# Dijkstra算法

# 資料

有三個陣列儲存資訊。

Final陣列：記錄Vertex是否找到最終值

Ｐ陣列：一個記錄此Vertex由哪一個Vertex走來最快。

Ｄ陣列：一個記錄由起點走此Vertex的Weight是多少。

# 運作敘述

首先初始化三個陣列，把Final全設為未找到，Ｐ陣列全部設定為-1，Ｄ陣列全設為Begin Vertex至各點的權值。

接著設定Ｄ陣列的Begin Vertex為0，Begin Vertex的Final為已找到。

接下來是一個迴圈，每次循環將找到一個點的最快路徑，迴圈將重複執行Vertex Count次，迴圈內首要執行的事情是查找Ｄ表，找出Ｄ表內Weight最低的值，找到後，設定該Vertex的Final為已找到，並且更新Ｐ表內容，看由找到的Vertex走至其他點是否有比較快，有則改變其Ｐ表值為P[Vertex] + weight[Vertex][Target]