

Universidade Federal de Minas Gerais
Departamento de Ciência da Computação
Projeto e Análise de Algoritmos - 2022.2

Trabalho Prático 1 - Grafos

12 de maio de 2022

Este trabalho prático consiste em cinco problemas a serem resolvidos, valendo 10 pontos. Os problemas e pontuações são:

1. (1100) Movimentos do Cavalo: 2 pontos;
2. (1655) 106 Milhas Para Chicago: 2 pontos;
3. (1972) Nêmesis: 3 pontos;
4. (1552) Resgate em Queda Livre: 3 pontos;
5. (1394) Hooligan: 2 pontos.

Note que a soma dos pontos é igual a 12 pontos. Portanto, se o aluno resolver os 5 problemas, ele ganhará 2 pontos extras. Algumas informações importantes:

- Para a resolução dos problemas, você deve ter uma conta no site Beecrowd (antigo URI Online Judge). O endereço do site é <https://www.beecrowd.com.br/judge/pt>;
- Você deve se registrar na turma da disciplina no Beecrowd com um usuário cujo campo *Nome* esteja preenchido com o seu nome completo (mesmo nome utilizado no Moodle);

<https://uoj.app/d-9046>

Chave: jmts0WX

- Ao enviar sua solução para o Beecrowd, o site corrige automaticamente o código enviado. Você pode enviar cada problema **quantas vezes achar necessário**. Basta que pelo menos uma submissão seja aceita.
- Recomenda-se que os problemas sejam resolvidos utilizando as linguagens C/C++ para respeitar as limitações de tempo dos problemas (foram testadas soluções somente utilizando as linguagens C/C++). Permite-se que os problemas sejam resolvidos em Python ou Java, mas não há garantia que soluções nessas linguagens sejam rápidas o suficiente para serem aceitas;
- **Apenas soluções bem sucedidas serão pontuadas**. Não há pontuação parcial dentro de um mesmo problema.
- A tarefa será fechada no dia **01/06/2022** e não serão aceitas submissões após essa data.
- **Não é necessário o envio de nenhum arquivo extra**. Basta que o aluno tenha pelo menos uma submissão aceita para ser pontuado. A nota do aluno é o somatório das notas dos problemas resolvidos..

- **Seu código deve ser totalmente escrito por você**, a menos que especificado o contrário. Cópia de código não serão toleradas.
- Pelo menos um dos problemas pode ser resolvido usando fluxo. Para isso, é disponibilizada a seguinte implementação em C++ que computa fluxo máximo em redes: [link](#). É permitido a cópia **apenas** dessa implementação.