

## 1. Předání zprávy

### Grafová štruktúra

Uzle boli ľudia a hrany boli možné schôdzky medzi nimi. Ohodnotenie hrán bola doba potrebná na dohodnutí schôdzky. Neorientovaný graf.

### Použité algoritmy

Dijkstruv algoritmus.

### Zhodnocení

## 2. Běh v lese

### Grafová štruktúra

Uzle boli miesta a hrany boli možné cesty medzi nimi. Ohodnotenie hrán bola doba potrebná na použitie cesty. Neorientovaný graf.

### Použité algoritmy

Floydův–Warshallův algoritmus.

### Zhodnocení

## 3. AVL Strom

### Grafová štruktúra

Uzle boli miesta a hrany boli možné cesty medzi nimi. Ohodnotenie hrán značilo pridanú, alebo odobranú energetickú hodnotu pri použití cesty. Neorientovaný graf.

### Použité algoritmy

Menšia úprava vstupom podľa zadania a následne použitý Bellmanův–Fordův algoritmus.

### Zhodnocení