

### Zestaw 1 (Grafy i ich zastosowania)

1. Napisać program kodujący grafy proste za pomocą macierzy sąsiedztwa, macierzy incydencji i list sąsiedztwa. Stworzyć moduł do zmiany danego kodowania na pozostałe.
2. Napisać program do wizualizacji grafów prostych używający reprezentacji, w której wierzchołki grafu są równomiernie rozłożone na okręgu.
3. Napisać program do generowania grafów losowych  $G(n, l)$  oraz  $G(n, p)$ .