

Estruturas de Dados

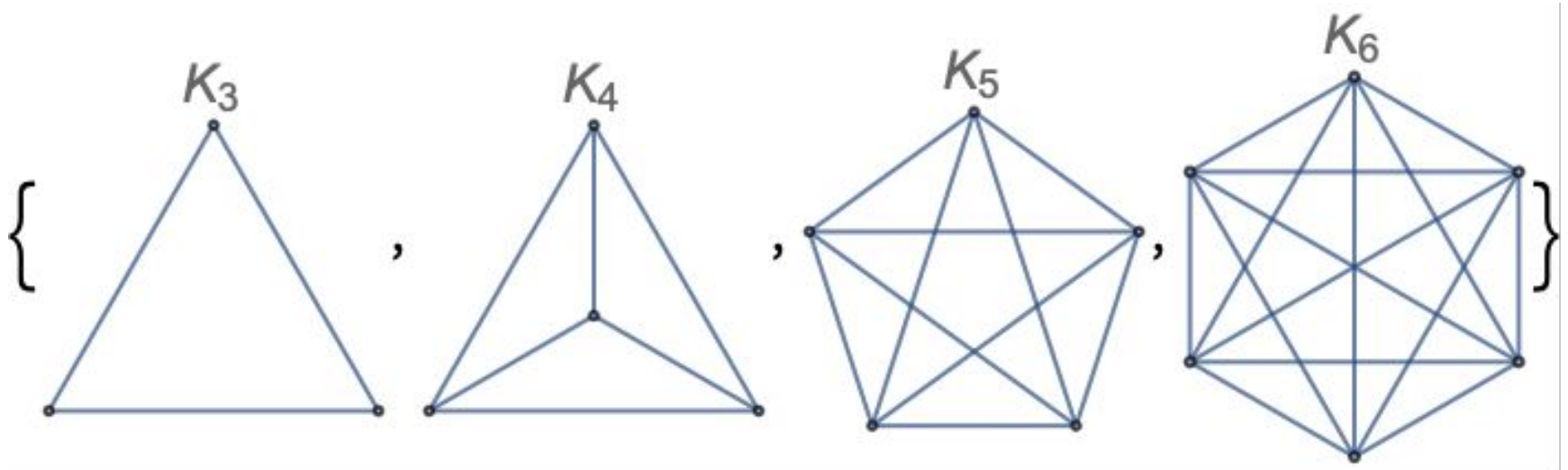
PA03 - Grafos

Professores: Wagner Meira Jr
Eder Figueiredo

Grafos - definições adicionais

Para auxiliar nesta prática utilize os slides da aula de grafos. Vamos precisar de uma definição adicional:

- Um grafo é **completo** se para todo par de vértices u e v , a aresta uv existe. Em outras palavras é um grafo que possui todas as arestas possíveis. Um grafo completo de n vértices é chamado de K_n .



Roteiro da atividade

Nesta atividade você deverá implementar um programa que:

1. Recebe uma operação a ser realizada com o grafo pela linha de comando. As operações são:
 - ☐ “-d” Dados básicos: Deve imprimir na tela, um valor por linha: a quantidade de vértices e de arestas do grafo, o grau mínimo e o máximo.
 - ☐ “-n” Vizinhanças: Deve imprimir os vizinhos de cada um dos vértices. Todos os vizinhos de um vértice devem estar na mesma linha separados por um espaço em branco e encerrando com uma quebra de linha.
 - ☐ “-k” : Deve imprimir 1 caso o grafo de entrada seja um grafo completo e 0 caso contrário.
2. Recebe os dados de um grafo pela entrada padrão.

Leitura do grafo

A leitura dos dados do grafo se dará da seguinte forma:

1. Um inteiro n indicando quantos vértices o grafo possui.
2. As próximas n linhas contém as vizinhos de cada vértice. Um inteiro m indicando quantos vizinhos o vértice possui seguidos de m inteiros indicando cada vizinho.

Exemplo de leitura

6

1 2

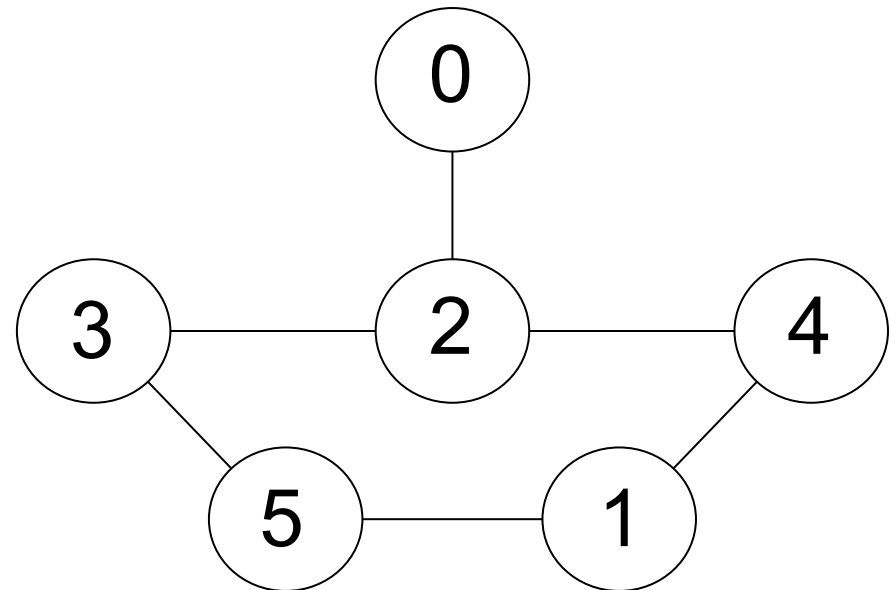
2 4 5

3 0 3 4

2 2 5

2 1 2

2 1 3



Exemplo de leitura

6

2 2 5

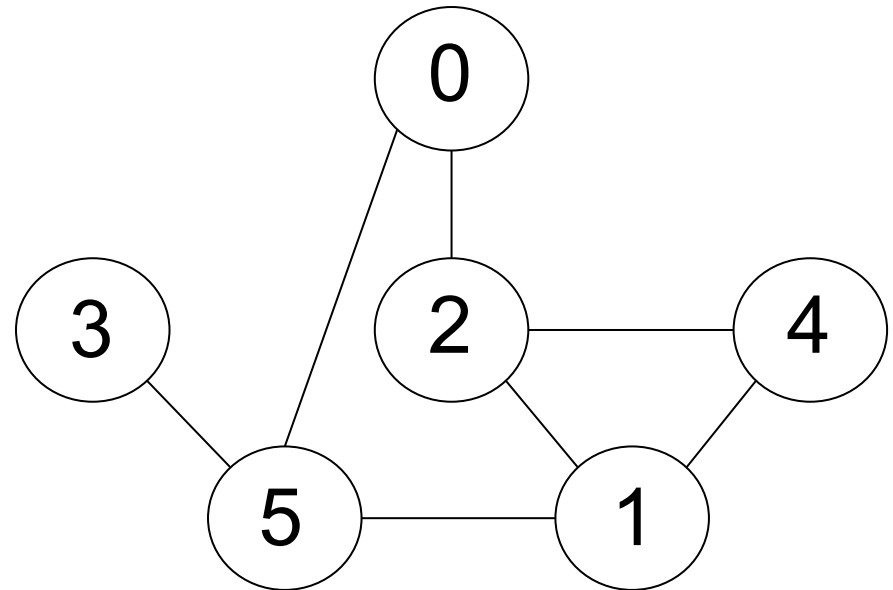
3 2 4 5

3 0 1 4

1 5

2 1 2

3 0 1 3

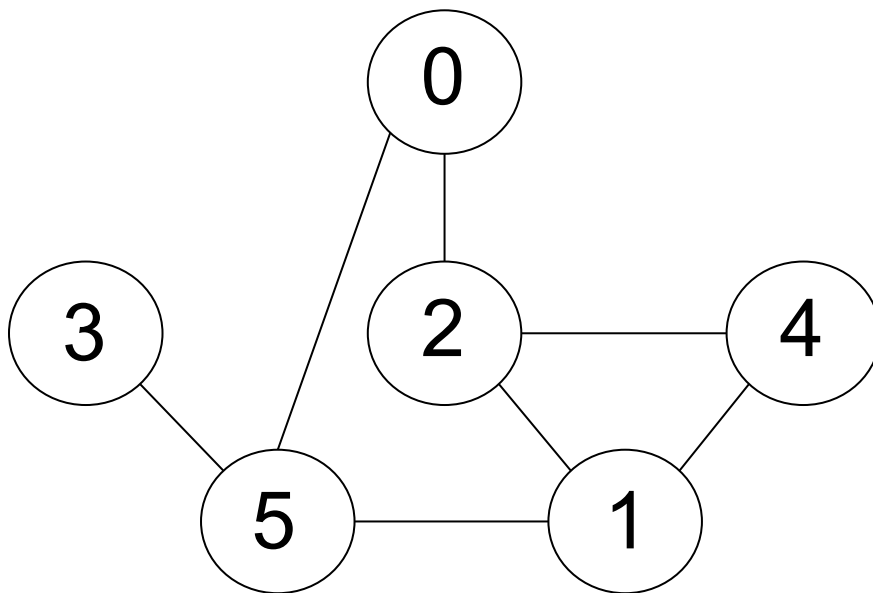


Exemplo de saídas

Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -d
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

6

7

1

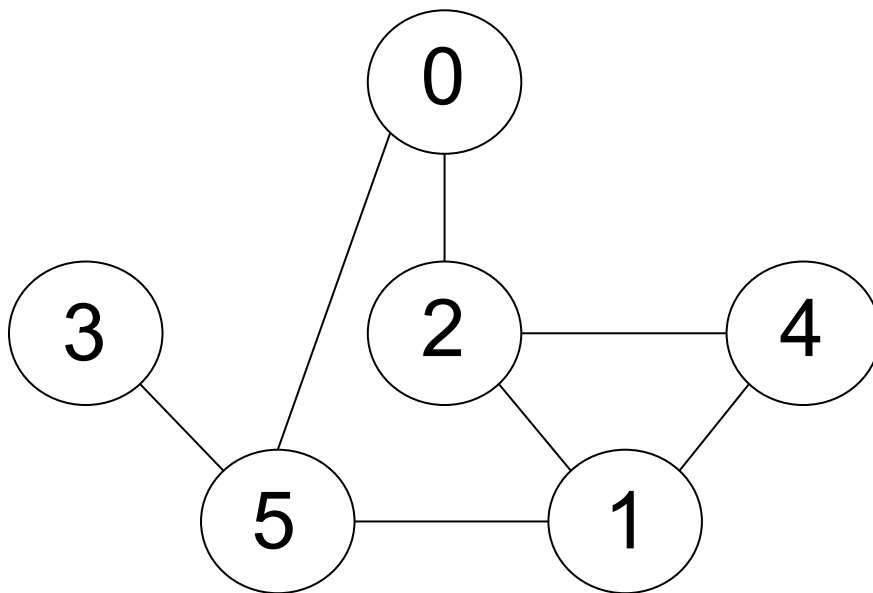
3

Exemplo de saídas

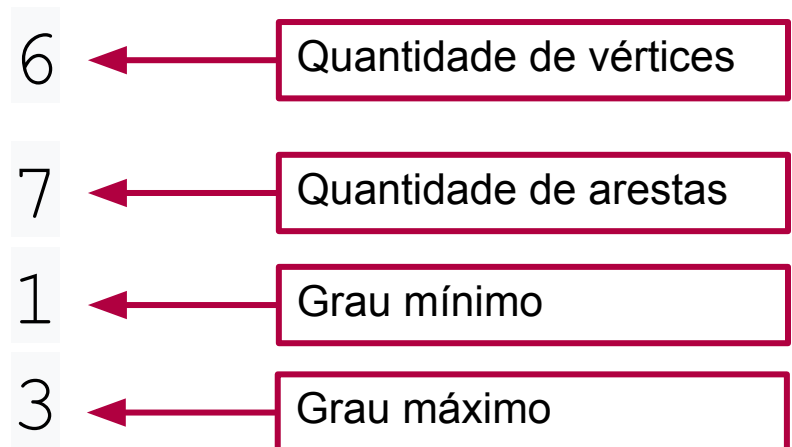
Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -d
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

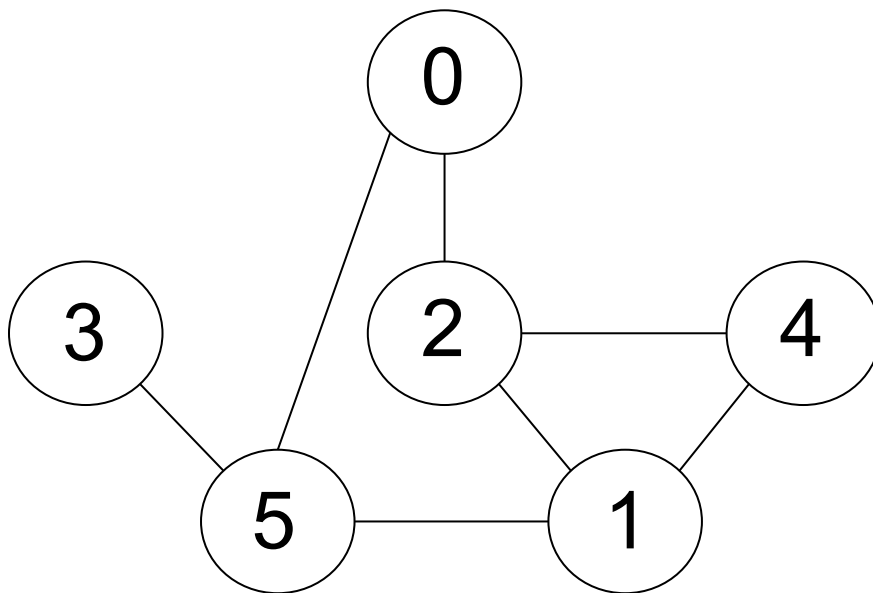


Exemplo de saídas

Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -n
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

```
2 5
```

```
2 4 5
```

```
0 1 4
```

```
5
```

```
1 2
```

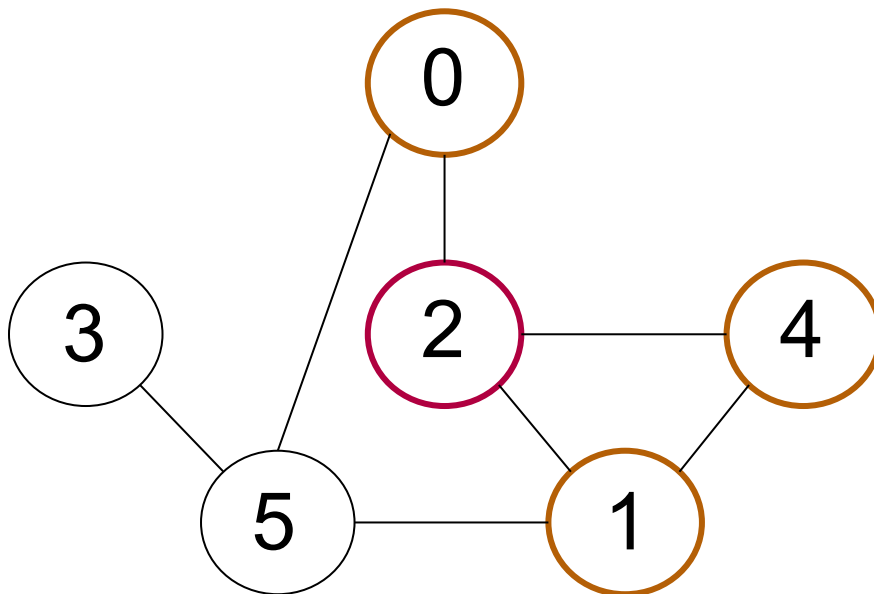
```
0 1 3
```

Exemplo de saídas

Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -n
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

2 5

2 4 5

0 1 4

5

1 2

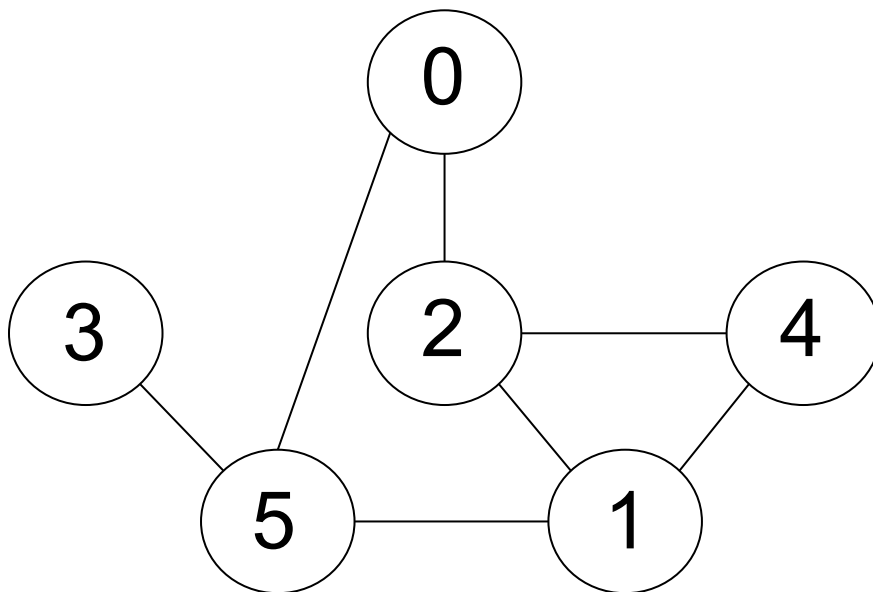
0 1 3

Vizinhos do
vértice 2

Exemplo de saídas

Note que a saída das vizinhanças deve ser dada na mesma ordem em que os vizinhos aparecem na entrada.

Grafo de entrada:



Saída esperada:

2 5

2 4 5

0 1 4

5

1 2

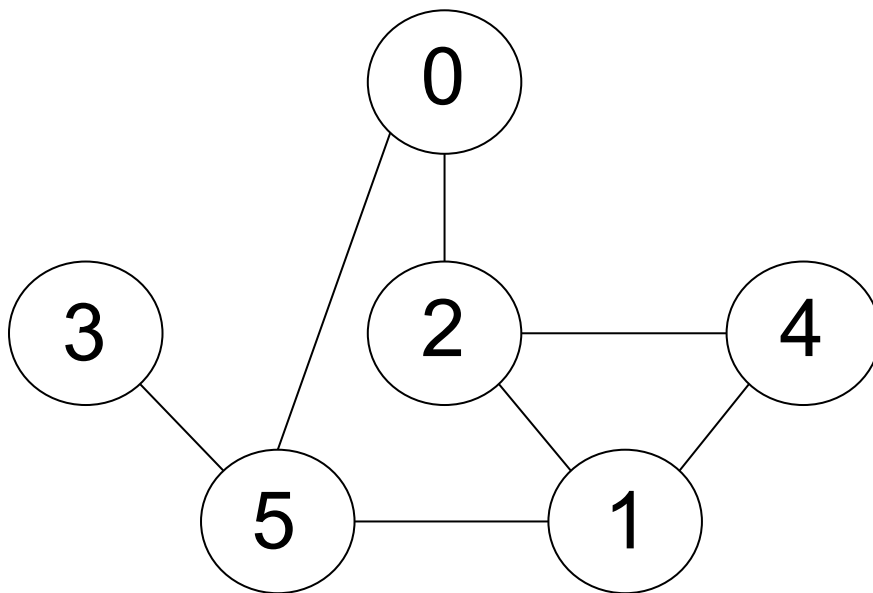
0 1 3

Exemplo de saídas

Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -k
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

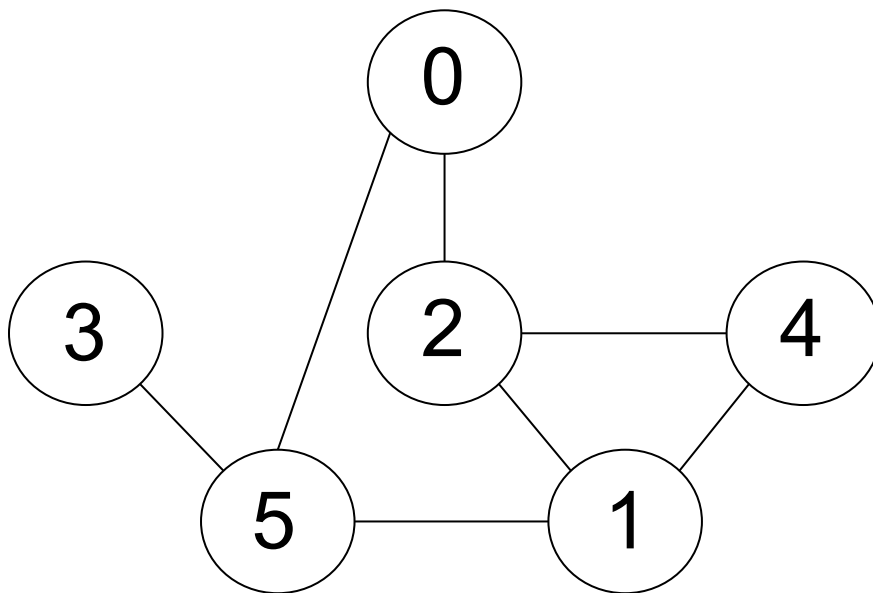
0

Exemplo de saídas

Suponha que o programa foi executado da seguinte forma:

```
./pa3.out -k
```

Grafo de entrada:



Saída esperada:

0

O grafo de entrada não é um grafo completo

Roteiro da atividade

Observações sobre a implementação do grafo:

- **Em C:** Você deve implementar o TAD Grafo bem como as funções propostas no arquivo Grafo.h
- **Em C++:** Você deve implementar a classe do arquivo Grafo.hpp.
- Em ambos os casos você não deve alterar a interface das funções ou métodos(você não pode adicionar campos ou métodos a classe, nem modificar as assinaturas dos métodos ou funções), mas pode adicionar os includes de seus TADs.
- O grafo deve ser implementado utilizando uma lista de adjacência.
- Sua lista de adjacência deve ser implementada utilizando Listas encadeadas.

Grafo.h - Interface do TAD Grafo e suas funções

```
typedef struct s_grafo Grafo;
```

```
Grafo* NovoGrafo();
```

```
void DeletaGrafo(Grafo* g);
```

```
void InsereVertice(Grafo* g);
```

```
void InsereAresta(Grafo* g, int v, int w);
```

```
int QuantidadeVertices(Grafo* g);
```

```
int QuantidadeArestas(Grafo* g);
```

```
int GrauMinimo(Grafo* g);
```

```
int GrauMaximo(Grafo* g);
```

```
void ImprimeVizinhos(Grafo* g, int v);
```

Grafo.hpp - Interface da classe Grafo

```
class Grafo{  
    public:  
        Grafo();  
        ~Grafo();  
        void InsereVertice();  
        void InsereAresta(int v, int w);  
        int QuantidadeVertices();  
        int QuantidadeArestas();  
        int GrauMinimo();  
        int GrauMaximo();  
        void ImprimeVizinhos(int v);  
    private:  
        ListaAdjacencia vertices;  
};
```


Lista encadeada

Observações sobre a implementação das listas encadeadas:

- Você pode se basear no TAD visto em sala.
- Note que nem todas as funções do TAD visto em aula serão necessárias nessa prática, e talvez você precise implementar funcionalidades novas para seu TAD.

Submissão

- A submissão será feita por **VPL**. Certifique-se de seguir as instruções do tutorial disponibilizado no moodle.
 - O seu arquivo executável **DEVE** se chamar **pa3.out** e deve estar localizado na pasta **bin**.
 - Seu código será compilado com o comando:
 make all
 - Você **DEVE** utilizar a estrutura de projeto abaixo junto ao Makefile :
 - PA3
 - |- src
 - |- bin
 - |- obj
 - |- include
- Makefile