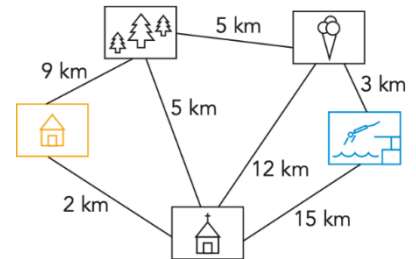


3-4 Der Dijkstra Algorithmus

Felix will mit seinen Freunden ins Freibad gehen. Einige von ihnen sind bereits da.

A0 a) Bestimme die Weglänge vom Haus zum Freibad.

b) Am Samstag muss Felix zuvor noch in den Wald, um seinem Opa zu helfen.



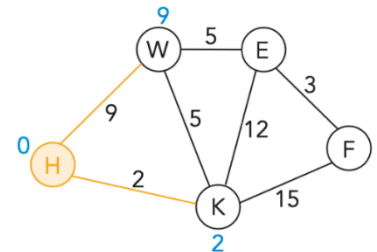
A1) Nutze die Tabelle, um den Ablauf deines Vorgehens zu notieren.

Knoten **H** ist der Startpunkt. Rechts siehst du Schritt 1.

Du kannst in jedem Schritt nur die Knoten bzw. die Länge zu ihnen (ausgehend von H) updaten, wenn es eine direkte Kante ausgehend vom aktuell besuchten Knoten gibt.

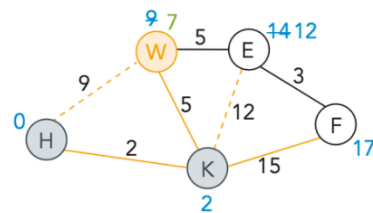
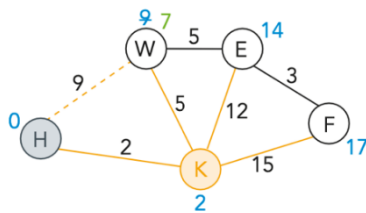
Orange – aktuell besuchter Knoten

Blau – fertiger Knoten



Schritt 1

Knoten und Pfadlänge ausgehend von H				
H	K	W	E	F
0	2	9	∞	∞

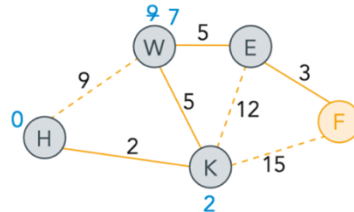
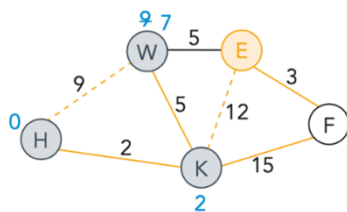


Schritt 2

H	K	W	E	F
0	2	9 7	14	17

Schritt 3

H	K	W	E	F
0	2			



Schritt 4

H	K	W	E	F

Schritt 5

H	K	W	E	F

R alle anderen Knoten erhalten das Pfadgewicht „unendlich“

W Auswahl eines beliebigen Startknotens

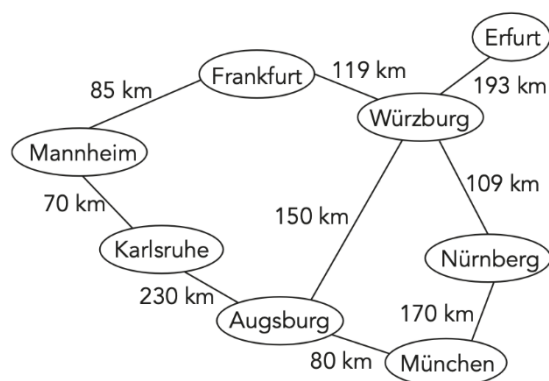
L aktualisiere für jeden unbesuchten Nachbarknoten die Pfadlänge, wenn sich eine kleinere Pfadlänge ergibt

D wiederhole die Schritte bis alle Knoten besucht sind bzw. der gewünschte Knoten besucht wurde

- Startknoten enthält das Pfadgewicht 0

Hello

(iii) nicht zusammenhängend

[illegible][illegible]