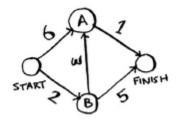
## الباب السابع

خوارزمية ديكسترا

في الفصل السابق تحدثنا عن كيفية إيجاد أقصر طريق في ال graph عن طريق الBreadth-First search و لكن هذا كان لل graphs التي تحتوي على أوزان (unweighted) و بدون تكلفة (costs) و لكن الgraphs التي تحتوي على أوزان (weighted) تحتاج إلى خوارزمية ديكسترا.

## الخطوات:



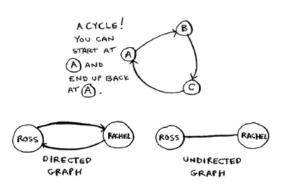
	TIME	
NODE	NODE	£
Α	6	
В	2	
FINISH	00	

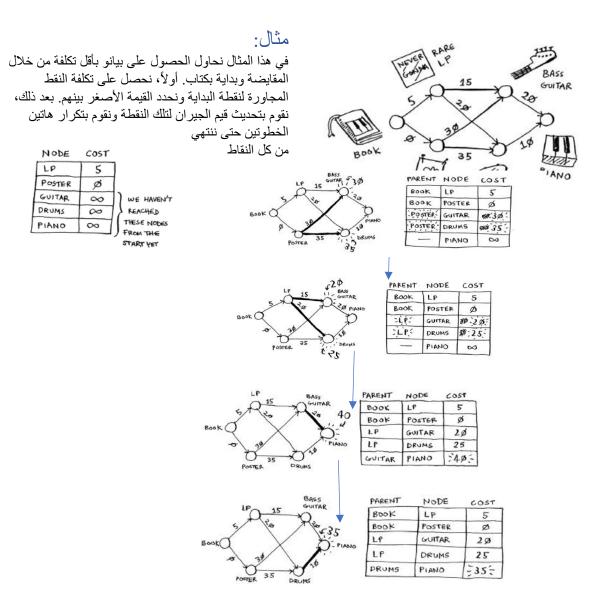
- 1. ابحث عن النقطة التي يمكننا الذهاب إليها من نقطة البداية بأقل تكلفة (وقت)، النقطة A تحتاج 6 دقائق بينما B دقيقتين لذا فهي الأقل.
  - قم بتحديث التكلفة للنقاط المجاورة لتلك النقطة (B) كم من الوقت نحتاج للوصول إليهم من النقطة B?
    - 3. كرر تلك الخطوتين حتى تنتهى من كل النقاط.
      - 4. حدد المسار النهائي.

NODE	TIME
L A	55
В	2
FINISH	7

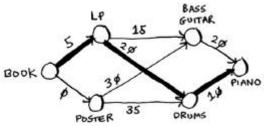
## مصطلحات.

- في الgraphs ذات الأوزان يوجد على كل طرف (edge) رقم
  مرتبط به يدعى بالوزن أو التكلفة كما في الصورة بالأعلى.
  - هذه الأوزان تؤثر على اختيارنا للمسار الأقصر
- الb graph الذي يمكنك الإنتهاء عند نقطة البداية يُسمى بالدورة (Cycle).
- في الdirected graphs الطرف له اتجاه محدد من نقطة إلى أخرى بينما الundirected graph فالطرف يصل بين النقطتين فحسب.
  - حين يكون هناك دورة بين نقطتين فحسب أو طرف بدون اتجاه يربط نقطتين (كما في الصورة السابقة) فكلاهما يعطى نفس المعنى.





و هكذا نستطيع الحصول عل المسار النهائي



ملحوظة: الأوزان ذات القيمة السالبة لا تعمل مع ديكسترا حيث تؤدي إلى مسار أطول