**Structuri de date – Lab4 - termen limită de predare 6.04**

1. Implementare coadă de priorităţi. (1p)
2. Inplementarea unui heap-min. (1p)
3. Implementarea unui heap d-ar cu operaţiile: extragere maxim, inserţie. (2p)
4. Se consideră un graf G=(N,A) ponderat în care fiecare nod reprezintă un oraș, iar muchiile reprezintă drumuri directe între două orașe conectate (fiecare muchie are un cost). O persoană aflată în orașul k dorește să găsească cel mai ieftin drum până la alt oraș p. - Algoritmul Dijkstra - (3p) / Algoritmul A\* (3p) - utilizați pentru implementare o coadă de priorități.