

Contexto: no mesmo grafo de salas visto em aula, suponha que as arestas são associadas a um valor representando o custo do deslocamento de uma sala para outra.

Objetivo: dado um ponto de partida i , escreva um algoritmo que retorne o custo total (i.e., a soma dos pesos das arestas) para ir do ponto inicial i até a chave mais próxima (em número de arestas, sem considerar seu peso). Se duas ou mais chaves estiverem à mesma distância de i , retorne o resultado da primeira que encontrar.

A assinatura da função é deixada incompleta para ser modificada a seu critério:

void custoChaveMaisProxima(VERTICE* g, int i...