

Attendus

- *Distinguer des graphes par le jeu des méthodes qui les caractérisent*
- *Modéliser des situations sous forme de graphes*

Introduction

Dans ce T.D, tu vas définir les interfaces minimales pour des types de graphes que nous avons déjà vus ensemble. Cela nous permettra ensuite de passer à l'implémentation.

Exercice 1

Voici une interface minimale du TAD Graphe **non pondéré, non orienté**.

Type Abstrait Graphe

On reprend ici la même méthodologie qui a déjà été vue et revue pour définir une interface.

- **attributs :**
 - *Sommet* : de type T
- **constructeur :**
 - *Graphe* : \rightarrow Graphe
- **sélecteurs :**
 - :
 - :
 - :
- **mutateurs :**
 - :
 - :

Complète cette interface.

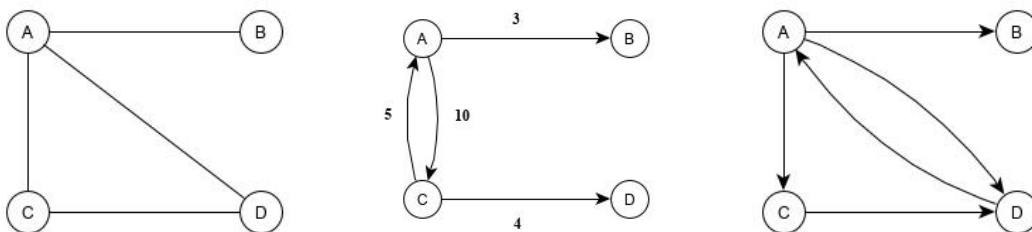
Exercice 2

Propose les interfaces des TAD suivants :

- Graphe **non pondéré orienté** ;
- Graphe **pondéré** (avec les deux cas possibles).

Exercice 3

Voici trois graphes :



Construis chacun de ces graphes en utilisant les TAD proposés précédemment.

Il t'est demandé ici d'écrire de façon détaillée la suite d'instructions amenant à la construction de chaque graphe.