## Gráf tárolása

A programban egyidejűleg egy gráfot kezelünk. Ezt szomszédsági listával tároljuk el, tehát minden csúcsához a gráfnak eltároljuk, melyik csúccsal szomszédos, és milyen súllyal. A csúcsokat is egy listában tároljuk. Betölthetünk a programba egy gráfot fájlból, melynek az első sora tartalmazza szóközzel elválasztva a csúcsok és az élek számát. A további sorokban egy-egy él adatai vannak, <csúcs1> <csúcs2> <súly> formátumban. A gráf-építő segítségével módosíthatjuk az aktuálisan betöltött gráfot.

## Adatszerkezet

Graf - fő adatszerkezet, csúcsok listáját és számát tartalmazza

```
typedef struct Graf {
    CsucsLista *csucsok;
    int csucsok_szama;
} Graf;
```

CsucsLista - duplán láncolt lista, csúcsokat tartalmazza

```
typedef struct CsucsLista {
    struct CsucsListaElem *elso, *utolso;
} CsucsLista;
typedef struct CsucsListaElem {
    Csucs *csucs;
    struct CsucsListaElem *elozo, *kov;
} CsucsListaElem:
```

Csucs - egy csúcs sorszámát és szomszédsági listáját tartalmazza

```
typedef struct Csucs {
   int id;
   SzomszedsagiLista *szomszedok;
} Csucs;
```

SzomszedsagiLista - adott csúcs szomszédjainak listája

```
typedef struct SzomszedsagiLista {
    struct SzomszedsagiListaElem *elso, *utolso;
} SzomszedsagiLista;
typedef struct SzomszedsagiListaElem {
    int csucs;
    int suly;
    struct SzomszedsagiListaElem *elozo, *kov;
} SzomszedsagiListaElem;
```

## main.c

```
void graf epito(Graf *g)
```

Gráf-építő működéséért felel, g gráfot módosítja.

# megjelenites.c

```
void menu kiiras()
```

Kiírja a menüt.

### listak.c

### SzomszedsagiLista \*beszur\_szomszedsagi(SzomszedsagiLista \*1, int csucs, int suly)

Paraméterként kapott listába beszúr egy új elemet, visszatér a listára mutató pointerrel.

#### SzomszedsagiListaElem \*keres szomszedsagi(SzomszedsagiLista \*1, int csucs)

Paraméterként kapott listában keres elemet, visszatér az elemre mutató pointerrel.

### void torol szomszedsagi(SzomszedsagiLista \*1, int csucs)

Paraméterként kapott listában törli a megadott elemet.

#### void felszabadit szomszedsagi(SzomszedsagiLista \*1)

Paraméterként kapott dinamikusan foglalt listát felszabadítja.

### CsucsLista \*beszur csucs(CsucsLista \*1, Csucs \*csucs)

Paraméterként kapott listába beszúr egy új elemet, visszatér a listára mutató pointerrel.

### CsucsListaElem \*keres csucs(CsucsLista \*1, int csucs)

Paraméterként kapott listában keres elemet, visszatér az elemre mutató pointerrel.

### void torol csucs(CsucsLista \*1, int csucs)

Paraméterként kapott listában törli a megadott elemet.

### void felszabadit csucs(CsucsLista \*1)

Paraméterként kapott dinamikusan foglalt listát felszabadítja.

## grafkezeles.c

### void csucs\_hozzaad(Graf \*g, int id)

Paraméterként kapott gráfban létrehoz egy új csúcsot.

#### void csucs torol(Graf \*g, int id)

TODO: Paraméterként kapott gráfban törli a megadott csúcsot és az összes hozzátartozó élt.

### void el torol(Graf \*g, int c1, int c2)

Paraméterként kapott gráfban törli a megadott élt (mindkét csúcs szomszédsági listájából kiveszi az adott csúcs sorszámát).

### void el\_modosit(Graf \*g, int c1, int c2, int s)

Paraméterként kapott gráfban módosítja az adott él súlyát.

### void el letrehoz(Graf \*g, int c1, int c2, int s)

Paraméterként kapott gráfban létrehoz a megadott csúcsok között egy élt, a megfelelő súllyal.

### void szelessegi(Graf \*g, int id)

TODO: Szélességi bejárással végigmegy a gráfon a kiindulóponttól, az útvonalat fájlba menti.

### void melysegi(Graf \*g, int id)

TODO: Mélységi bejárással végigmegy a gráfon a kiindulóponttól, az útvonalat fájlba menti.

## void dijkstra(Graf \*g, int c1, int c2)

TODO: Dijkstra algoritmusával megkeresi a gráfban a két pont közötti legrövidebb útvonalat, majd fájlba menti az eredményt.

# fajlkezeles.c

## void betolt\_graf(Graf \*g, char\* fajlnev)

Beolvassa a paraméterként kapott gráfba a megadott fájl által meghatározott gráfot.

## void ment\_graf(Graf \*g, char\* fajlnev)

TODO: Megadott fájlba menti a paraméterként kapott gráfot.