

4. Algoritmi P-I (5.5p)

În tr-un spațiu 3D există n puncte de interes $P_i(x_i, y_i, z_i)$, $i=0..n-1$. Construiți un algoritm care stabilește 3 itinerarii cu cel puțin 1 punct fiecare, disjuncte, care acoperă toate punctele o singură dată, iar distanța de parcurgere a itinerariilor în sens euclidian este minimă. Construiți o aplicație C# WFA/WPF care reprezintă grafic o proiecție $(x,y,z) \rightarrow (x,y)^*$ a acestei hărți, și itinerarele stabilite

**nu luați în considerare dimensiunea z , doar în calcule ... și evident în definiția clasei `Point3D`*