
   Node** daftarKeterhubungan;
   int* sudahDikunjungi;
} Graf;
```

Struktur Graf memiliki tiga elemen:

- jumlahSimpul: jumlah simpul dalam graf.
- daftarKeterhubungan: array dari pointer ke Node, yang merepresentasikan daftar keterhubungan untuk setiap simpul.
- sudahDikunjungi: array untuk menandai simpul-simpul yang sudah dikunjungi selama BFS.

```
typedef struct Queue {
int elemen[MAX];
int depan;
int belakang;
} Queue;
```

Struktur Queue digunakan untuk antrian dalam proses BFS. Antrian ini memiliki array elemen untuk menyimpan elemen-elemen, dan dua indeks (depan dan belakang) untuk mengelola antrian.

```
Node* buatSimpul(int v) {
    Node* simpulBaru = malloc(sizeof(Node));
    simpulBaru->nilai = v;
    simpulBaru->next = NULL;
    return simpulBaru;
}
```

Fungsi buatSimpul membuat simpul baru dengan nilai v dan mengembalikan pointer ke simpul tersebut.

```
Graf* buatGraf(int simpul) {
    Graf* graf = malloc(sizeof(Graf));
    graf->jumlahSimpul = simpul;
    graf->daftarKeterhubungan = malloc(simpul * sizeof(Node*));
    graf->sudahDikunjungi = malloc(simpul * sizeof(int));

    for (int i = 0; i < simpul; i++) {
        graf->daftarKeterhubungan[i] = NULL;
        graf->sudahDikunjungi[i] = 0;
    }
    return graf;
}
```

Fungsi buatGraf membuat graf dengan jumlah simpul tertentu. Daftar keterhubungan diinisialisasi sebagai array dari pointer ke Node, dan array sudahDikunjungi diinisialisasi dengan nilai 0.

```
void tambahkanSisi(Graf* graf, int sumber, int tujuan) {
   Node* simpulBaru = buatSimpul(tujuan);
   simpulBaru->next = graf->daftarKeterhubungan[sumber];
   graf->daftarKeterhubungan[sumber] = simpulBaru;

simpulBaru = buatSimpul(sumber);
   simpulBaru->next = graf->daftarKeterhubungan[tujuan];
   graf->daftarKeterhubungan[tujuan] = simpulBaru;
}
```

Fungsi tambahkan Sisi menambahkan sisi (edge) antara dua simpul dalam graf. Karena graf tak berarah, kita menambahkan simpul tujuan ke daftar keterhubungan simpul sumber dan sebaliknya.

```
Queue* buatAntrian() {
    Queue* q = malloc(sizeof(Queue));
    q->depan = -1;
    q->belakang = -1;
    return q;
}
```

Fungsi buatAntrian membuat antrian baru dan menginisialisasi depan dan belakang dengan nilai -1.

```
void masukAntrian(Queue* q, int nilai) {
   if (q->belakang == MAX - 1)
      printf("\nAntrian Penuh!!");
   else {
      if (q->depan == -1)
            q->depan = 0;
      q->belakang++;
      q->elemen[q->belakang] = nilai;
   }
}
```

Fungsi masukAntrian menambahkan elemen ke antrian. Jika antrian penuh, akan mencetak pesan "Antrian Penuh!!".

```
int keluarAntrian(Queue* q) {
   int item;
   if (q->depan == -1) {
      printf("Antrian kosong");
      item = -1;
   } else {
      item = q->elemen[q->depan];
      q->depan++;
      if (q->depan > q->belakang) {
            q->depan = q->belakang = -1;
      }
   }
   return item;
}
```

Fungsi keluarAntrian mengeluarkan elemen dari antrian dan mengembalikannya. Jika antrian kosong, akan mencetak pesan "Antrian kosong".

```
int antrianKosong(Queue* q) {
   if (q->belakang == -1)
     return 1;
   else
     return 0;
}
```

Fungsi antrianKosong memeriksa apakah antrian kosong.

```
void BFS(Graf* graf, int simpulAwal) {
    Queue* q = buatAntrian();
    graf->sudahDikunjungi[simpulAwal] = 1;
    masukAntrian(q, simpulAwal);
   while (!antrianKosong(q)) {
        int simpulSaatIni = keluarAntrian(q);
        printf("Dikunjungi %d\n", simpulSaatIni);
        Node* temp = graf->daftarKeterhubungan[simpulSaatIni];
        while (temp) {
            int simpulTetangga = temp->nilai;
            if (graf->sudahDikunjungi[simpulTetangga] == 0) {
                graf->sudahDikunjungi[simpulTetangga] = 1;
                masukAntrian(q, simpulTetangga);
            temp = temp->next;
        }
    }
```

Fungsi BFS melakukan penelusuran graf menggunakan algoritma Breadth-First Search dimulai dari simpul simpulAwal. Setiap simpul yang dikunjungi akan ditandai dan dicetak.

```
int main() {
    Graf* graf = buatGraf(6);
    tambahkanSisi(graf, 0, 1);
    tambahkanSisi(graf, 0, 2);
    tambahkanSisi(graf, 1, 2);
    tambahkanSisi(graf, 1, 4);
    tambahkanSisi(graf, 2, 3);
    tambahkanSisi(graf, 3, 4);
    tambahkanSisi(graf, 4, 5);

printf("Breadth First Search mulai dari simpul 0:\n");
    BFS(graf, 0);

return 0;
}
```

Fungsi main membuat sebuah graf dengan 6 simpul dan menambahkan beberapa sisi. Setelah itu, memulai BFS dari simpul 0 dan mencetak simpul-simpul yang dikunjungi.