coggle

made for free at coggle.it

Para identificar o i-ésimo vértice mais próximo, o algoritmo computa, para cada fringe vértice u, que é o set de vértices adjacentes aos vértices em Ti, a soma da distância até o vértice da árvore mais próximo v e o comprimento dv do menor caminho da origem até v, então seleciona o vértice com a menor soma.

Em geral, antes da i-ésima iteração iniciar, o algoritmo já identificou os menores caminhos para i – 1 outros vértices mais próximos da origem.

Esses vértices, a origem, e as arestas dos menores caminhos que levam a ele a partir da origem, formam uma subárvore Ti do grafo dado

Já que todas os pesos das arestas são nãonegativos, o vértice seguinte, mais próximo da origem pode ser encontrado entre os vértices adjacentes aos vértices de Ti. O algoritmo de Dijkstra, primeiro, encontra o menor caminho da origem para o vértice mais próximo a ele, então, para o segundo mais próximo, e assim por diante

Dado vértice chamado de origem em um grafo conexo e com pesos, o algoritmo de Dijkstra encontra o menor caminho para todos os seus outros vértices

Algoritmo de

Dijkstra

Para facilitar as operações, rotulamos cada vértice com dois rótulos. O rótulo numérico d indica o comprimento do menor caminho da origem para esse vértice encontrado pelo algoritmo, até agora

Quando um vértice é adicionado a árvore, d indica o comprimento do menor caminho da origem àquele vértice. O outro rótulo indica o nome do penúltimo vértice nesse caminho, i.e., o pai do vértice da árvore sendo construída

Dessa forma, encontrar o vértice u * mais próximo seguinte, se torna uma tarefa simples de encontrar um vértice fringe com o menor valor d.

Após identificar um vértice u * a ser adicionado a árvore, performamos 2 operações:

- Mover u * do fringe para o set de árvores de vertices.
- Para cada fringe vértice u restante, que é conexo a u * por uma aresta de peso w(u *, u) tal que du * + w(u *, u) < du, atualize os rótulos de u por u * e du * + w(u *, u), respectivamente.