

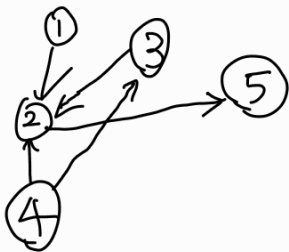
문서

know: 2개

n=5 result: $[\langle 4,3 \rangle, \langle 4,2 \rangle, \langle 3,2 \rangle, \langle 1,2 \rangle, \langle 2,5 \rangle]$

return: 2

think and solve



5를 이긴 사람 ②를 이긴 사람 ①, ③, ④

이긴 사람을 탐색해나가면서 끝까지 갔을때

Queue를 이용

다방향 그래프

	0	1	2	3	4
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0

진경우로만 그래프를 만들고

이긴 경우도 고려해야 하기에

양방향 그래프로 다시 표현

1: 진경우, 2: 이긴경우

	0	1	2	3	4
0	0	2	0	0	0
1	1	0	1	1	2
2	0	2	0	1	0
3	0	2	2	0	0
4	0	1	0	0	0

이기고 진경우를 나타낸
테이블을 통해 간접적
(관련성을 이긴순서의 순서는
그런식과 상충한다)

시간복잡도와
새로운 방향
플로이드 와샬 방법
구글링
구현
pair 사용

문리

다익스트라

- 출발지 정점을 하나 정해놓고 그곳에서부터 다른 모든 정점으로의 최단 거리 구하기
- 가장 적은 비용을 하나씩 선택 (우선순위 큐) 사용

특이점: 와샬

- 모든 정점에서 모든 정점으로의 최단 경로를 한번에 구한다. 즉 정점과 정점
모든 쌍의 최단 경로를 구한다.
- 모든 쌍을 풀려 하는 행렬 선언 즉 4차원적 방식을 각각의 번호
언제까지
- $i \rightarrow k \rightarrow j$ 가 최단거리면 고려할 방식으로 업데이트

