

dixtrov algoritmus, potom nejaká kostra grafu
ktoré hľadanie hrán je najrýchlejšie(a) maticove, b) pomocou zapisu hran alebo niečot aké)
insert do RBtree a jeho vyvaženie
binarny strom (ničो ľahké)
zasobnik vkladanie a vyberanie
hashovacia funkcia a zreťazenia alebo tak nejak

1. ktory reprezentacia je efektívnejšia ak chcem zistiť či patri hrana do grafu

a) matica

b) zoznam susednosti

2. nejaký kod a čo vypíše keď je na vstupe 'baran'

kod vloží po písmenach do stacku (zasobník) a potom vypíše.. čiže narab (boli abcd možnosti)

3. grafy

a) nakresliť čo spravi dijkstra s východiskom vo vrchole s

b) kruskalov algoritmus (minimálna ksoťra grafu)

[obrazok grafu]

4. RB strom, vloženie jedného prvku.. stačila jedna jednoduchá prava rotácia

[obrazok RB stormu]

5. BVS

[obrazok BVS stromu, vrcholy označene písmenami, ALE BEZ hodnôt]

a) najdi predhodu X.. mal deti, slo sa dole

b) najdi predhodu Y.. nemal deti, slo sa hore

c) vpíšte čísla 1..10 aby platili zásady BVS

d) v akom poradi vkladat čísla 1..10 aby vznikol taký BVS aký vznikol po c)

6. hash tabuľka so zretazením, $n=7$; $h(k) = k \bmod n$.. a asi 10 čísiel, ktoré sa tam mali vložiť