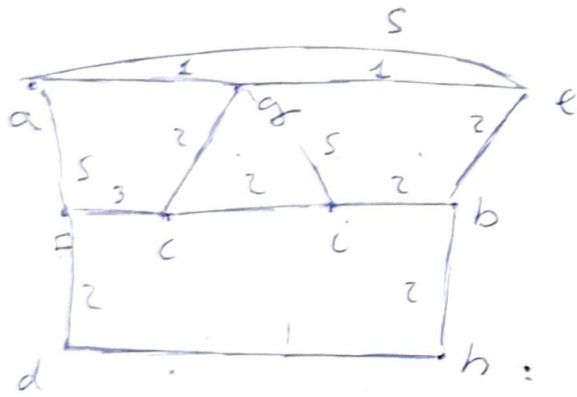


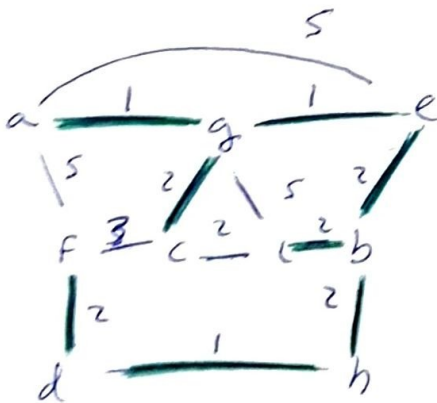
- Explica Dijkstra para encontrar el camino mínimo entre a y h



A	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
B	∞	∞	∞	4E	4E*	∞	∞	∞
C	∞	∞	3G	3G*	3	∞	∞	∞
D	∞	∞	∞	∞	∞	∞	7F	7F
E	∞	5A	2G*	∞	∞	∞	∞	∞
F	∞	5A	5A	5A	5A	5A*	∞	∞
G	∞	1A*	∞	∞	∞	∞	∞	∞
H	∞	∞	∞	∞	∞	6B	6B	6B*
I	∞	∞	6G	6G	5C	5C	5C*	∞

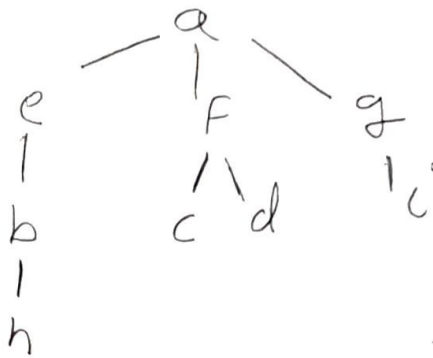
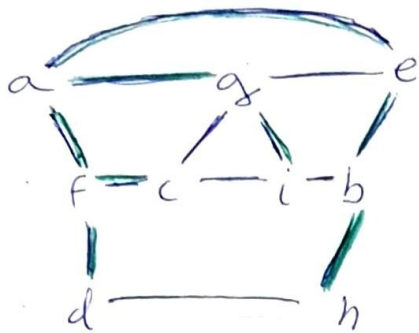
Camino mínimo es  
A - G - E - B - H  
y es de coste 6

- Nivel abanecedor mínimo por

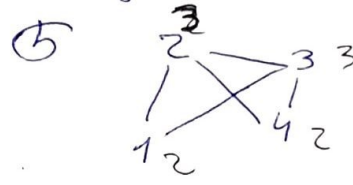
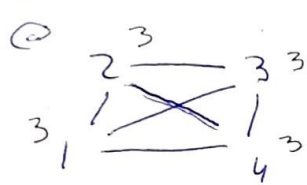
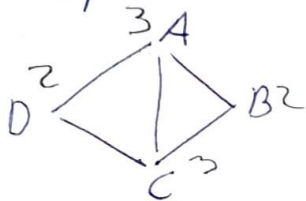


<del>A</del>	<del>E</del>	<del>5</del>
<del>A</del>	<del>F</del>	<del>5</del>
*A	G	1
*C	G	2
*E	G	1
<del>G</del>	<del>I</del>	<del>5</del>
*B	E	2
*B	I	2
*B	H	2
<del>C</del>	<del>I</del>	<del>2</del>
*D	H	1
*D	F	2

- Árbol de búsqueda en anchura del grafo



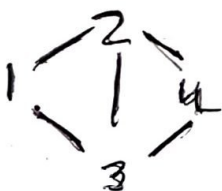
- Dado el siguiente grafo, ¿alguna de las dos opciones es isomorfo con el grafo anterior?



- 1- Mirar n° de vértices y aristas
- 2- Mirar grados de vértices
- 3- Caminos y ciclos

@ No puede ser al tener distintos grados en los vértices y un mayor número de aristas

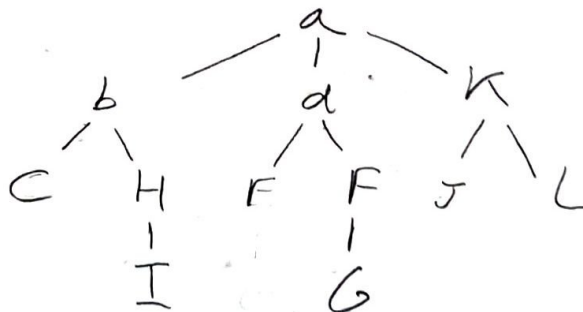
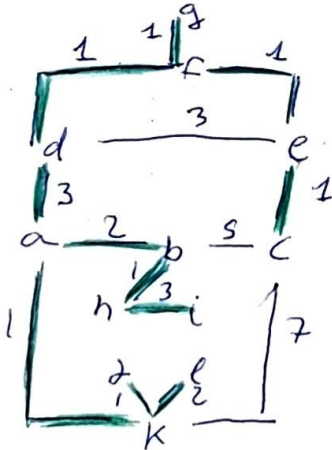
Ⓟ Parece que sí, probar a hacer una función que pase de b al grafo



$f(2) = A$   
 $f(3) = C$   
 $f(1) = D$   
 $f(4) = B$

Son isomorfos

- Dado el árbol del HOBBY, ignorando pesos, genera el árbol de búsqueda en anchura partiendo de a



- Aplicar Prim sobre el grafo