

Grupo: Letícia Souza de Souza, Marcos Paulo Vieira Pedrosa, Mikaelle Costa de Santana, Michael Willian Pereira Vieira

Questão 1

Criar grafos conexos com diferentes quantidades de vértices e graus de conectividade.

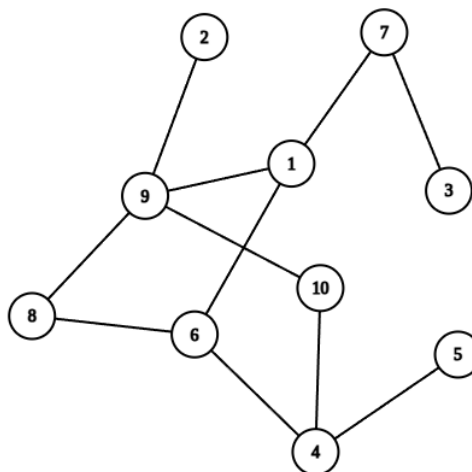
```
void gera_arestas_aleatorias(Grafo* grafo, float grau_conexidade) {
    int numVertices = grafo->numVertices;
    int arestas = (int)(grau_conexidade * numVertices * (numVertices - 1)) / 2;

    if (arestas < numVertices - 1) {
        printf("Impossível gerar um grafo conexo, faltam arestas.\n");
    }
}
```

Veja que a função **gera_arestas_aleatorias** garante a conectividade do grafo ao criar uma árvore base conectando todos os vértices com **numVertices - 1** arestas, formando assim um grafo conexo antes de adicionar arestas aleatórias extras.

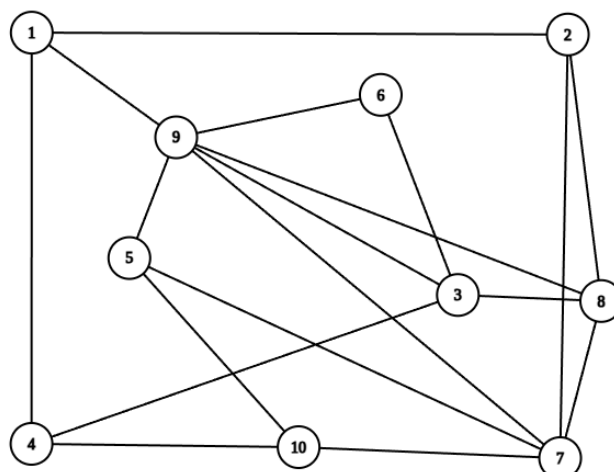
Matriz de Adjacência (10 vértices) e 25% de conectividade:

```
0 0 0 0 0 1 1 0 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 1
0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0
1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 1 0
1 1 0 0 0 0 0 1 0 1
0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0
```



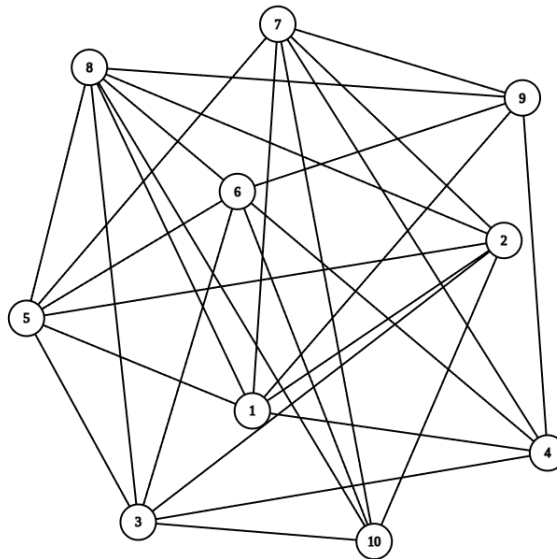
Matriz de Adjacência (10 vértices) e 40% de conectividade :

```
0 1 0 1 0 0 0 0 1 0
1 0 0 0 0 0 1 1 1 0
0 0 0 1 0 1 0 1 1 0
1 0 1 0 0 0 0 0 0 1
0 0 0 0 0 0 1 0 1 1
0 0 1 0 0 0 0 0 1 0
0 1 0 0 1 0 0 1 1 1
0 1 1 0 0 0 1 0 1 0
1 0 1 0 1 1 1 1 0 0
0 0 0 1 1 0 1 0 0 0
```



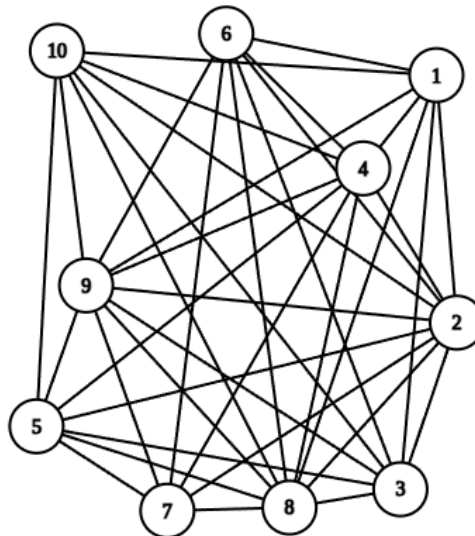
Matriz de Adjacência (10 vértices) e 65% de conectividade:

```
0 1 0 1 1 0 1 1 1 0
1 0 1 0 1 0 1 1 0 1
0 1 0 1 1 1 0 1 0 1
1 0 1 0 0 1 1 0 1 0
1 1 1 0 0 1 1 1 0 0
0 0 1 1 1 0 0 1 1 1
1 1 0 1 1 0 0 0 1 1
1 1 1 0 1 1 0 0 1 1
1 0 0 1 0 1 1 1 0 0
0 1 1 0 0 1 1 1 0 0
```



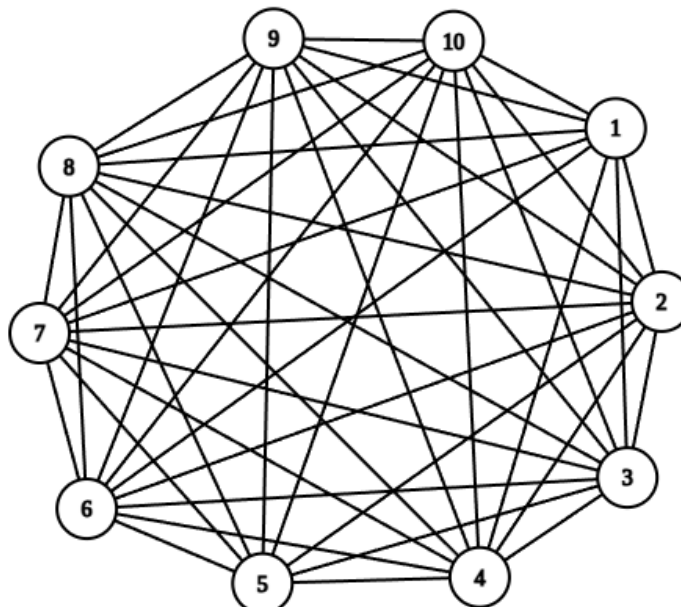
Matriz de Adjacência (10 vértices) e 85% de conectividade:

```
0 1 1 1 0 1 0 1 1 1
1 0 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 0 0 1 1 0 1 1 1
1 1 0 0 1 1 1 1 1 1
0 1 1 1 0 0 1 1 1 1
1 1 1 1 0 0 1 1 1 0
0 1 0 1 1 1 0 1 1 0
1 1 1 1 1 1 1 0 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 0 1
1 1 1 1 1 0 0 1 1 0
```



Matriz de Adjacência (10 vértices) e 100% de conectividade:

```
0 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 0 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 0 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 0 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 0 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 0 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 0 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 0 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 0 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 0
```



Matriz de Adjacência (50 vértices) e 25% de conectividade:

```
00100001000010001101100000000000000000110101001000000
0000100010110000010100000100010000000110000000110000
100100010000100000111000001001000000001001010000000
001000101000000000000000010010100000010100000010001000
010000010100000000000000000001010001000001001000000100
000000000000000000000000100001000000000000001011001100100
0001000000010101011001000100010000000010110100000101000
101010000000110000001000000001000101000000010001100011
0101000000000001010100001110000000010001000000100000001
000010000000010010000110000001011001000000000011110000
01000010000000000000000001010101010001000110000000000
0100000100000010011011001000100000010001001000000001
1010001101000000000111011000000000010100010010010000
00000000100100100000000000000000000000000000100000100001
00000010000000100011000100000000100001000000100001100
00000010110000000010101001001000000110000001001000011
10000000000001000000001000000100000000000010100100001010
1100000001001001100000101101000000010000000011100000011
00100011000010100000011100100000000000111100010010010
111001000000110011000001101110100100000011100100000111
101000000010110000011000000100101010000000010000001010
000000000110000001001100000010110000011011001000000000
0000000101010101001110000000000000000010110000001011101
000100001001100000100000000101000100000110000001101100
000001000001000001000110000000010001000000010010010001
010000000000000000011110101000000001110010101101000000
00111011001000000000100000000000100000000000010000100
00000000000101000010000011010000010010000011011000000011
000110000001000000000010100100100000010000000000000000
01100000001000000000000100000000000101101000000000100110
0000000010110001000000000000001001001001000000000010000
0000000001000000000000110010101000000000100000000100000
0000100100000000000100000001100011001000000010000001100
00000000001001001000000100010011001000000000100000010
00010010000110000100000011000000000000001000000010001110
00000000010001010000100000000011000100010010010101000
110100100000000000001010001110101000010000001100000000110
111011100000000000000110111000100000000010000101000000
000000000001101001011000000100000000001100000000000000
1000011100101000000011000100100000000000000000000100010110
001011100000000001010001000101000001000000000111010010
10000000010010010110000000010000000010101011010010000
0011000000100100000111000001010000000010000001101000000
0000010101000000100000001101000000000000001001010000000
110000111010000100000000000100000010100001000000000000100
0100000000010010000001000101000000100000000011100000000
00010010000000001010000101100000000001011000000000000100
0000111000000000100000100110010010010101001000000101001
0000000010000000001111110000000101000011010011000000000
00000000110010101010100101001000000000000000000000000100
```

Matriz de Adjacência (50 vértices) e 40% de conectividade:

000000100101110000110001000000010010001000101000010
0010011010011101110000000000001110000100110000010000
01010000010111000001111001100001100100001101011001
00101001010011110000111001000011100101100100000100
00010111011110000010010001010000100101101010110011
01001000100011010100100000010100101000000001110110
11001000010100000101010111000111010110100010000011
00011000010000010100010010111101000000001110011110
010001000111101001110000000110010000000100101010100
10111011101110110100000110011000000101101010000011101
00001000110001110100100101101100000100010011000101
11101010110000100001001110011000100100010110111100
11111100110000110000000111010010011010001000010010
01110100001000000100101110000111011101000010010011
00010000111110010100001000001000111001011100011011
01010101001010101010000000000110101011111100000010
010000000000000010000010001000000000011101001001100
10000111101001100000111111010101000100000011110110
10001000100000010000100011001100101010011011010000
0010001000010000000000000101100110100111000000100000
00110100011001000110001000010000110000000010011010
00111011010000001100001011110100001100100010101000
10110000000101100100110101000110011010001001011110
00000010001111000101001001001101000001110010100010
00000011010111000110010000001011000000111010100011
00111010011010001111011100100010100011011110010000
00100001101000000001010001011010001010110011100110
00001101100110000100110000100000000101101111101001
01000001001100100010000110100011010011001010011101
01000111001001010111011100000001001000010111100111
11010010100011010001001011101000000000100111101010
00110011000001000100000110001100000111001100101111
00111100010100110011100001000000000100100011101001
10000010000011100000101000001000000001011000000111
00000100010011110010011000100100000000010001111000
01111010011101000101010000010001100001100011100011
00000010000010011011001001101001000000001011110011
100110000010001111001000101011001010100100001101011
01011010100000011000010110110010100101001001000011
01000000011100110010000111100100011000000000000101
00101001000010111010001011011001010010100110001000
101100011001001100000000001010111000000001000100101
00001011001101000110110111111110100110001000100001
10100100101000001110001000110110101111100000010000
00001100000100000101010110110111101111000110010010
01101101110111100110101001001000001010000001101000
00100001010100101000111000011011101001001000010101
00010101111100001100001000101101010000010100001001
10001111000011110100101110100111010111100000100000
001010100110011000000000010011101110111110110001100

Matriz de Adjacência (50 vértices) e 65% de conectividade:

00111101100111111111101111110101011111111000111110
00101011011101101101111111111010110011100111111111
11001100110111000101111001111101000110111010111110
10001111011010000100101111011100101111011011010110
11110111011001011010101111111110111111001111111111

Árvore resultante da BFS:

Nível 0: 0

Nível 1: 6 9 11 12 17 18 22 30 33 37 41 43 48

Nível 2: 1 4 19 21 23 24 25 29 31 35 36 38 42 49 2 3 7 8 10 14 20 32 34 39 45 46 47 27
28 44 5 15 40 13 26 16

Tempo BFS (65%) = 0.000025000 s

Árvore resultante da BFS:

Nível 0: 0

Nível 1: 2 3 4 5 7 8 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 31 33 34 35 36
37 38 39 40 44 45 46 47 48

Nível 2: 1 9 21 28 42 6 10 32 43 30 41 49

Tempo BFS (85%) = 0.000017000 s

Árvore resultante da BFS:

Nível 0: 0

Nível 1: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 13 14 15 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

Nível 2: 10 12 16 21

Tempo BFS (100%) = 0.000012000 s

Árvore resultante da BFS:

Nível 0: 0

Nível 1: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

Média dos tempos: 0.0000188 s

Questão 3

Busca em Profundidade – mostrar a sequência de vértices visitados; marcar tempo de execução para cada busca e a média das buscas.

A árvore utilizada para esses testes foi uma árvore de 50 vértices com 25%, 40%, 65%, 85%, 100% de conectividade :

A medida de tempo utilizada foi segundos.

Tempo DFS (25%) = 0.000013000 s

Sequência de vértices visitados na DFS (origem 0): 0 2 3 6 10 1 4 7 11 13 8 15 9 12 18
14 17 20 24 5 19 16 25 21 27 23 31 36 22 34 35 29 30 26 42 40 32 33 28 41 37 43 39 45
47 44 46 49 48 38

Tempo DFS (40%) = 0.000017000 s

Sequência de vértices visitados na DFS (origem 0): 0 6 1 2 3 4 5 8 9 7 15 10 13 17 14
11 19 23 12 24 18 20 22 21 16 25 26 27 35 31 28 30 38 32 42 29 34 39 33 37 43 36 40 41
44 45 46 47 49 48

Tempo DFS (65%) = 0.000021000 s

Sequência de vértices visitados na DFS (origem 0): 0 2 1 4 3 5 6 8 10 12 7 9 11 13 14
15 17 16 18 19 20 22 21 23 24 25 28 26 27 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 42 41 43
44 45 47 48 46 49

Tempo DFS (85%) = 0.000013000 s

Sequência de vértices visitados na DFS (origem 0): 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 30 29 31 33 32 35 34 36 37 38 39 40 41 42 43
44 45 46 47 49 48

Tempo DFS (100%) = 0.0000100 s

Sequência de vértices visitados na DFS (origem 0): 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43
44 45 46 47 48 49

Média dos tempos: 0.0000148 s

Questão 4

Todos os caminhos usando busca em profundidade – mostrar todas as sequências de vértices geradas. Usar grafos de tamanhos adequados ao exercício.

Para essa questão utilizamos apenas grafos com 5 e 7 vértices, pois o número de caminhos que percorrem todos os vértices de um grafo (como nos problemas de caminho hamiltoniano ou caixeiro viajante) cresceu exponencialmente com o número de vértices, porque a cada novo vértice adicionado, ele pode ser inserido em várias posições em cada caminho já existente, aumentando drasticamente o total de combinações possíveis.

Especificamente, para N vértices, o número de possíveis caminhos é proporcional a $N!$, o que caracteriza um crescimento fatorial.

===== Testando com 5 vértices =====

-> Criando grafo com 60% de conexidade:

Matriz de Adjacência (5 vértices):

```
0 0 1 1 0
0 0 1 1 1
1 1 0 0 1
1 1 0 0 0
0 1 1 0 0
```

Todos os caminhos a partir do vértice 4:

```
4 1 2 0 3
4 1 3 0 2
4 2 0 3 1
4 2 1 3 0
```

-> Criando grafo com 80% de conexidade:

Matriz de Adjacência (5 vértices):

```
0 0 1 1 1
0 0 1 1 1
1 1 0 0 1
1 1 0 0 1
1 1 1 1 0
```

Todos os caminhos a partir do vértice 2:

2 0 3 1 4
2 0 3 4 1
2 0 4 1 3
2 0 4 3 1
2 1 3 0 4
2 1 3 4 0
2 1 4 0 3
2 1 4 3 0
2 4 0 3 1
2 4 1 3 0

===== Testando com 7 vértices =====

-> Criando grafo com 60% de conexidade:

Matriz de Adjacência (7 vértices):

0 0 1 0 0 1 1
0 0 1 1 0 1 1
1 1 0 1 1 0 0
0 1 1 0 1 0 1
0 0 1 1 0 0 0
1 1 0 0 0 0 1
1 1 0 1 0 1 0

Todos os caminhos a partir do vértice 5:

5 0 2 1 6 3 4
5 0 2 4 3 1 6
5 0 2 4 3 6 1
5 0 6 1 2 3 4
5 0 6 1 2 4 3
5 0 6 1 3 2 4
5 0 6 1 3 4 2
5 0 6 3 1 2 4
5 0 6 3 4 2 1
5 1 2 0 6 3 4
5 1 2 4 3 6 0
5 1 3 4 2 0 6
5 1 3 6 0 2 4
5 1 6 0 2 3 4
5 1 6 0 2 4 3
5 1 6 3 4 2 0
5 6 0 2 1 3 4
5 6 0 2 4 3 1
5 6 1 3 4 2 0

-> Criando grafo com 80% de conexidade:

Matriz de Adjacência (7 vértices):

0 1 1 1 1 0 0
1 0 1 1 1 1 1
1 1 0 1 0 0 1
1 1 1 0 0 1 1
1 1 0 0 0 1 1

0 1 0 1 1 0 1
0 1 1 1 1 1 0

Todos os caminhos a partir do vértice 1:

1 0 2 3 5 4 6
1 0 2 3 5 6 4
1 0 2 3 6 4 5
1 0 2 3 6 5 4
1 0 2 6 3 5 4
1 0 2 6 4 5 3
1 0 3 2 6 4 5
1 0 3 2 6 5 4
1 0 3 5 4 6 2
1 0 4 5 3 2 6
1 0 4 5 3 6 2
1 0 4 5 6 2 3
1 0 4 5 6 3 2
1 0 4 6 2 3 5
1 0 4 6 5 3 2
1 2 0 3 5 4 6
1 2 0 3 5 6 4
1 2 0 3 6 4 5
1 2 0 3 6 5 4
1 2 0 4 5 3 6
1 2 0 4 5 6 3
1 2 0 4 6 3 5
1 2 0 4 6 5 3
1 2 3 0 4 5 6
1 2 3 0 4 6 5
1 2 3 5 6 4 0
1 2 3 6 5 4 0
1 2 6 3 0 4 5
1 2 6 3 5 4 0
1 2 6 4 0 3 5
1 2 6 4 5 3 0
1 2 6 5 3 0 4
1 2 6 5 4 0 3
1 3 0 2 6 4 5
1 3 0 2 6 5 4
1 3 0 4 5 6 2
1 3 2 0 4 5 6
1 3 2 0 4 6 5
1 3 2 6 5 4 0
1 3 5 4 0 2 6
1 3 5 4 6 2 0
1 3 5 6 2 0 4
1 3 5 6 4 0 2
1 3 6 2 0 4 5
1 3 6 5 4 0 2
1 4 0 2 3 5 6
1 4 0 2 3 6 5
1 4 0 2 6 3 5

1 4 0 2 6 5 3
1 4 0 3 2 6 5
1 4 0 3 5 6 2
1 4 5 3 0 2 6
1 4 5 3 6 2 0
1 4 5 6 2 0 3
1 4 5 6 2 3 0
1 4 5 6 3 0 2
1 4 5 6 3 2 0
1 4 6 2 0 3 5
1 4 6 5 3 0 2
1 4 6 5 3 2 0
1 5 3 0 2 6 4
1 5 3 0 4 6 2
1 5 3 2 0 4 6
1 5 3 2 6 4 0
1 5 3 6 2 0 4
1 5 3 6 4 0 2
1 5 4 0 2 3 6
1 5 4 0 2 6 3
1 5 4 0 3 2 6
1 5 4 0 3 6 2
1 5 4 6 2 0 3
1 5 4 6 2 3 0
1 5 4 6 3 0 2
1 5 4 6 3 2 0
1 5 6 2 3 0 4
1 5 6 3 2 0 4
1 5 6 4 0 2 3
1 5 6 4 0 3 2
1 6 2 0 3 5 4
1 6 2 0 4 5 3
1 6 2 3 0 4 5
1 6 2 3 5 4 0
1 6 3 2 0 4 5
1 6 3 5 4 0 2
1 6 4 0 2 3 5
1 6 4 5 3 0 2
1 6 4 5 3 2 0
1 6 5 3 2 0 4
1 6 5 4 0 2 3
1 6 5 4 0 3 2

Questão 5

Determinar se um dado grafo possui ciclo, usando busca em profundidade. Testar diferentes grafos com e sem ciclos, de diversos tamanhos e graus de conectividade. Considerar ciclos somente de tamanho 3 ou maior (já que o grafo não é direcionado).

=== Testando com 10 vértices ===

Grau de conexidade: 25%

Matriz de adjacência com 10 vértices:

```
0 1 0 1 0 1 1 1 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 1
0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
1 0 1 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 1 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 1 0 0 0 0 0 0
```

Resultado: O grafo NÃO possui ciclo.

Grau de conexidade: 40%

Matriz de adjacência com 10 vértices:

```
0 1 0 0 0 0 0 1 0 0
1 0 1 0 0 0 1 1 0 0
0 1 0 0 1 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 1 0 0 1 1
0 0 1 0 0 1 0 1 1 0
0 0 0 1 1 0 1 1 0 1
0 1 0 0 0 1 0 1 0 1
1 1 0 0 1 1 1 0 0 0
0 0 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 1 0 1 1 0 0 0
```

Resultado: O grafo possui ciclo.

Grau de conexidade: 65%

Matriz de adjacência com 10 vértices:

```
0 1 0 0 0 0 0 0 0 1
1 0 1 0 0 1 1 0 0 0
0 1 0 1 0 0 0 1 0 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 1 0 0 1 0 0 0 1 0
0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Resultado: O grafo NÃO possui ciclo.

Grau de conexidade: 85%

Matriz de adjacência com 10 vértices:

```
0 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 0 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 0 1 1 1 0 1 0 0
1 1 1 0 1 1 1 1 0 1
1 1 1 1 0 1 0 1 1 1
1 1 1 1 1 0 1 0 1 1
1 1 0 1 0 1 0 1 1 1
```

1 1 1 1 1 0 1 0 0 1
1 1 0 0 1 1 1 0 0 1
1 1 0 1 1 1 1 1 1 0

Resultado: O grafo possui ciclo.

Grau de conexidade: 100%

Matriz de adjacência com 10 vértices:

0 1 1 1 0 0 0 0 1 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 1 0 1 0 0
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 1
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 1 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0

Resultado: O grafo NÃO possui ciclo

=== Testando com 20 vértices ===

Grau de conexidade: 25%

Matriz de adjacência com 20 vértices:

0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 1 0 0 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 1 0 1 1 1 1 0 0 0
0 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1
1 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 1 1 1 1 0 0
0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1
0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0
0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 1 0
0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 1 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 0 1
0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0
1 1 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1
0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0
0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1
0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0 1 0

Resultado: O grafo possui ciclo.

Grau de conexidade: 40%

Matriz de adjacência com 20 vértices:

0 1 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 1 0 0
1 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0
1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 1 0 1 1 0 0 0
0 1 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
0 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0 1 1 0 1 0

```
00000001111000101100
11010000101110000100
01101100001110011000
11001110011000000011
01010100100100100101
00100111100010001101
10101011010000001100
01101011001000001000
01100000000000111100
01000100010001000101
00101001000001000010
00111101001111000011
11000110011101100000
01001000100000011001
00000000111000101010
```

Resultado: O grafo possui ciclo.

Grau de conexidade: 65%

Matriz de adjacência com 20 vértices:

```
000000000000000001000
000000001000000000000
000000000000000001000
00000110000001000100
000001000000000000000
000110001100000000000
000100000000000001000
000000001000000000000
010001010000000000000
000001000000000000000
000000000000000001000
000000000000000001000
000000000000000001000
000100000000000100000
000000000000000100000
000000000000010000100
101000100011000000000
00010000000000010001
000000000000000000001
000000000000000000110
```

Resultado: O grafo NÃO possui ciclo.

Grau de conexidade: 85%

Matriz de adjacência com 20 vértices:

```
000000010000000000000
000000010000000000000
000000001000000000000
000010100000000000000
000100000101101010000
000000001010001000000
000100000000000000000
110000000000000000001
```

```

00100100000000010000
00001000000000000000
00000100000000000000
00001000000000000000
00001000000000000000
00000000000000001000
00001100000000000010
00000000100001000100
00001000000000000001
00000000000000001000
00000000000000001000
00000000100000001000

```

Resultado: O grafo NÃO possui ciclo.

Grau de conexidade: 100%

Matriz de adjacência com 20 vértices:

```

01111111111111111111
10111111111111111111
11011111111111111111
11101111111111111111
11110111111111111111
11111011111111111111
11111101111111111111
11111110111111111111
11111111011111111111
11111111101111111111
11111111110111111111
11111111111011111111
11111111111101111111
11111111111110111111
11111111111111011111
11111111111111101111
11111111111111110111
11111111111111111011
11111111111111111101
11111111111111111110

```

Resultado: O grafo possui ciclo.

Há diferença significativa de uso de memória entre a busca em largura e a busca em profundidade?

Sim, há uma diferença significativa de uso de memória entre a busca em largura (BFS) e a busca em profundidade (DFS) em grafos. A BFS utiliza uma fila para armazenar os vértices a serem explorados, e isso pode exigir muita memória em grafos com alta ramificação, já que todos os vizinhos de um nível precisam ser mantidos na fila ao mesmo tempo. Por outro lado, a DFS utiliza uma pilha, que pode ser implementada de forma explícita ou usando recursão, e geralmente armazena apenas os vértices do caminho atual em profundidade, o que tende a consumir menos memória em muitos casos. Portanto, embora ambas tenham complexidade de memória $O(V)$ no pior caso, na prática, a BFS costuma demandar mais memória que a DFS em grafos amplos.