Algoritmer og Datastrukturer #7

* Korteste-vei problemet 🡪 korteste vei mellom to punkter
  + Navigasjon på digitale kart
    - Hvert veikryss er en node
      * Vei mellom to kryss er en kant
      * Vekten kan være en eller flere av:
        + Lenge i meter
        + Veikvalitet/type
        + Forventet kjøretid
  + Dijkstras algoritme
    - Den meste effektive algoritmen for korteste-vei problemet
    - Forutsetter at alle kanter har positiv vekt
      * Fungerer bra når vektene er lengde eller tid