

Zestaw 1 (Grafy i ich zastosowania)

1. Napisać program kodujący grafy proste za pomocą macierzy sąsiedztwa, macierzy incydencji i list sąsiedztwa i przeliczający jedno kodowanie na drugie.
2. Napisać program do rysowania grafów prostych używający reprezentacji, w której wierzchołki grafu są równomiernie rozłożone na okręgu.
3. Napisać program do generowania grafów losowych $G(n, l)$ oraz $G(n, p)$.