

1 Algorytm Floyda-Warshalla

Start

Wczytaj listę krawędzi *edges* jako **trójki** *source*, *target*, *distance*

size \leftarrow (największa wartość z kolumn *edges*[0] i *edges*[1]) + 1

distances \leftarrow tablica rozmiaru *size* \times *size* wypełniona ∞

Dla *i* \leftarrow 0 **do** *size* **wykonuj**

source, *destination*, *distance* \leftarrow *edges*[*i*]

distances[*source*][*destination*] \leftarrow *distance*

koniec

Dla *i* \leftarrow 0 **do** *size* **wykonuj**

distances[*i*][*i*] \leftarrow 0

koniec

Dla *k* \leftarrow 0 **do** *size* **wykonuj**

Dla *y* \leftarrow 0 **do** *size* **wykonuj**

Dla *x* \leftarrow 0 **do** *size* **wykonuj**

calculated_distance \leftarrow *distances*[*y*][*k*] + *distances*[*k*][*x*]

Jeżeli *calculated_distance* < *distances*[*y*][*x*] **to**

distances[*y*][*x*] \leftarrow *calculated_distance*

koniec

koniec

koniec

koniec

Wypisz *distances*

Stop