

Des de feia un cert temps, ja tenia clar que el meu treball de recerca havia de ser d'àmbit científic o tècnic. Havia pensat en temes de robòtica i informàtica, camps en els quals ja havia treballat anteriorment, però els treballs que se m'acudien en aquestes disciplines eren massa concrets i es basaven en un sol producte final, cosa que no m'agradava. D'altra banda també hi havia els temes purament matemàtics. Aquestes matemàtiques eren molt distants a les matemàtiques de l'escola, i també de més dificultat, cosa que afegia un component de risc. Així doncs, vaig decidir de fer un treball que combinés la teoria i rigorositat de les matemàtiques amb una part més aplicada de programació. Aquesta unió en la vaig trobar en la teoria de grafs.

El meu primer contacte amb els grafs va ser a 4t d'ESO en el problema 9 de la Marató de Problemes 2015 ¹. En aquest problema, encara que sense saber-ho, vaig calcular els meus primers arbres d'Steiner i vaig utilitzar manualment algorismes de grafs com el de Kruskal. L'experiència amb aquest problema va ser molt bona, i segurament és aquest el motiu per el qual vaig recuperar el tema per al treball de recerca.

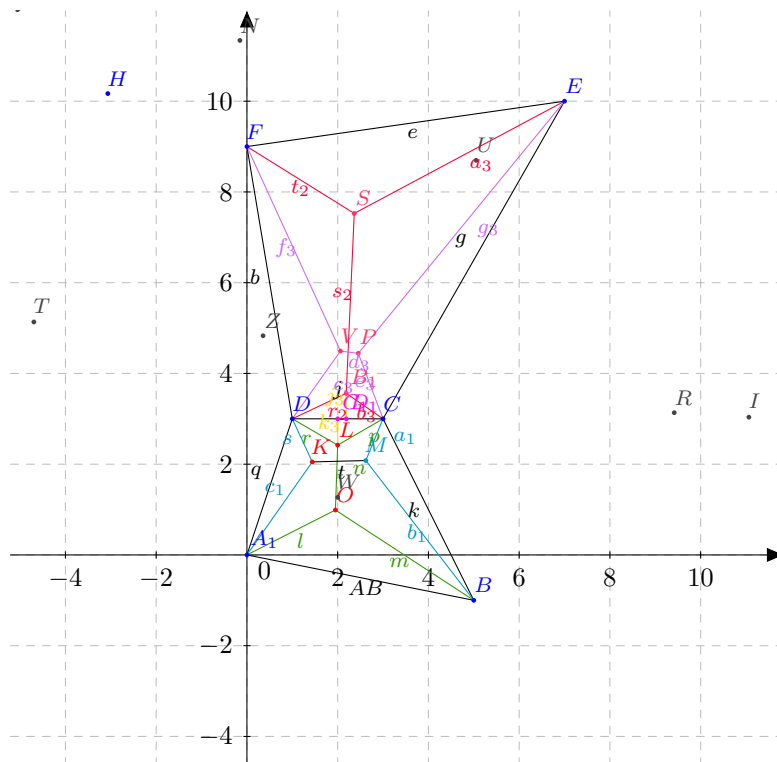


Figura 1: El meu primer graf

¹Veure www.cangur.org/marato/2015/