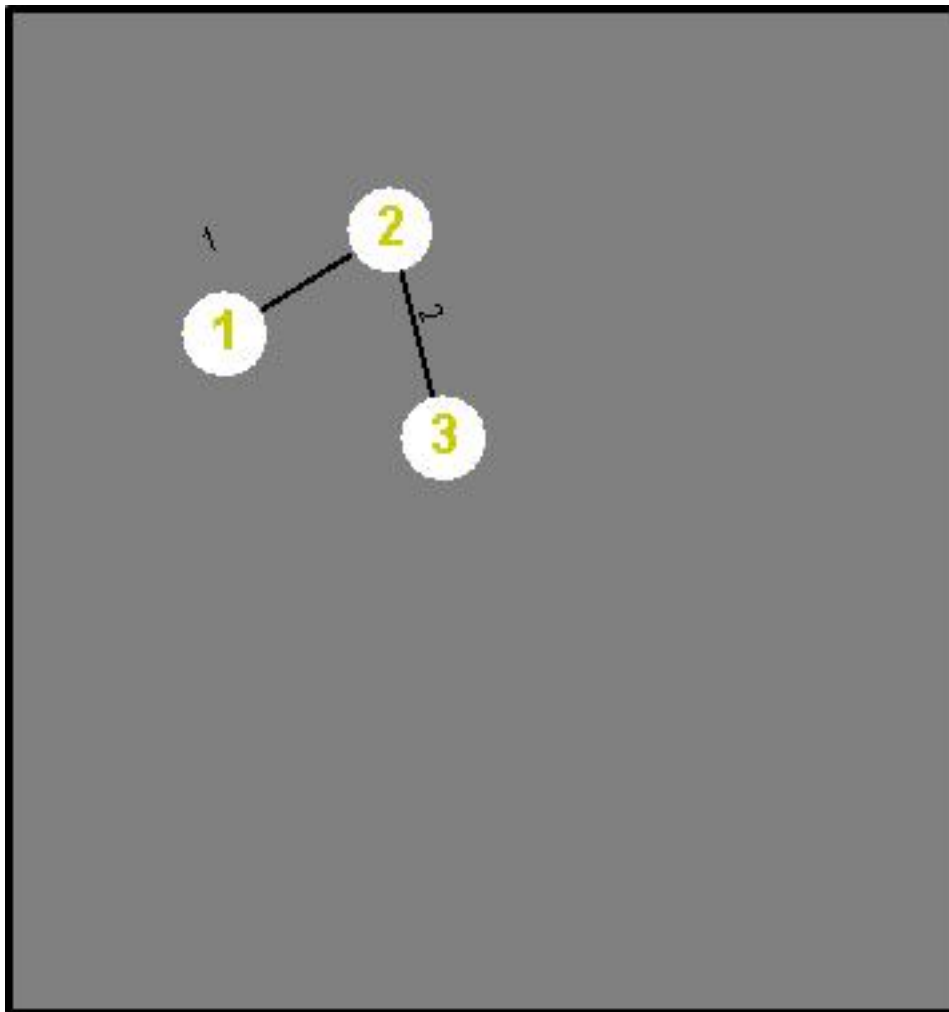


Théorie des graphes

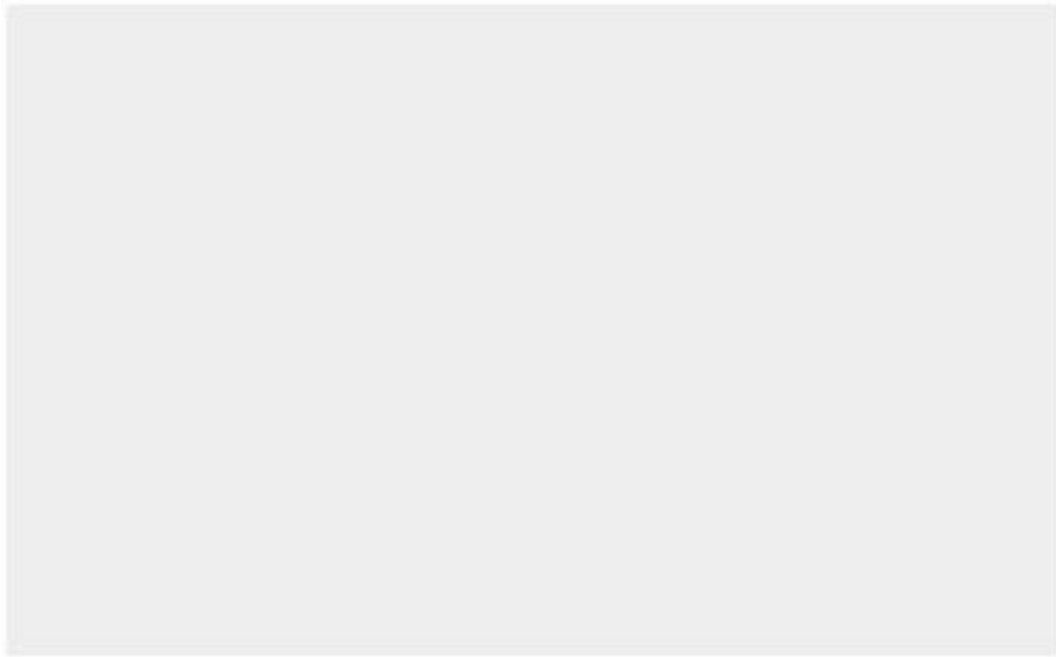
Le nombre de sommets: 3

Le nombre des arrêtes: 2

Le graph:



La matrice d'adjacence



L'algorithme Dijkstra

Sommet de départ est : 1

Chemin Distance Source

1->1 0

1->2 1

1->3 2

L'algorithme wareshall

La matrice affiche les plus courts chemins entre 2 sommets :

0		1		3	
1		0		2	
3		2		0	

L'algorithme de coloriage

le sommet 1 couleur 1

le sommet 3 couleur 1

L'algorithme bellmanford

Sommet de départ est : 1

Chemin Distance Source

1->10

1->21

1->32

L'algorithmme kruskall

Arrêtes Coûts

-1- : 1 - 2 1

-2- : 2 - 3 2

=> ACM = 3