

# Algoritmo de Dijkstra

Discentes: Gabriel de Almeida Moraes, Matheus Reis Barros, Julio Cesar Colli

Docente: Francisco Sanches Banhos Filho

Matéria: Estrutura de Dados (2024.1 - 2N123)

## Introdução:

Desenvolvido por Edsger W. Dijkstra, o algoritmo de Dijkstra tem o propósito de encontrar o caminho mais curto de um nó origem para um nó destino, considerando todos os outros nós, em um grafo com arestas de pesos não negativos. Assim, resolvendo problemas de navegação em rotas.

## OSPF:

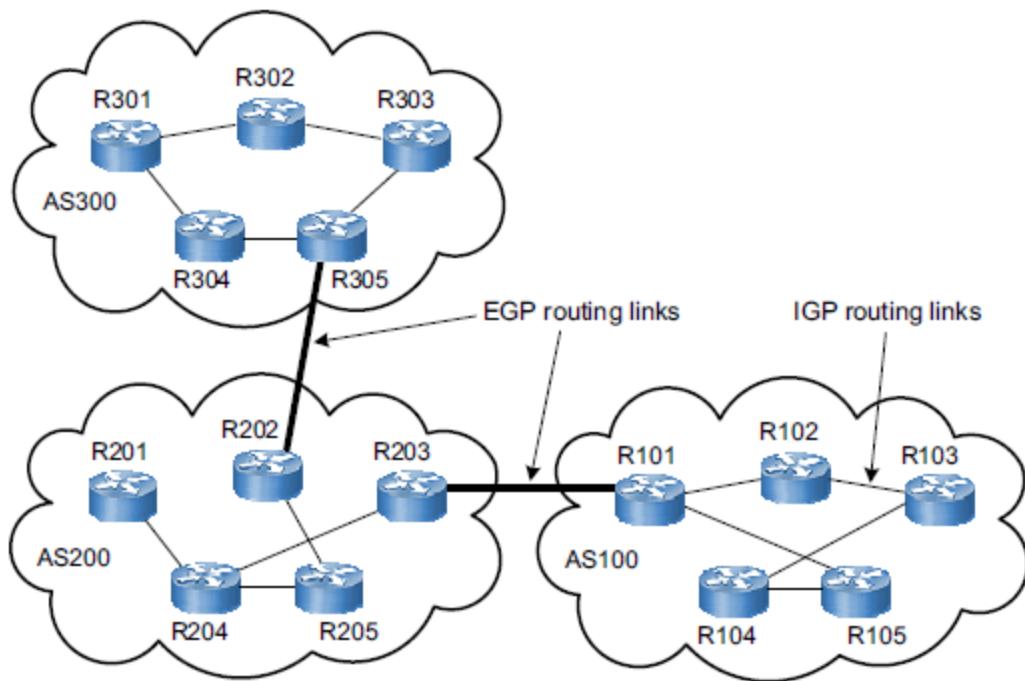
OSPF (Open Shortest Path First)<sup>1</sup> é um IGP (Interior Gateway Protocol)<sup>2</sup> que utiliza uma estrutura de dados de árvore, ou SPT (Shortest Path Tree)<sup>3</sup>, criada por uma variação do algoritmo de Dijkstra, que é constituída apenas pelos caminhos mais curtos do roteador origem aos outros roteadores da rede.

---

<sup>1</sup> Abrir caminho mais curto primeiro

<sup>2</sup> Protocolo de gateway interno

<sup>3</sup> Árvore do caminho mais curto



## Navegação diversas:

