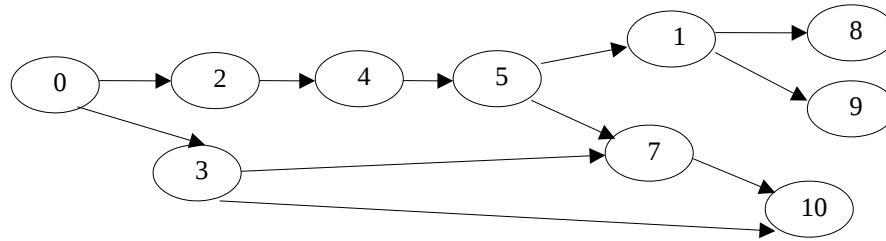


4. Red de ordenadores (1,5 puntos)

Se tiene un grafo dirigido que representa una red de ordenadores, que presentamos parcialmente en la siguiente figura:



Cada ordenador X puede comunicarse con cada uno de sus vecinos Y al precio de 1 doblón por comunicación. A través de las conexiones de Y y subsiguientes, X puede comunicarse con el resto de ordenadores de la red pagando a cada ordenador que utilice para la conexión el doblón correspondiente.

Escriba un algoritmo que calcule la tabla precio(1..n) tal que precio(i) sea el número mínimo de doblones que le cuesta al ordenador numerado con el 0 establecer conexión con el ordenador numerado con el i.

```
public class RedDeOrdenadores {  
    protected Boolean[][] adjMatrix;    // adjacency matrix  
  
    public int[] obtenerCostes() // Método a desarrollar  
}
```