



→ Dinamik Programlama  
yazılması, ilk önce göstermek  
gösterir.

$D^{(0)}$

	a	b	c	d
a	0	$\infty$	3	$\infty$
b	2	0	$\infty$	$\infty$
c	$\infty$	7	0	1
d	6	$\infty$	$\infty$	0

Önce a'ya uğrayıp sonra  
nereye gitene  
gösterimi

$D^{(1)}$

	a	b	c	d
a	0	$\infty$	3	$\infty$
b	2	0	5	$\infty$
c	$\infty$	7	0	1
d	6	$\infty$	9	0

eğer ki  
John bu mesafe  
oluyorsa teklifler  
güncelliyoruz.

Önce b'ye uğrayıp sonra  
nereye

$D^{(2)}$

	a	b	c	d
a	0	$\infty$	3	$\infty$
b	2	0	5	$\infty$
c	9	7	0	1
d	6	$\infty$	9	0

Bu işlem  
yapılıncaya  
elimine olan  
en son ki  
teklifler  
kullanıyoruz.

Önce c, sonra neler

$D^{(3)}$

	a	b	c	d
a	0	10	3	4
b	2	0	5	6
c	9	7	0	1
d	6	16	9	0

Düşün

$D^{(4)}$   
Son  
Tablo

$D^{(4)}$

	a	b	c	d
a	0	10	3	4
b	2	0	5	6
c	7	7	0	1
d	6	16	9	0

$$\text{Belle's Maligeti} = O(n^2) \quad \xrightarrow{n=4} \begin{matrix} \nearrow n \cdot n \\ \nwarrow \text{sehr schön} \end{matrix}$$

$$\text{Zomer Maligeti} = O(n^3)$$