

Course Project: Combinatorics & Graph Theory

Đồ Án Môn Học: Tổ Hợp & Lý Thuyết Đồ Thị

Nguyễn Quân Bá Hồng*

Ngày 1 tháng 7 năm 2025

Tóm tắt nội dung

This text is a part of the series *Some Topics in Advanced STEM & Beyond*:

URL: https://nqbh.github.io/advanced_STEM/.

Latest version:

- *Course Project: Combinatorics & Graph Theory – Đồ Án Môn Học: Tổ Hợp & Lý Thuyết Đồ Thị.*
PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/project/NQBH_combinatorics_graph_theory_project.pdf.
TeX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/project/NQBH_combinatorics_graph_theory_project.tex.
- *Lecture Note: Combinatorics & Graph Theory – Bài Giảng: Tổ Hợp & Lý Thuyết Đồ Thị.*
PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/lecture/NQBH_combinatorics_graph_theory_lecture.pdf.
TeX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/lecture/NQBH_combinatorics_graph_theory_lecture.tex.
- *Slide: Combinatorics & Graph Theory – Slide Bài Giảng: Tổ Hợp & Lý Thuyết Đồ Thị.*
PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/slide/NQBH_combinatorics_graph_theory_slide.pdf.
TeX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/slide/NQBH_combinatorics_graph_theory_slide.tex.
- *Survey: Combinatorics & Graph Theory – Khảo Sát: Tổ Hợp & Lý Thuyết Đồ Thị.*
PDF: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/NQBH_combinatorics.pdf.
TeX: URL: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/NQBH_combinatorics.tex.
- Codes:
 - C/C++: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/C++.
 - Pascal: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/Pascal.
 - Python: https://github.com/NQBH/advanced_STEM_beyond/blob/main/combinatorics/Python.

Mục lục

1 Project 1: Mathematical Induction & Recurrence Relations – Đồ Án 1: Quy Nạp Toán Học & Quan Hệ Truy Hồi	2
2 Project 2: Counting, Probability, Balls, & Boxes – Đồ Án 2: Đếm, Xác Suất, Bánh & Hộp	2
3 Project 3: Generating Functions – Đồ Án 3: Hàm Sinh	2
4 Project: Integer Partition – Đồ Án: Phân Hoạch Số Nguyên	2
5 Project 4: Graph & Tree Traversing Problems – Đồ Án 4: Các Bài Toán Duyệt Đồ Thị & Cây	3
5.1 Breadth-first search algorithm – Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng	3
5.2 Depth-first search algorithm – Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng	3
6 Project 5: Shortest Path Problems on Graphs – Đồ Án 5: Các Bài Toán Tìm Đường Đi Ngắn Nhất Trên Đồ Thị	3

*A scientist- & creative artist wannabe, a mathematics & computer science lecturer of Department of Artificial Intelligence & Data Science (AIDS), School of Technology (SOT), UMT Trường Đại học Quản lý & Công nghệ TP.HCM, Hồ Chí Minh City, Việt Nam.
E-mail: nguyenquanbahong@gmail.com & hong.nguyenquanba@umt.edu.vn. Website: <https://nqbh.github.io/>. GitHub: <https://github.com/NQBH>.

6.1	Dijkstra's algorithm – Thuật toán Dijkstra	3
7	Projects for 2026–	3
7.1	Bellman–Ford algorithm – Thuật toán Bellman–Ford	3
7.2	A* algorithm – Thuật toán A*	4
7.3	Floyd–Warshall algorithm – Thuật toán Floyd–Warshall	4
7.4	Optional: Johnson's algorithm – Thuật toán Johnson	4
7.5	Optional: Viterbi's algorithm – Thuật toán Viterbi	4
8	Miscellaneous	4
	Tài liệu	4

Rules

1. Chấp/Cho phép sử dụng AIs.
2. Các đề án nên được trình bày chi tiết nhất có thể, về cả 3 phương diện Toán học, thuật toán, & lập trình:
 - Derivation của các công thức đệ quy, quy hoạch động.
 - Giải thích code, ý nghĩa của các biến quan trọng, i.e., các biến số chính đại diện cho đại lượng nào.
3. Gửi kèm codes chạy được với đề án.
4. Ưu tiên nộp đề án theo 1 GitHub repository để tiện `git clone`.
5. Đề án môn học được thực hiện theo cá nhân mỗi sinh viên, không thực hiện theo nhóm. Khi nộp sẽ có vấn đáp để kiểm tra khả năng & mức độ thấu hiểu vấn đề cũng như các phương pháp & thuật toán mà sinh viên sử dụng trong đề án của mình.
6. Mỗi sinh viên làm tất cả các đề án.

Resources – Tài nguyên.

1. [Bal97]. V. K. BALAKRISHNAN. *Schaum's Outline of Graph Theory*.
2. [Gol18]. BORIS GOLDENGORIN. *Optimization Problems in Graph Theory*.
3. [Sha22]. SHAHRIAR SHAHRIARI. *An Invitation To Combinatorics*.
4. [Val02; Val21]. GABRIEL VALIENTE. *Algorithms on Trees & Graphs With Python Code*.

1 Project 1: Mathematical Induction & Recurrence Relations – Đề Án 1: Quy Nạp Toán Học & Quan Hệ Truy Hồi

2 Project 2: Counting, Probability, Balls, & Boxes – Đề Án 2: Đếm, Xác Suất, Bánh & Hộp

3 Project 3: Generating Functions – Đề Án 3: Hàm Sinh

4 Project: Integer Partition – Đề Án: Phân Hoạch Số Nguyên

Bài toán 1 (Ferrers & Ferrers transpose diagrams – Biểu đồ Ferrers & biểu đồ Ferrers chuyển vị). Nhập $n, k \in \mathbb{N}$. Viết chương trình C/C++, Python để in ra $p_k(n)$ biểu đồ Ferrers F & biểu đồ Ferrers chuyển vị F^\top cho mỗi phân hoạch $\lambda = (\lambda_1, \lambda_2, \dots, \lambda_k) \in (\mathbb{N}^*)^k$ có định dạng các dấu chấm được biểu diễn bởi dấu `*`.

Bài toán 2. Nhập $n, k \in \mathbb{N}$. Đếm số phân hoạch của $n \in \mathbb{N}$. Viết chương trình C/C++, Python để đếm số phân hoạch $p_{\max}(n, k)$ của n sao cho phần tử lớn nhất là k . So sánh $p_k(n)$ & $p_{\max}(n, k)$.

Bài toán 3 (Số phân hoạch tự liên hợp). Nhập $n, k \in \mathbb{N}$. (a) Đếm số phân hoạch tự liên hợp của n có k phần, ký hiệu $p_k^{\text{selfc}}(n)$, rồi in ra các phân hoạch đó. (b) Đếm số phân hoạch của n có lẻ phần, rồi so sánh với $p_k^{\text{selfc}}(n)$. (c) Thiết lập công thức truy hồi cho $p_k^{\text{selfc}}(n)$, rồi implementation bằng: (i) đệ quy. (ii) quy hoạch động.

5 Project 4: Graph & Tree Traversing Problems – Đồ Án 4: Các Bài Toán Duyệt Đồ Thị & Cây

Đọc [Val21, 1.3: Representation of Trees & Graphs, p. 23].

Bài toán 4. *Viết chương trình C/C++, Python chuyển đổi giữa 4 dạng biểu diễn: adjacency matrix, adjacency list, extended adjacency list, adjacency map cho 3 đồ thị: đơn đồ thị, đa đồ thị, đồ thị tổng quát; & 3 dạng biểu diễn: array of parents, first-child next-sibling, graph-based representation of trees của cây.*

Sẽ có $3A_4^3 + A_3^2 = 36 + 6 = 42$ converter programs.

Bài toán 5. *Làm Problems 1.1–1.6 & Exercises 1.1–1.10 [Val21, pp. 39–40].*

Bài toán 6 (Tree edit distance). *Viết chương trình C/C++, Python để giải bài toán tree edit distance problem bằng cách sử dụng: (a) Backtracking. (b) Branch-&-bound. (c) Divide-&-conquer – chia để trị. (d) Dynamic programming – Quy hoạch động.*

Bài toán 7 (Tree traversal – Duyệt cây). *Viết chương trình C/C++, Python để duyệt cây: (a) preorder traversal. (b) postorder traversal. (c) top-down traversal. (d) bottom-up traversal.*

5.1 Breadth-first search algorithm – Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng

Bài toán 8. *Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the breadth-first search on G .*

Bài toán 9. *Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the breadth-first search on G .*

Bài toán 10. *Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the breadth-first search on G .*

5.2 Depth-first search algorithm – Thuật toán tìm kiếm theo chiều rộng

Bài toán 11. *Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the depth-first search on G .*

Bài toán 12. *Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the depth-first search on G .*

Bài toán 13. *Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the depth-first search on G .*

6 Project 5: Shortest Path Problems on Graphs – Đồ Án 5: Các Bài Toán Tìm Đường Đi Ngắn Nhất Trên Đồ Thị

Resources – Tài nguyên.

1. [Wikipedia/shortest path problem](#).

6.1 Dijkstra’s algorithm – Thuật toán Dijkstra

Bài toán 14. *Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the Dijkstra’s algorithm to find the shortest path problem on G .*

Bài toán 15. *Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the Dijkstra’s algorithm to find the shortest path problem on G .*

Bài toán 16. *Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the Dijkstra’s algorithm to find the shortest path problem on G .*

7 Projects for 2026–?

7.1 Bellman–Ford algorithm – Thuật toán Bellman–Ford

Bài toán 17. *Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the Bellman–Ford algorithm to find the shortest path problem on G .*

Bài toán 18. *Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the Bellman–Ford algorithm to find the shortest path problem on G .*

Bài toán 19. *Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the Bellman–Ford algorithm to find the shortest path problem on G .*

7.2 A* algorithm – Thuật toán A*

Bài toán 20. Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the A* algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 21. Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the A* algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 22. Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the A* algorithm to find the shortest path problem on G .

7.3 Floyd–Warshall algorithm – Thuật toán Floyd–Warshall

Bài toán 23. Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the Floyd–Warshall algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 24. Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the Floyd–Warshall algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 25. Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the Floyd–Warshall algorithm to find the shortest path problem on G .

7.4 Optional: Johnson’s algorithm – Thuật toán Johnson

Bài toán 26. Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the Johnson’s algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 27. Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the Johnson’s algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 28. Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the Johnson’s algorithm to find the shortest path problem on G .

7.5 Optional: Viterbi’s algorithm – Thuật toán Viterbi

Bài toán 29. Let $G = (V, E)$ be a finite simple graph. Implement the Viterbi’s algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 30. Let $G = (V, E)$ be a finite multigraph. Implement the Viterbi’s algorithm to find the shortest path problem on G .

Bài toán 31. Let $G = (V, E)$ be a general graph. Implement the Viterbi’s algorithm to find the shortest path problem on G .

8 Miscellaneous

Tài liệu

- [Bal97] V. K. Balakrishnan. *Schaum’s Outline of Graph Theory*. Schaum’s Outline Series. McGraw Hill, 1997, p. 293.
- [Gol18] Boris Goldengorin, ed. *Optimization problems in graph theory*. Vol. 139. Springer Optimization and Its Applications. In honor of Gregory Z. Gutin’s 60th birthday. Springer, Cham, 2018, pp. xviii+331. ISBN: 978-3-319-94829-4; 978-3-319-94830-0. DOI: [10.1007/978-3-319-94830-0](https://doi.org/10.1007/978-3-319-94830-0). URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-94830-0>.
- [Sha22] Shahriar Shahriari. *An invitation to combinatorics*. Cambridge Mathematical Textbooks. Cambridge University Press, Cambridge, 2022, pp. xv+613. ISBN: 978-1-108-47654-6.
- [Val02] Gabriel Valiente. *Algorithms on trees and graphs*. Springer-Verlag, Berlin, 2002, pp. xiv+490. ISBN: 3-540-43550-6. DOI: [10.1007/978-3-662-04921-1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-04921-1). URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-662-04921-1>.
- [Val21] Gabriel Valiente. *Algorithms on trees and graphs—with Python code*. Texts in Computer Science. Second edition [of 1926815]. Springer, Cham, [2021] ©2021, pp. xv+386. ISBN: 978-3-303-81884-5; 978-3-303-81885-2. DOI: [10.1007/978-3-303-81885-2](https://doi.org/10.1007/978-3-303-81885-2). URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-303-81885-2>.