Algoritmo de Dijkstra

Estructuras de Datos

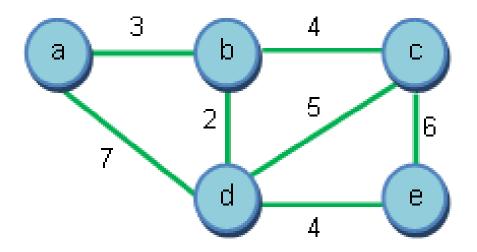
Grado en Ingeniería Informática, del

Software y de Computadores

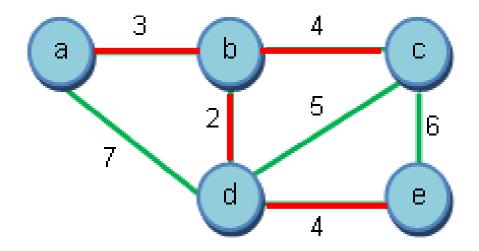
Objetivo del algoritmo de Dijkstra

- Dado un grafo no orientado, conexo y con pesos no negativos, encontrar los caminos mínimos (de menor coste) desde un nodo inicial
- El coste de un camino es la suma de los pesos de las aristas que lo componen
- Se trata de un algoritmo voraz: en cada paso elige el mínimo local

Dado el siguiente grafo



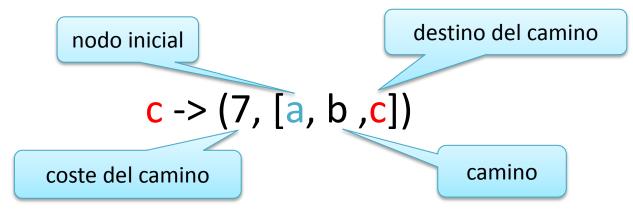
Obtenemos los siguientes caminos



Estructuras de datos del algoritmo

El algoritmo maneja tres estructuras:

- VS = conjunto de nodos visitados
- RS = conjunto de nodos por visitar
- D = diccionario con los caminos mínimos desde el nodo inicial a nodos en VS



El algoritmo de Dijkstra

Dados G=(V, E), v0 un vértice de G

1. Inicializar

$$VS = \{v0\}$$
 RS = V \ $\{v0\}$ D = $\{v0 \rightarrow (0,[v0])\}$

2. Mientras RS no sea vacío

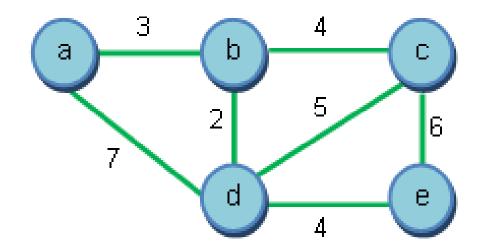
Sea (w, cs++[r]) la extensión de menor coste w de un camino de D que lleva a un vértice r de RS

$$VS = VS \cup \{r\}$$
 $RS = RS \setminus \{r\}$
 $D = D \cup \{r \rightarrow (w, cs++[r])\}$

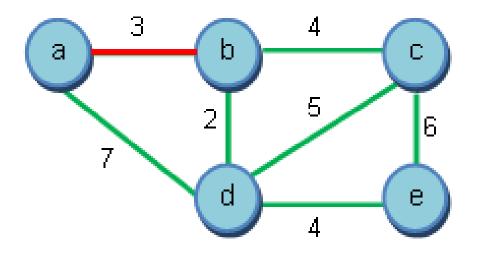
3. Devolver D

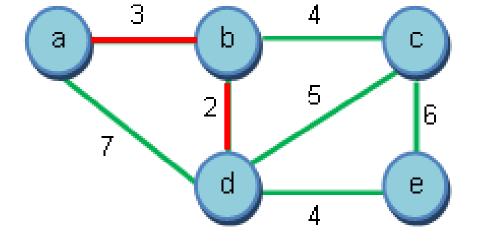
Inicialización

• Elegir raíz: a



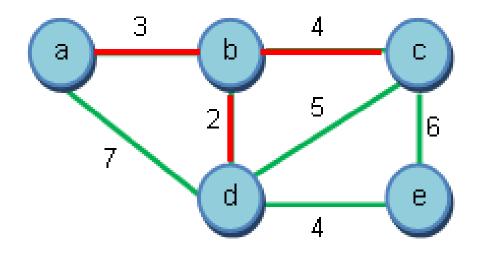
- 0 [a, b] 3
- 0 [a, d] 7





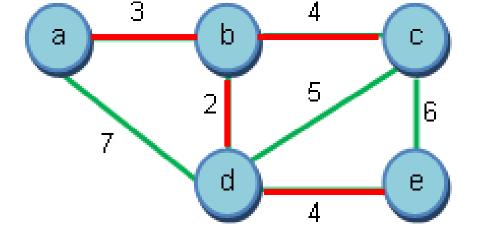
Extensiones:

- 0 [a, d] 7
- 3 [a, b, c] 7
- 3 [a, b, d] 5



Extensiones:

- 3 [a, b, c] 7
- 5 [a, b, d, c] 10
- 5 [a, b, d, e] 9



Extensiones:

- 7 [a, b, c, e] 13
- 5 [a, b, d, e] 9

RS vacío, VS y D completos

