**ĐỒ THỊ VÔ HƯỚNG – CÓ HƯỚNG (KHÔNG CÓ TRỌNG SỐ)**

A screenshot of a computer game

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Đồ thị không có trọng số thì BFS là đường đi ngắn nhất

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**Input + Output đồ thị vô hướng:**

**A black and white background with white numbers

Description automatically generated**

**10 8 1 2 2 3 2 4 3 6 3 7 6 7 5 8 8 9**

**A diagram of a network

Description automatically generated with medium confidence**

**Input + Output đồ thị có hướng:**

**A black screen with white text

Description automatically generated**

**A white grid with black numbers

Description automatically generated**

**Tùy trường hợp mà áp dụng. Ví dụ đề cho một đồ thị vô hướng và q testcase, mỗi testcase sẽ hỏi có tồn tại đường đi giữa x và y không. Nếu testcase nào cũng chạy finding path thì sẽ rất lâu => dùng một mảng để lưu đỉnh thuộc cùng một thành phần liên thông. Các đỉnh thuộc cùng một thành phần liên thông thì sẽ có đường đi giữa chúng.**