Tema 5

1. Să se implementeze algoritmul lui Dijkstra pentru găsirea drumului minim intre doua noduri ale unui graf și sa se aplice pe harta atașată.
   1. Citirea hărții din fișierul text și transformarea într-un graf - 2p
   2. Desenare hărții într-o fereastra raportat la dimensiunea acesteia - 3p (harta se redimensionează odată cu fereastra in care este afișată; se vor reprezenta grafic doar arcele, nu și nodurile)
   3. Selectarea a 2 noduri (găsirea acestora făcând click in fereastra) și afișarea cu o alta culoare a celui mai scurt drum intre cele 2 noduri

1p - găsirea celui mai apropiat nod de locul in care se face click in fereastra și desenarea nodului găsit cu o alta culoare

2p - implementarea eficienta a algoritmului Dijkstra (coada de prioritati)

1p - desenarea celui mai scurt drum cu o alta culoare