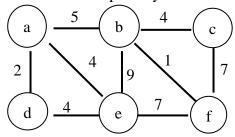
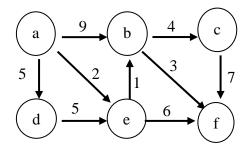
## 811312A Tietorakenteet ja algoritmit, 2018 - 2019, Harjoitus 7

Harjoituksen aiheet ovat Kruskalin ja Dijkstran algoritmit.

**Tehtävä 7.1** Esitä vaihe vaiheelta, kuinka seuraavan kuvion verkolle muodostetaan minimivirittävä puu käyttäen Kruskalin algoritmia.



**Tehtävä 7.2** Esitä vaihe vaiheelta, miten Dijkstran algoritmi käsittelee seuraavan kuvion verkolle etäisyystaulukkoa d, edeltäjätaulukkoa p ja joukkoa S sekä rakentaa lyhimpien polkujen suunnattua puuta, kun se määrittää lyhimmät polut solmusta a kaikkiin muihin solmuihin.



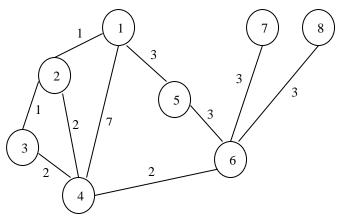
Kuten luennoista muistetaan, Dijkstran algoritmi on seuraavan kaltainen:

DIJKSTRA(G, w, s)	7. while Q $\neq \emptyset$
1. for each v in G.V	8. $u = EXTRACT_MIN(Q)$
$2.   d[v] = \infty$	9. $S = S \cup \{u\}$
3. $p[v] = NIL$	10. for each v in G.Adj[u]
4. $d[s] = 0$	11. if $d[v] > d[u]+w(u,v)$
5. $S = \emptyset$	12. $d[v] = d[u]+w(u,v)$
6. Q = G.V	13. $p[v] = u$

Ohjelmointitehtävä seuraavalla sivulla ->

## Ohjelmointitehtävä

**Tehtävä 7.3** Alla olevassa linkissä on (sekä Pythonilla että C-kielellä) toteutettu **suuntaamattomalle verkolle** tehtävä Dijkstran algoritmi. Huomaa, että jonon käsittely on toteutettu suoraviivaisesti, joten algoritmin aikakompleksisuus on luokkaa  $\Theta(n^2)$ , kun n on verkon solmujen lukumäärä. Pääohjelmassa sovelletaan algoritmia alla olevaan suuntaamattomaan painotettuun verkkoon.



Muunna algoritmi suunnatulle verkolle ratkaisemaan seuraava ongelma: Alla olevassa suunnatussa verkossa välin paino kuvaa välin pistemäärää. Kun pelaaja kulkee verkossa polun, hän saa pisteitä polun pienipainoisimman välin määrän. Esimerkiksi alla olevassa verkossa polku 1->2->4->5->13 antaisi 6 pistettä. Ohjelman on löydettävä mahdollisimman paljon pisteitä tuottava polku solmusta 1 solmuun 13. Joudut muuttamaan Dijkstran algoritmissa solmun valintaa ja naapurien päivittämistä.

