Teoria dos Grafos - Algoritmo de Bellmann-Ford

Integrantes do Grupo:

- Igor Benites Moura 10403462
- Rodrigo Machado de Assis Oliveira de Lima 10401873

Implementado em Python

Código fonte:

```
def bellmannFord(self, origin):
       if not self.isWeighted:
            print("Grafo não é ponderado")
       d[origin] = 0
       rot = [-1] * self.n
            for i in range(self.n):
                if self.adj[j][i] != float('inf'):
distancia de j + peso da aresta
                    if d[i] > d[j] + self.adj[j][i]:
```

```
# atualiza a distancia de i

d[i] = d[j] + self.adj[j][i]

rot[i] = j

return d, rot
```

Resolução:

Lembrando que substituímos cada número de cidade para um a menos para trabalhar com index de arrays e matrizes (e a rota para o próprio vértice para -1)

1) Grafo do material de aula:

```
# 1) Grafo do material de aula (slides)
g1 = Grafo(5, isWeighted=True)

g1.insereA(0,1,1) # insere aresta 0->1 com peso 6
g1.insereA(0,4,1)
g1.insereA(1,2,1)
g1.insereA(1,3,2)
g1.insereA(2,3,4)
g1.insereA(2,4,2)
g1.insereA(3,0,3)
g1.insereA(4,0,2)
g1.insereA(4,3,1)

d, rot = g1.bellmannFord(0)
print("Grafo 1: ")
print("Distâncias: ", d)
print("Rotas: ", rot)
```

```
Grafo 1:
Distâncias: [0, 1, 2, 2, 1]
Rotas: [-1, 0, 1, 4, 0]
```

(Rota equivalente à [0, 1, 2, 5, 1] da atividade nos slides)

2) Grafo da atividade anterior:

```
g2 = Grafo(4, isWeighted=True)
g2.insereA(0,1,20) # insere aresta 0->1 com peso 20
g2.insereA(0,2,30)
g2.insereA(0,3,50)
g2.insereA(1,0,20)
g2.insereA(1,2,40)
g2.insereA(1,3,15)
g2.insereA(2,0,30)
g2.insereA(2,1,40)
g2.insereA(2,3,15)
g2.insereA(3,0,50)
g2.insereA(3,1,15)
g2.insereA(3,2,15)
d, rot = g2.bellmannFord(2)
print("\nGrafo 2: ")
print("Distâncias: ", d)
print("Rotas: ", rot)
```

```
Grafo 2:
Distâncias: [30, 30, 0, 15]
Rotas: [2, 3, -1, 2]
```