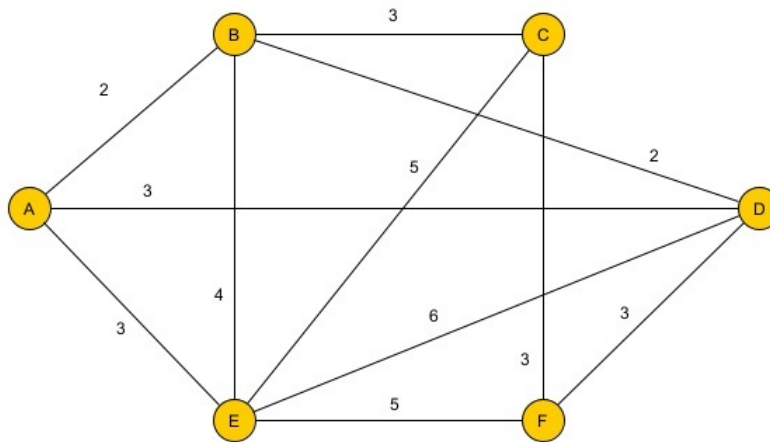


TP2 : Algorithmes et débogage : Hexagone 2024 à rendre pour le 09/02/2024

Auprès de mon arbre, je vivais heureux:

Soit le graphe en représentation sagittale suivant :



Le but de ce TP est de construire un arbre à partir d'un graphe en C, puis de le parcourir efficacement.

le graphe est structuré comme vous le souhaitez.

l'arbre est structuré sous la représentation LH/LV vu en cours.

Le coût d'une arête est stocké au niveau du fils.

L'algorithme de génération de l'arbre couvrant sera celui de Prim.

Un menu en ligne de commande vous servira d'interface.

Le menu aura les possibilités suivantes :

- Charger un graphe
- Sauvegarder un graphe
- Générer un arbre couvrant à partir du graph chargé. L'utilisateur précisera le sommet de départ
- Charger un arbre
- Sauvegarder un arbre
- Distance d'un point par rapport au point de départ de l'arbre
- Quitter

Le système de stockage du graphe et de l'arbre sera dans un fichier texte en clair dont la structure est à votre appréciation.