

TAD Grafo

Objeto abstracto: Grafo

Grafo: {ArrayList<Vertex<T>> = vertices
HashMap<Integer, Vertex<T>> = vertexes
int time = 0
int white = 1
int grey = 2
int black = 3 }

Invariante: Un grafo es un conjunto de vértices y aristas, no vacío

Operaciones primitivas

addVertex: value T, key int -----> void

deleteVertex: key int -----> void

deleteAllReference: key int -----> void

BFS: keyRoot int -----> void

DFS: -----> void

dfsVisit: -----> void

getHashSize: -----> int

proveConex: -----> int

añadirAdyacentes: vertice int, padre int -----> void

addArista: keyFrom int, keyTo int, peso int -----> void

Dijkstra: source int -----> String