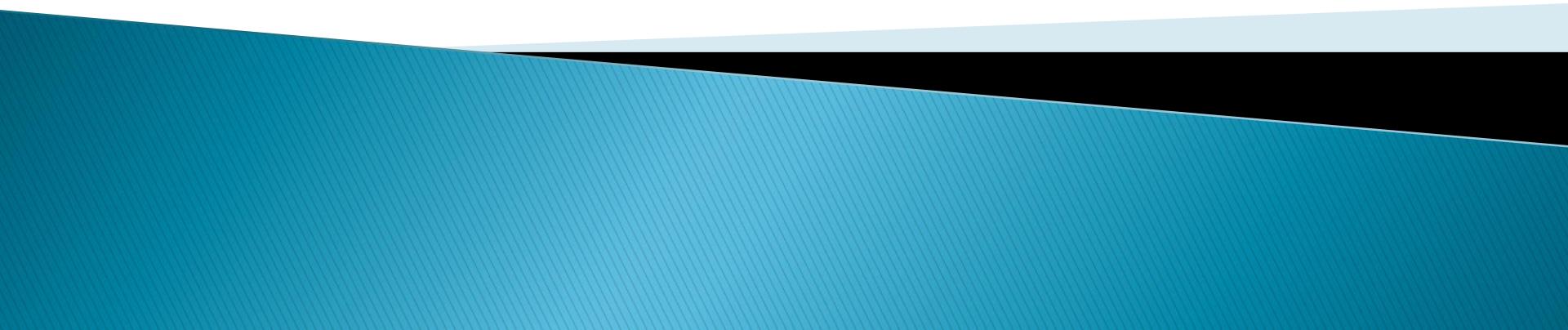


**Facultatea de Matematică și Informatică**  
**Lecții de pregătire – Admitere FMI**

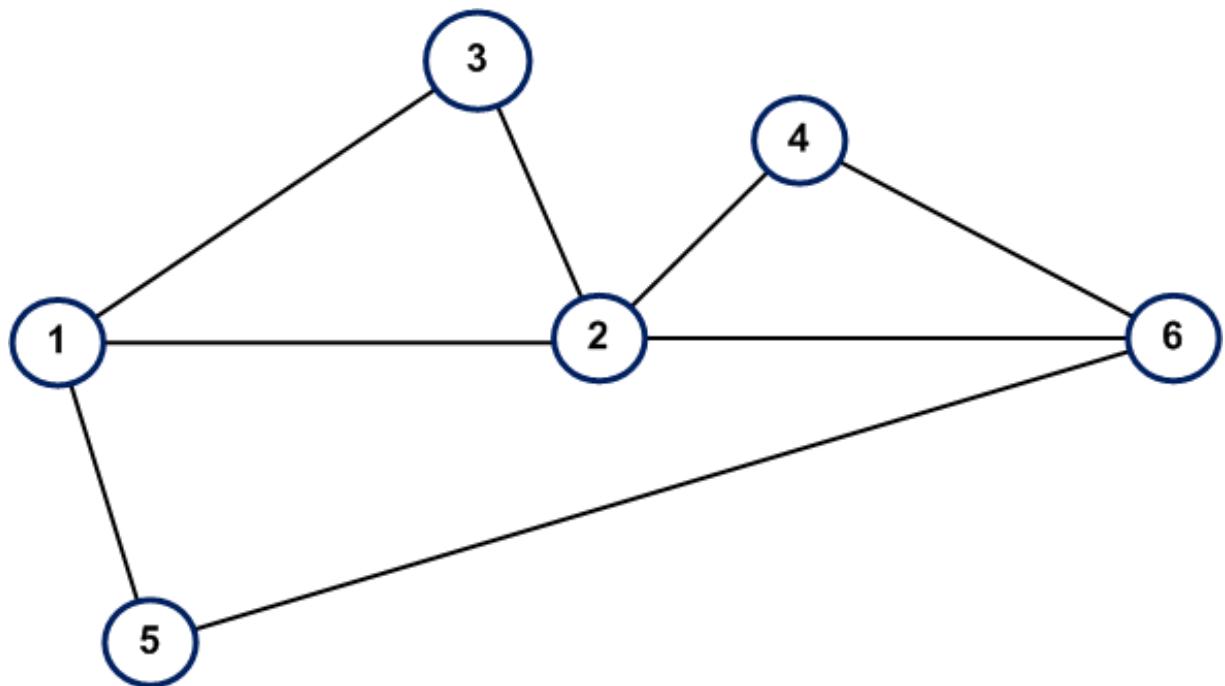
# Grafuri

# Definiții



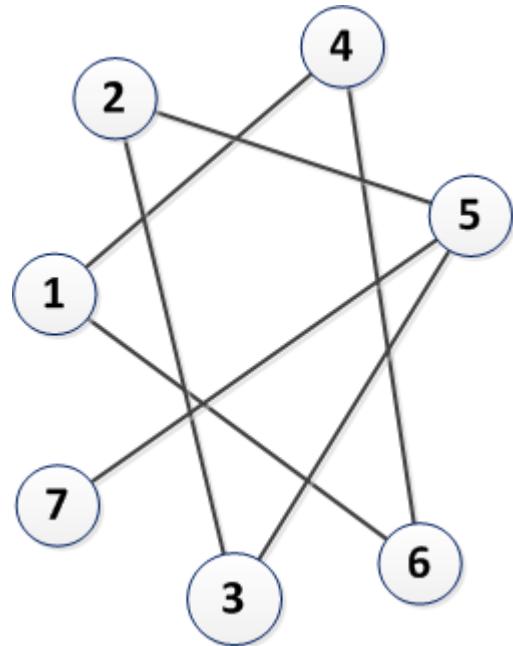
## ► Graf neorientat: $G = (V, E)$

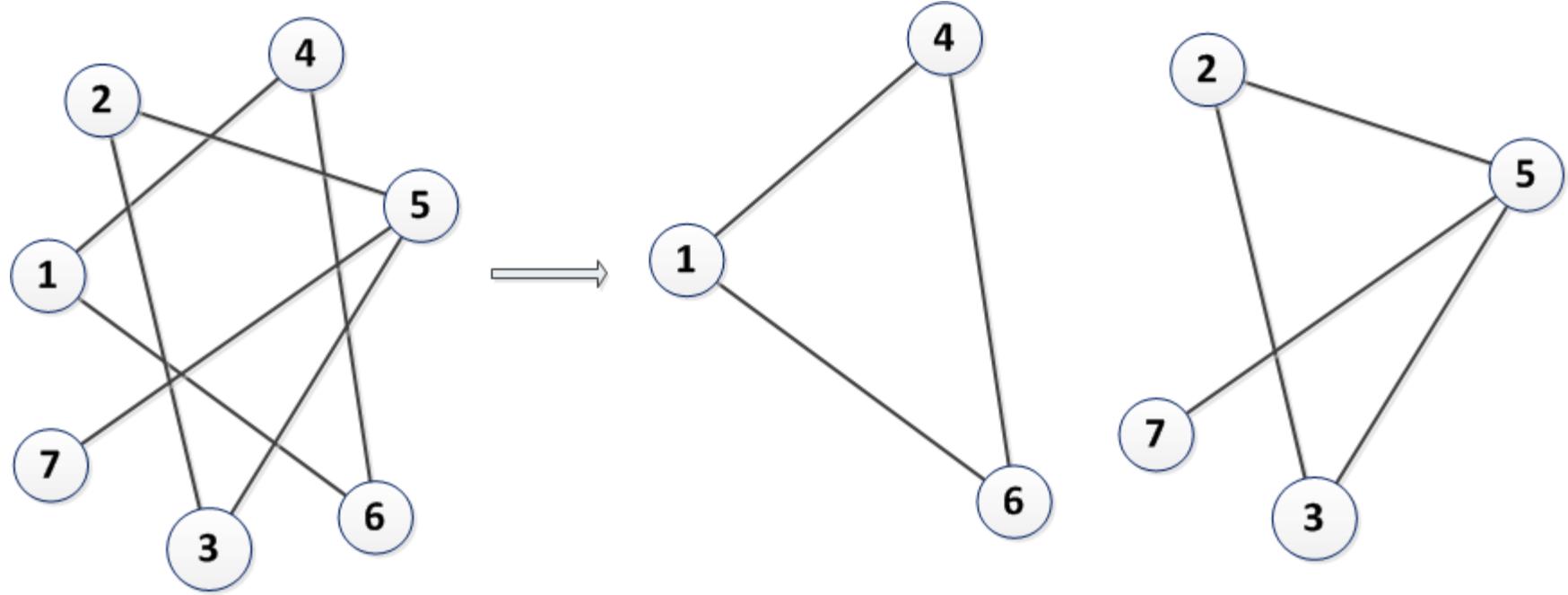
- vârf (nod), muchie
- gradul unui vârf
- vârfuri adiacente
- lanț
- ciclu
- distanță



## ► Graf neorientat: $G = (V, E)$

- graf conex
- componentă conexă

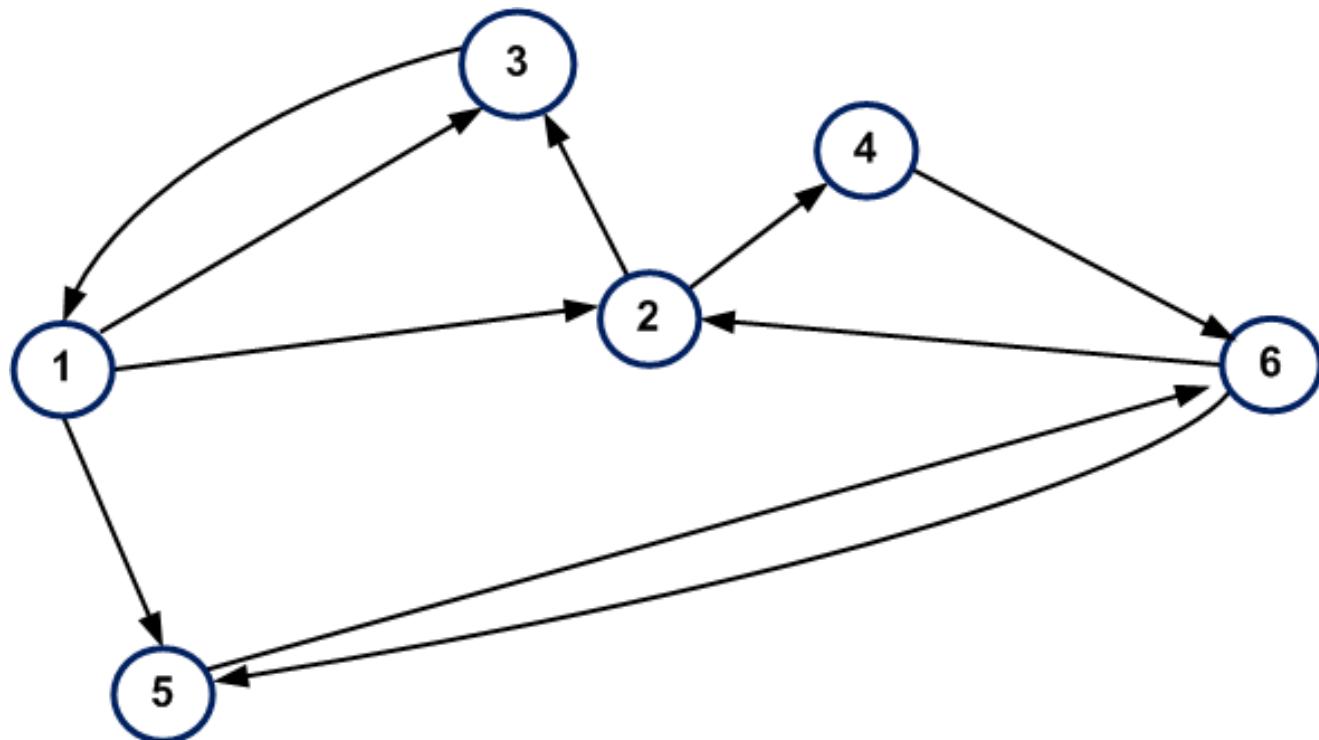




**două componente conexe**

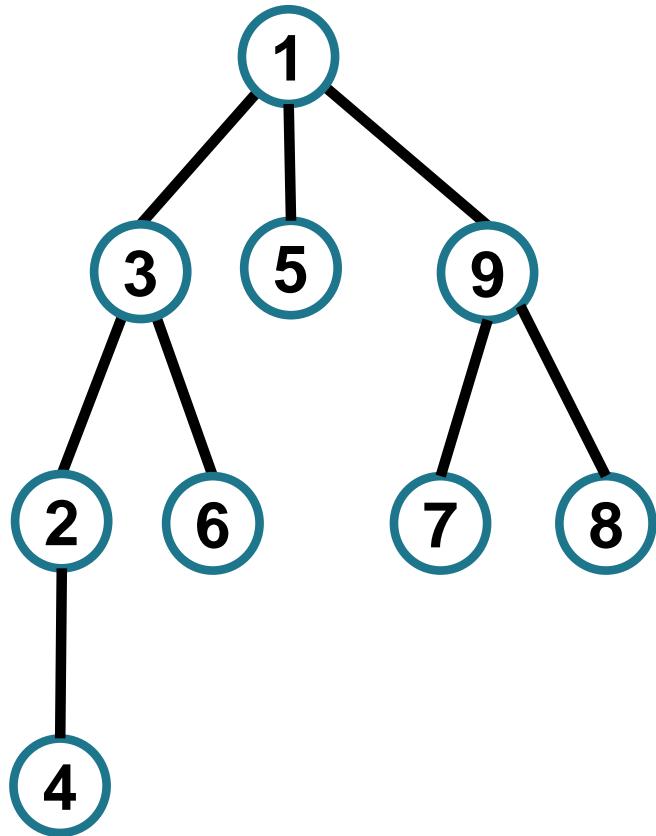
## ► Graf orientat: $G = (V, E)$

- vârf (nod), arc
- gradul unui vârf – intern, extern
- drum
- circuit



## ► Arbore

- arbore cu rădăcină
- fiu, tată
- ascendent, descendant
- frunză

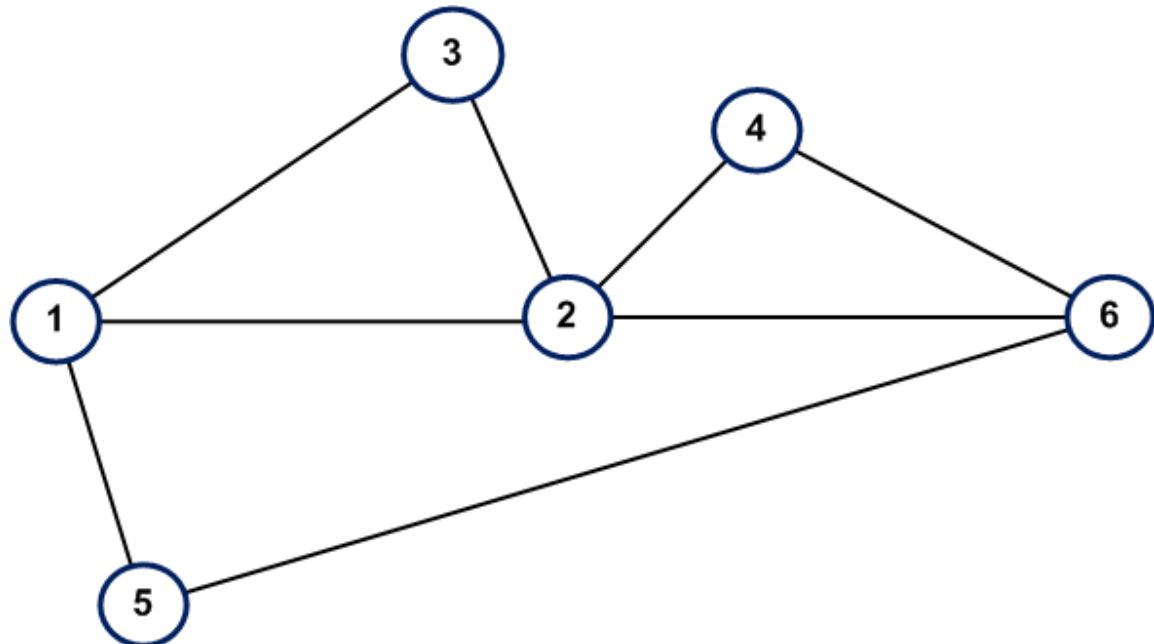


# **Modalități de reprezentare**



# Reprezentarea grafurilor

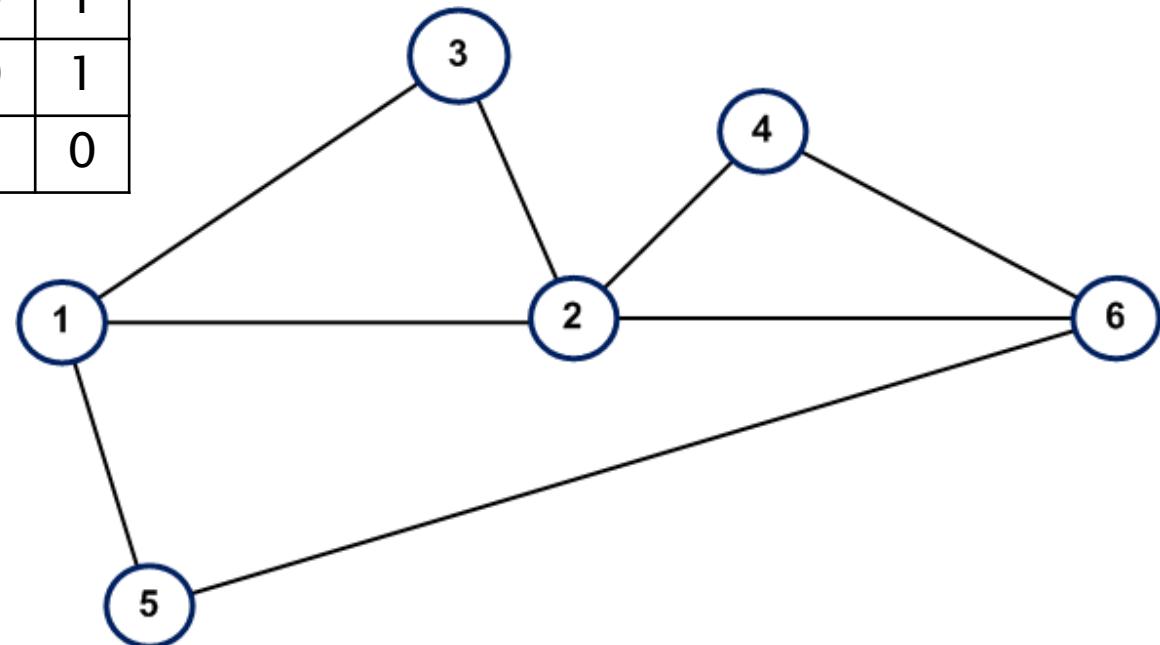
- ▶ Matrice de adiacență
- ▶ Liste de adiacență
- ▶ Listă de muchii/arce



# Reprezentarea grafurilor

## Matrice de adiacență

	1	2	3	4	5	6
1	0	1	1	0	1	0
2	1	0	1	1	0	1
3	1	1	0	0	0	0
4	0	1	0	0	0	1
5	1	0	0	0	0	1
6	0	1	0	1	1	0

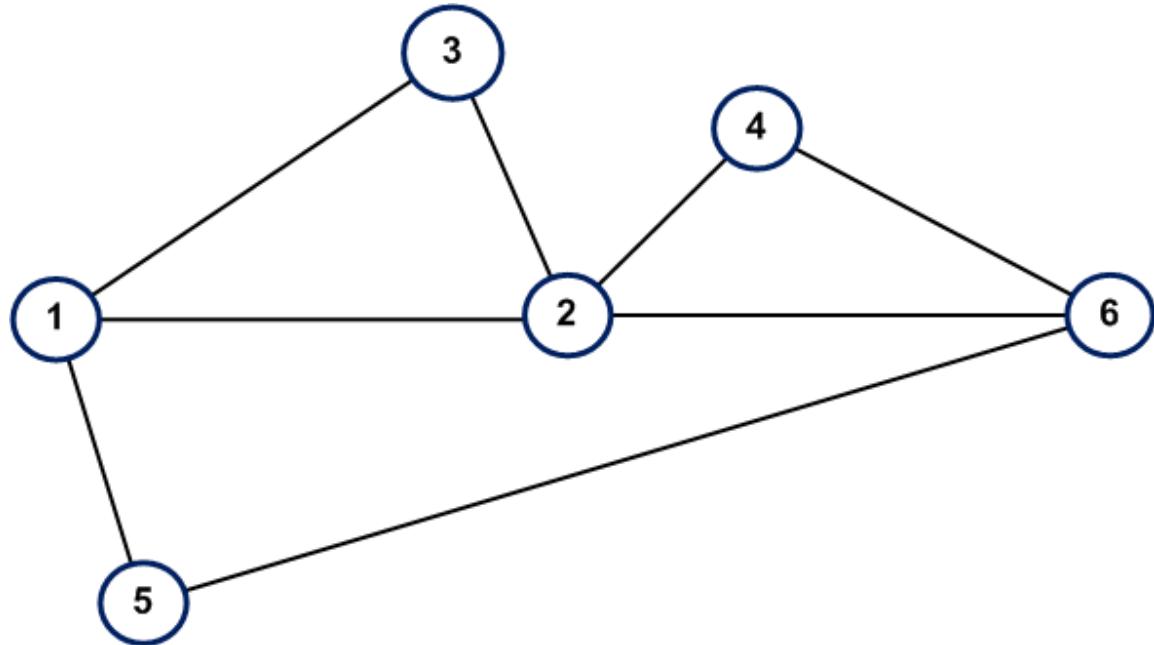


# Reprezentarea grafurilor

## Listă de adiacență

6 noduri:

- ▶ 1: 2, 3, 5
- ▶ 2: 1, 3, 4, 6
- ▶ 3: 1, 2
- ▶ 4: 2, 6
- ▶ 5: 1, 6
- ▶ 6: 2, 4, 5



# Matrice de adiacență

## ▶ Construcția din lista de muchii

Intrare: n,m și muchiile

6  
8  
1 2  
1 3  
2 3  
2 4  
4 6  
2 6  
1 5  
5 6



	1	2	3	4	5	6
1	0	1	1	0	1	0
2	1	0	1	1	0	1
3	1	1	0	0	0	0
4	0	1	0	0	0	1
5	1	0	0	0	0	1
6	0	1	0	1	1	0

Surse: 1\_constructie\_matrice\_adiacenta\_calcul\_grad.cpp /pas

# Matrice de adiacență

## ▶ Construcția matricei de adiacență din lista de muchii

```
int a[20][20], n, m;  
  
void citire() {  
    int i,j,x,y;  
  
    cin>>n>>m;  
    for(i=1;i<=n;i++)  
        for(j=1;j<=n;j++)  
            a[i][j]=0;  
  
}
```

```
var a:array[1..20,1..20] of integer;  
n,m:integer;  
procedure citire;  
var i,j,x,y:integer;  
begin  
    readln(n,m);  
    for i:=1 to n do  
        for j:=1 to n do  
            a[i,j]:=0;  
  
end;
```

# Matrice de adiacență

## ▶ Construcția matricei de adiacență din lista de muchii

```

int a[20][20], n, m;

void citire() {
    int i,j,x,y;

    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=n;i++)
        for(j=1;j<=n;j++)
            a[i][j]=0;

    for(i=1;i<=m;i++) {
        cin>>x>>y;
        a[x][y]=1;
        a[y][x]=1; //neorientat
    }
}

```

```

var a:array[1..20,1..20] of integer;
n,m:integer;
procedure citire;
var i,j,x,y:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do
        for j:=1 to n do
            a[i,j]:=0;

    for i:=1 to m do
begin
    readln(x,y);
    a[x,y]:=1;
    a[y,x]:=1; //neorientat
end;
end;

```

# Matrice de adiacență

- ▶ Determinarea gradului unui vârf

# Matrice de adiacență

## ▶ Determinarea gradului unui vârf

```
int grad(int x) {  
    int j, nr=0;  
    for(j=1; j<=n; j++)  
        if(a[x][j]==1)  
            nr++;  
    return nr;  
}
```

```
function grad(x:integer):integer;  
var nr,j:integer;  
begin  
    nr:=0;  
    for j:=1 to n do  
        if a[x,j]=1 then  
            inc(nr);  
    grad:=nr;  
end;
```

# Liste de adiacență – Construcție din lista de muchii

## ▶ Construcția din lista de muchii

Intrare: n,m și muchiile

6

8

1 2

1 3

2 3

2 4

4 6

2 6

1 5

5 6



Cum memorăm listele de adiacență?

# Liste de adiacență - Varianta 1

- ▶ Folosind tot matrice nxn pentru a le memora

6  
8  
1 2  
1 3  
2 3  
2 4  
4 6  
2 6  
1 5  
5 6



	0	1	2	3	4	5	6
1	3	2	3	5	0	0	0
2	4	1	3	4	6	0	0
3	2	1	2	0	0	0	0
4	2	2	6	0	0	0	0
5	2	1	6	0	0	0	0
6	3	2	4	5	0	0	0



folosim coloana 0 pentru a memora gradul vârfului

$I[0][x]$  = gradul lui x

= câte elemente are lista de adiacență a lui x

Surse: 2\_liste\_adiacenta\_memorate\_in\_matrice.cpp / pas

```
int l[100][100], n,m;  
//l[i][0]=gradul varfului i  
void citire(){  
    int i,j,x,y,g;  
    cin>>n>>m;  
    for(i=1;i<=m;i++){  
        cin>>x>>y;  
    }  
}
```

```
var l: array[1..100,0..100] of integer;  
var n,m:integer;  
procedure citire;  
    var i,j,x,y,g:integer;  
begin  
    readln(n,m);  
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;  
    for i:=1 to m do begin  
        readln(x,y);  
    end;  
end;
```

```
int l[100][100], n,m;
//l[i][0]=gradul varfului i
void citire(){
    int i,j,x,y,g;
    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=m;i++){
        cin>>x>>y;
        /*l[x][0]=gradul lui x=la
al cateleau vecin am ajuns*/
        l[x][0]++;
        l[x][l[x][0]]=y;
    }
}
```

```
var l: array[1..100,0..100] of integer;
var n,m:integer;
procedure citire;
    var i,j,x,y,g:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;
    for i:=1 to m do begin
        readln(x,y);
        {l[x][0]=gradul lui x=la al cateleau vecin
        am ajuns}
        l[x,0]:=l[x,0]+1;
        l[x,l[x][0]]:=y;
    end;

```

```
int l[100][100], n,m;
//l[i][0]=gradul varfului i
void citire(){
    int i,j,x,y,g;
    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=m;i++){
        cin>>x>>y;
        /*l[x][0]=gradul lui x=la
        al cateleia vecin am ajuns*/
        l[x][0]++;
        l[x][l[x][0]]=y;
        //neorientat
        l[y][0]++;
        l[y][l[y][0]]=x;
    }
}
```

```
var l: array[1..100,0..100] of integer;
var n,m:integer;
procedure citire;
    var i,j,x,y,g:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;
    for i:=1 to m do begin
        readln(x,y);
        {l[x][0]=gradul lui x=la al cateleia vecin
        am ajuns}
        l[x,0]:=l[x,0]+1;
        l[x,l[x][0]]:=y;
        //neorientat
        l[y,0]:=l[y,0]+1; l[y,l[y,0]]:=x;
    end;

```

```

int l[100][100], n,m;
//l[i][0]=gradul varfului i
void citire(){
    int i,j,x,y,g;
    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=m;i++){
        cin>>x>>y;
        /*l[x][0]=gradul lui x=la
        al cateleau vecin am ajuns*/
        l[x][0]++;
        l[x][l[x][0]]=y;
        //neorientat
        l[y][0]++;
        l[y][l[y][0]]=x;
    }
    for(i=1;i<=n;i++){
        cout<<i<<" ";
        g=l[i][0];
        for(j=1;j<=g;j++)
            cout<<l[i][j]<<" ";
        cout<<endl;
    }
}

```

```

var l: array[1..100,0..100] of integer;
var n,m:integer;
procedure citire;
    var i,j,x,y,g:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;
    for i:=1 to m do begin
        readln(x,y);
        {l[x][0]=gradul lui x=la al cateleau vecin
        am ajuns}
        l[x,0]:=l[x,0]+1;
        l[x,l[x][0]]:=y;
        //neorientat
        l[y,0]:=l[y,0]+1; l[y,l[y,0]]:=x;
    end;
    for i:=1 to n do begin
        write(i,' : ');
        g:=l[i,0];
        for j:=1 to g do write(l[i,j],' ');
        writeln;
    end; end;

```

# Liste de adiacență – Varianta 2

## ▶ Liste implementate – pointeri

Surse: `3_liste_adiacente_memorate_inlantuit.cpp / pas`

## Liste de adiacență - Construcție din lista de muchii

```
struct nod{ int info;  
           nod* urm; } ;  
  
type elem=^nod;  
       nod=record   info:integer;  
                   urm:elem;  
               end;
```

## Liste de adiacență - Construcție din lista de muchii

```
struct nod{ int info;  
           nod* urm; } ;  
nod* l[100]; nod* p;          type elem=^nod;  
                                nod=record info:integer;  
                                         urm:elem;  
                                end;  
var l: array[1..100] of elem; var p:elem;
```

## Liste de adiacență - Construcție din lista de muchii

```
struct nod{ int info;
            nod* urm;};

nod* l[100]; nod* p;

int n,m;

void citire(){
    int i,x,y;
    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=n;i++)
        l[i]=NULL;
    for(i=1;i<=m;i++) {
        cin>>x>>y;
        p=new nod;
        p->info=y;
        p->urm=l[x];
        l[x]=p;
        //neorientat
    }
}
```

```
type elem=^nod;
nod=record  info:integer;
            urm:elem;
        end;
var l: array[1..100] of elem; var p:elem;
var n,m:integer;
procedure citire;
    var i,x,y:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do l[i]:=nil;
    for i:=1 to m do
    begin
        readln(x,y);
        new(p);
        p^.info:=y;
        p^.urm:=l[x];
        l[x]:=p; {neorientat}
    end;
end;
```

## Liste de adiacență - Construcție din lista de muchii

```
struct nod{ int info;
            nod* urm;};

nod* l[100]; nod* p;

int n,m;

void citire(){
    int i,x,y;
    cin>>n>>m;
    for(i=1;i<=n;i++)
        l[i]=NULL;
    for(i=1;i<=m;i++) {
        cin>>x>>y;
        p=new nod;
        p->info=y;
        p->urm=l[x];
        l[x]=p;
        //neorientat
        p=new nod;
        p->info=x;
        p->urm=l[y];
        l[y]=p;
    }
}
```

```
type elem^nod;
nod=record  info:integer;
            urm:elem;
end;

var l: array[1..100] of elem; var p:elem;
var n,m:integer;
procedure citire;
    var i,x,y:integer;
begin
    readln(n,m);
    for i:=1 to n do l[i]:=nil;
    for i:=1 to m do
begin
    readln(x,y);
    new(p);
    p^.info:=y;
    p^.urm:=l[x];
    l[x]:=p; {neorientat}
    new(p); p^.info:=x;
    p^.urm:=l[y]; l[y]:=p;
end;
```

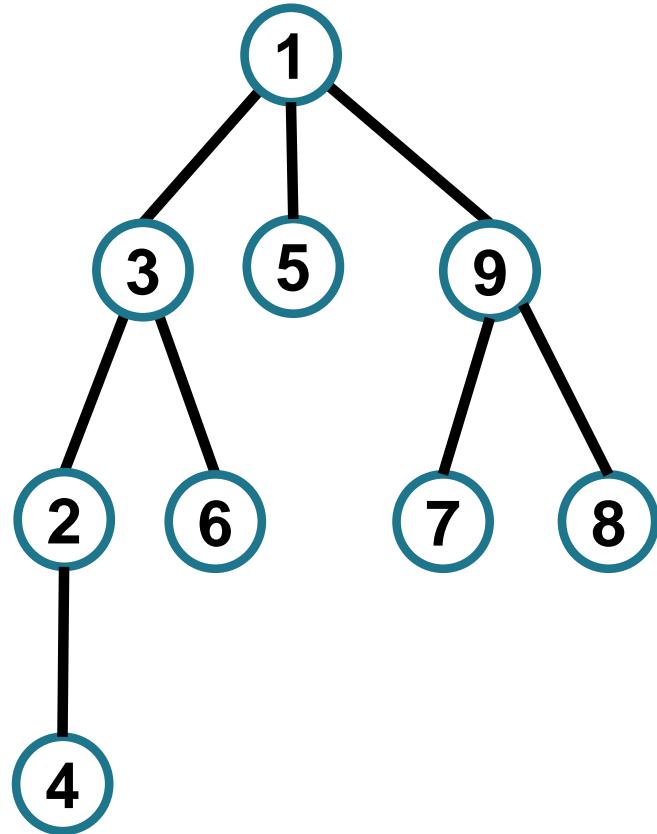
# Liste de adiacență – Construcție din lista de muchii

```
//afisare liste  
for(i=1;i<=n;i++) {  
    cout<<i<<" : ";  
    p=l[i];  
    while(p!=NULL) {  
        cout<<p->info<<" ";  
        p=p->urm;  
    }  
    cout<<endl;  
}  
}//citire
```

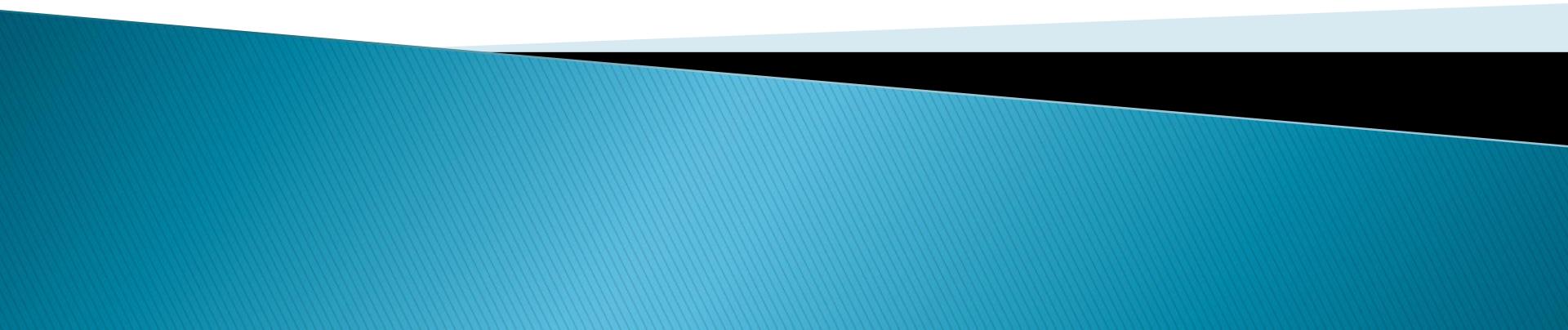
```
{afisare liste}  
for i:=1 to n do  
begin  
    write(i,' : ' );  
    p:=l[i];  
    while p<>nil do  
begin  
    write(p^.info,' ' );  
    p:=p^.urm;  
end;  
writeln;  
end;  
end;
```

# Reprezentarea arborilor

- ▶ Vector tata
- ▶ Lista de fii  
(descendenți direcți)



# Arbori



# Problemă



Dat un **vector tata** asociat unui arbore (arbore genealogic) să se determine:

- 1) rădăcina arborelui
- 2) frunzele arborelui
- 3) un lanț de la un vârf dat la rădăcină, afișat direct și invers = ascendenții unui vârf (afișați de la tată în sus/ de la rădăcină în jos)
- 4) nivelul (generația) fiecărui vârf în arbore și înălțimea arborelui (=numărul de generații-1)

Surse: [4\\_arbore\\_frunze\\_radacina\\_nivel\\_inaltime.cpp](#) / [pas](#)

1) rădăcina arborelui

# 1) rădăcina arborelui



Rădăcina este vârful care are tata egal cu 0

# 1) rădăcina arborelui

```
int radacina(){
    int i;
    for(i=1;i<=n;i++)
        if(tata[i]==0)
            return i;
    return 0;
}
```

```
function radacina:integer;
var i:integer;
begin
    for i:=1 to n do
        if tata[i]=0 then
            radacina:=i;
end;
```

2) frunzele arborelui

## 2) frunzele arborelui



Frunzele sunt vârfurile care nu apar în vectorul tata

## 2) frunzele arborelui



**Varianta 1** – Testăm pentru fiecare vârf  $i=1 \dots n$  dacă apare în vectorul tata

Complexitate?

```
void frunzel() {  
    int i,j,ok;  
    for(i=1;i<=n;i++) {  
        ok=1;  
        for(j=1;j<=n;j++)  
            if (i==tata[j])  
                ok=0;  
        if (ok)  
            cout<<i<<' ';  
    }  
    cout<<endl;  
}
```

```
procedure frunzel;  
var i,j:integer;  
    ok:boolean;  
begin  
    for i:=1 to n do  
    begin  
        ok:=true;  
        for j:=1 to n do  
            if i=tata[j] then  
                ok:=false;  
        if ok then  
            write(i,' ');\br/>    end;  
    writeln;  
end;
```

## 2) frunzele arborelui



**Varianta 1** – Testăm pentru fiecare vârf  $i=1 \dots n$  dacă apare în vectorul tata

Complexitate? –  $O(n^2)$

```
void frunzel() {
    int i,j,ok;
    for(i=1;i<=n;i++) {
        ok=1;
        for(j=1;j<=n;j++)
            if (i==tata[j])
                ok=0;
        if (ok)
            cout<<i<<' ';
    }
    cout<<endl;
}
```

```
procedure frunzel;
var i,j:integer;
    ok:boolean;
begin
    for i:=1 to n do
    begin
        ok:=true;
        for j:=1 to n do
            if i=tata[j] then
                ok:=false;
        if ok then
            write(i,' ');
    end;
    writeln;
end;
```

## 2) frunzele arborelui



### Varianta 2 – cu vector de apariții

**Complexitate:**  $O(n)$

## 2) frunzele arborelui

```
void frunze() {  
    int i;  
    int v[100];  
  
    for(i=1;i<=n;i++)  
        v[i]=0;  
  
}  
}
```

```
procedure frunze;  
var i:integer;  
    v:array[1..100] of boolean;  
begin  
    for i:=1 to n do  
        v[i]:=true;  
  
end;
```

## 2) frunzele arborelui

```
void frunze(){
    int i;
    int v[100];

    for(i=1;i<=n;i++)
        v[i]=0;

    for(i=1;i<=n;i++)
        if(tata[i]>0)
            v[tata[i]]=1;

}
```

```
procedure frunze;
var i:integer;
    v:array[1..100] of boolean;
begin
    for i:=1 to n do
        v[i]:=true;

    for i:=1 to n do
        if tata[i]>0 then
            v[tata[i]]:=false;

end;
```

## 2) frunzele arborelui

```
void frunze(){
    int i;
    int v[100];

    for(i=1;i<=n;i++)
        v[i]=0;

    for(i=1;i<=n;i++)
        if(tata[i]>0)
            v[tata[i]]=1;

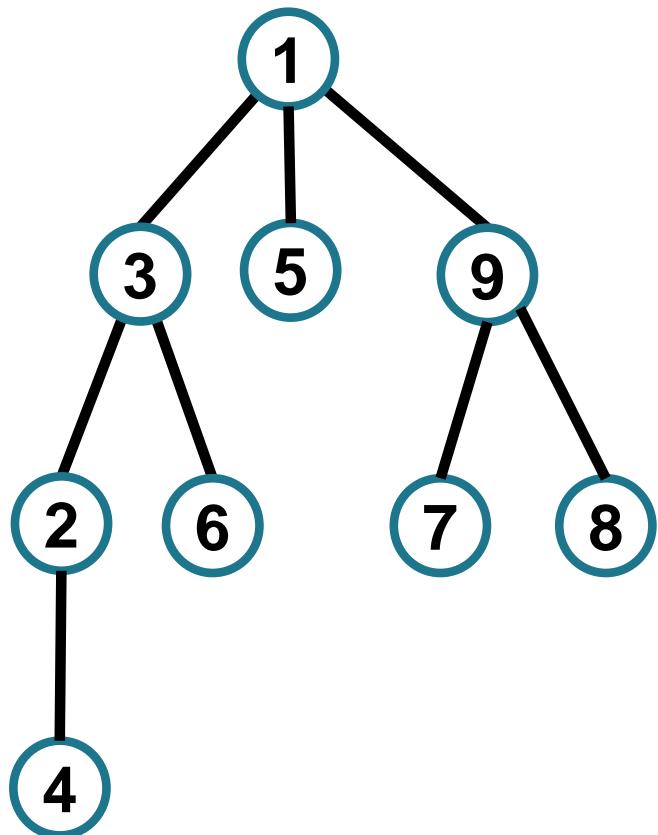
    for(i=1;i<=n;i++)
        if(v[i]==0)
            cout<<i<<" ";
    cout<<endl;
}
```

```
procedure frunze;
var i:integer;
    v:array[1..100] of boolean;
begin
    for i:=1 to n do
        v[i]:=true;

    for i:=1 to n do
        if tata[i]>0 then
            v[tata[i]]:=false;

    for i:=1 to n do
        if v[i] then
            write(i,' ');
    writeln;
end;
```

### 3) lanț de la vârful x la rădăcină



### 3) lanț de la vârful x la rădăcină



Se urcă în arbore de la x la rădăcină folosind vectorul tata

### 3) lanț de la vârful x la rădăcină

```
//de la x la radacina
void drum(int x)
{
    while(x!=0) {
        cout<<x<<" ";
        x=tata[x];
    }
    cout<<endl;
}
```

```
{de la x la radacina}
procedure drum(x:integer);
begin
    while x<>0 do
    begin
        write(x, ' ');
        x:=tata[x];
    end;
    writeln;
end;
```

### 3) lanț de la vârful x la rădăcină

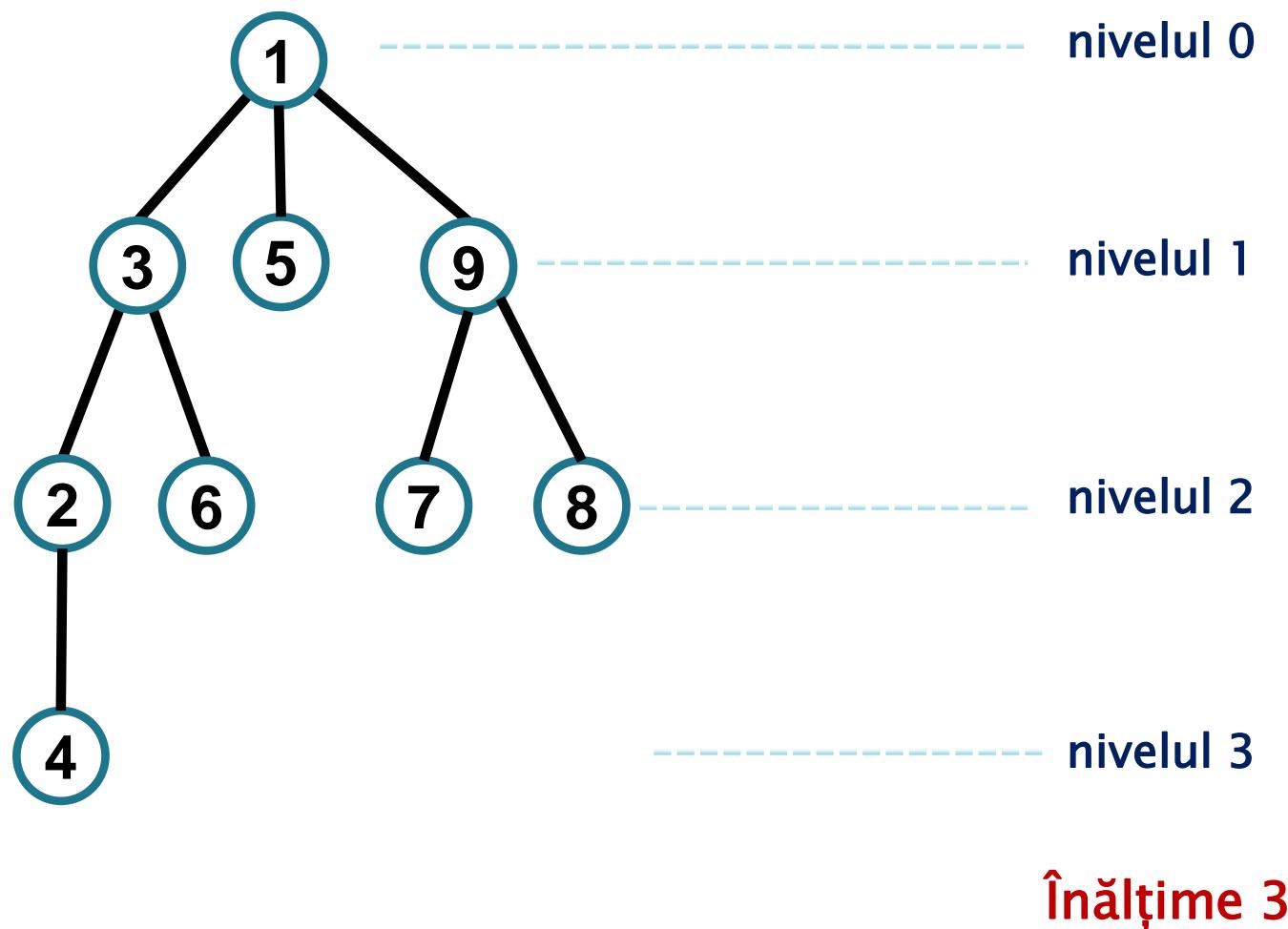
```
//de la x la radacina
void drum(int x)
{
    while(x!=0) {
        cout<<x<<" ";
        x=tata[x];
    }
    cout<<endl;
}
```

```
//de la radacina la x
void drumRec(int x)
{
    if(x!=0) {
        drumRec(tata[x]);
        cout<<x<<" ";
    }
}
```

```
{de la x la radacina}
procedure drum(x:integer);
begin
    while x<>0 do
    begin
        write(x, ' ');
        x:=tata[x];
    end;
    writeln;
end;

{de la radacina la x}
procedure drumRec(x:integer);
begin
    if x<>0 then
    begin
        drumRec(tata[x]);
        write(x, ' ');
    end;
end;
```

#### 4) Înălțimea, niveluri



#### 4) Înălțimea, niveluri



##### Varianta 1:

- pentru fiecare vârf determinăm lanțul până la rădăcină și lungimea acestuia

## Varianta 1: nerecursiv

- pentru fiecare vârf determinăm lungimea lanțului până la rădăcină
- înălțimea = maxim dintre aceste lungimi

```
int niv[100]={0};  
  
//de la x la radacina  
int drumN(int x)  
{  
    int k=0;  
    while(tata[x]!=0) {  
        x=tata[x];  
        k++;  
    }  
    return k;  
}
```

```
//in main  
int nivmax=0;  
niv[radacina()]=0;  
  
for(i=1;i<=n;i++) {  
    niv[i]=drumN(i);  
    if (niv[i]>nivmax)  
        nivmax=niv[i];  
}
```

- Complexitate?

## Varianta 1: nerecursiv

- pentru fiecare vârf determinăm lungimea lanțului până la rădăcină
- înălțimea = maxim dintre aceste lungimi

```
int niv[100]={0};  
  
//de la x la radacina  
int drumN(int x)  
{  
    int k=0;  
    while(tata[x]!=0) {  
        x=tata[x];  
        k++;  
    }  
    return k;  
}
```

```
//in main  
int nivmax=0;  
niv[radacina()]=0;  
  
for(i=1;i<=n;i++) {  
    niv[i]=drumN(i);  
    if (niv[i]>nivmax)  
        nivmax=niv[i];  
}
```

- Complexitate? –  $O(n^2)$

## 4) Înălțimea, niveluri

### Varianta 1:

- pentru fiecare vârf determinăm lanțul până la rădăcină și lungimea acestuia



- **Optimizare ?!**

Recurziv:

nivelul unui vârf = nivelul tatălui + 1;

## Varianta 1: recursiv

- nivelul unui vârf = nivelul tatălui + 1

```
int niv1[100]={0};  
  
//functie care returneaza nivelul lui x  
  
int drumNiv(int x){  
    if(tata[x]==0) //radacina  
        return 0;  
    return 1+drumNiv(tata[x]);  
}
```

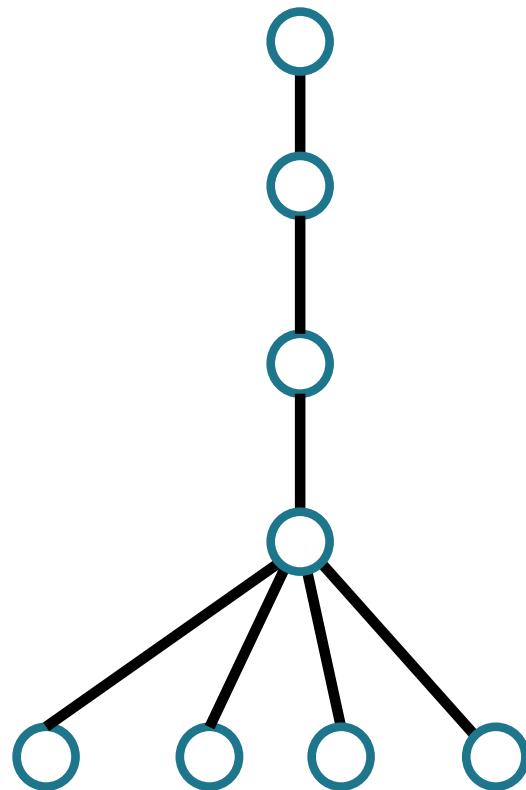
```
//in main  
int nivmax=0;  
niv1[radacina()]=0;  
  
for(i=1;i<=n;i++){  
    niv1[i]=drumNiv(i);  
    if (niv1[i]>nivmax)  
        nivmax=niv1[i];  
}
```

## 4) Înăltimea, niveluri

### **Varianta 1: Complexitate**

#### 4) Înăltimea, niveluri

Varianta 1: Complexitate -  $O(n^2)$



## 4) Înăltimea, niveluri



Cum evităm parcurgerea de mai multe ori a unui lanț (și trecerea de mai multe ori pe la același vârf)?

## 4) Înăltimea, niveluri



### Varianta 1 - Îmbunătățiri

- putem memora nivelurile deja calculate ale vârfurilor într-un vector, pentru a evita trecerea de mai multe ori prin același vârf și recalcularea nivelului acestuia

```
int niv2[100]={0};  
  
//functie care returneaza nivelul lui x  
int drumNiv2(int x){  
    if(tata[x]==0) //radacina  
        return 0;  
    if(niv2[x]==0)//necalculat  
        niv2[x]= 1+drumNiv2(tata[x]);  
    return niv2[x];  
}
```

```
int niv2[100]={0};  
  
//functie care returneaza nivelul lui x  
int drumNiv2(int x){  
    if(tata[x]==0) //radacina  
        return 0;  
    if(niv2[x]==0)//necalculat  
        niv2[x]= 1+drumNiv2(tata[x]);  
    return niv2[x];  
}
```

```
//in main  
int nivmax=0;  
niv2[radacina()]=0;  
  
for(i=1;i<=n;i++){  
    niv2[i]=drumNiv(i);  
    if (niv2[i]>nivmax)  
        nivmax=niv2[i];  
}
```

## 4) Înăltimea, niveluri



**Varianta 1 îmbunătățită:**

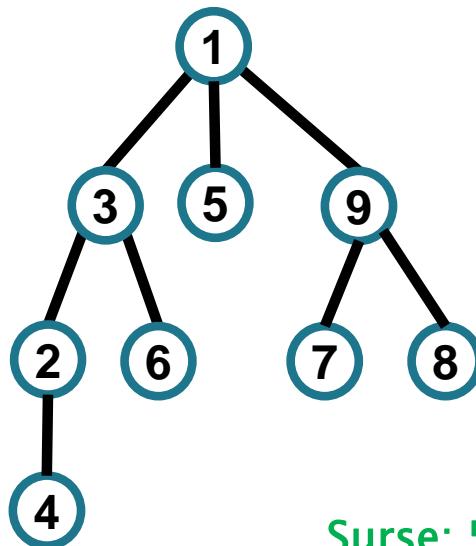
- $O(n)$

## 4) Înăltimea, niveluri



### Varianta 2: Parcurgem arborele de la rădăcină

- ▶ Similar parcurgerii grafurilor
- ▶ Parcuregere în lățime -> parcuregere pe niveluri a arborelui
- ▶ Este mai eficient în acest caz să reprezentăm arborele cu liste de fii (parcuregere  $O(n)$ )



tata=[0, 3, 1, 2, 1, 3, 9, 9, 1]

Complexitate?

↓  
lista de fii

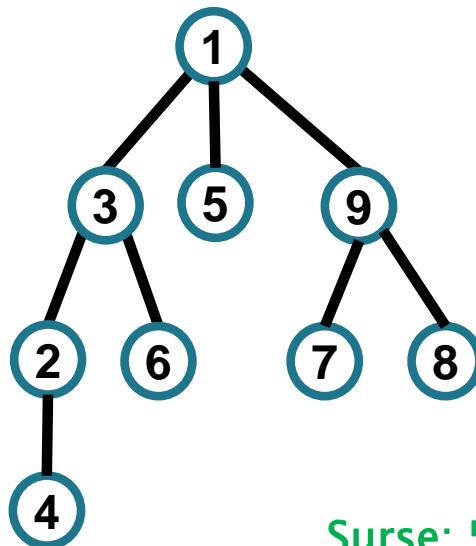
Surse: 5\_constructie\_lista\_fii\_din\_tata.cpp / pas

## 4) Înălțimea, niveluri



### Varianta 2: Parcurgem arborele de la rădăcină

- ▶ Similar parcurgerii grafurilor
- ▶ Parcuregere în lătime -> parcuregere pe niveluri a arborelui
- ▶ Este mai eficient în acest caz să reprezentăm arborele cu liste de fii (parcuregere  $O(n)$ )



tata=[0, 3, 1, 2, 1, 3, 9, 9, 1]

Complexitate  $O(n)$   
↓  
lista de fii

Surse: 5\_constructie\_lista\_fii\_din\_tata.cpp / pas

## Vector tata -> liste de fii

```
int l[100][100], n;  
void tata_fii(){  
    int i,j,x,y,g;  
    for(i=1;i<=n;i++)  
        if(tata[i]>0){  
            //muchie (tata[i],i)  
            x=tata[i];  
            y=i;  
        }  
    }  
}
```

```
var l: array[1..100,0..100] of integer;  
var n:integer;  
procedure tata_fii;  
    var i,j,x,y,g:integer;  
begin  
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;  
    for i:=1 to n do  
        if tata[i]<>0 then begin  
            {muchie (tata[i],i)}  
            x:=tata[i];  
            y:=i;  
        end;  
end;
```

## Vector tata -> liste de fii

```
int l[100][100], n;  
void tata_fii(){  
    int i,j,x,y,g;  
    for(i=1;i<=n;i++)  
        if(tata[i]>0){  
            //muchie (tata[i],i)  
            x=tata[i];  
            y=i;  
            l[x][0]++;  
            l[x][l[x][0]]=y;  
        }  
  
    for(i=1;i<=n;i++){  
        cout<<i<<" : ";  
        g=l[i][0];  
        for(j=1;j<=g;j++)  
            cout<<l[i][j]<<" ";  
        cout<<endl;  
    }  
}
```

```
var l: array[1..100,0..100] of integer;  
var n:integer;  
procedure tata_fii;  
    var i,j,x,y,g:integer;  
begin  
    for i:=1 to n do l[i,0]:=0;  
    for i:=1 to n do  
        if tata[i]<>0 then begin  
            {muchie (tata[i],i)}  
            x:=tata[i];  
            y:=i;  
            l[x,0]:=l[x,0]+1;  
            l[x,l[x][0]]:=y;  
        end;  
    for i:=1 to n do begin  
        write(i,' : ');  
        g:=l[i,0];  
        for j:=1 to g do write(l[i,j],' ');  
        writeln;  
    end;  
end;
```

## 4) Înăltimea, niveluri



### Concluzii:

- ▶ Reprezentarea unui arbore cu vectorul tata permite o parcurgere mai ușoară a arborelui **de la frunze spre rădăcină**
- ▶ Putem parcurge arborele și pornind din rădăcină și folosi parcurgeri generale de grafuri – **lățime** (pe niveluri) și **adâncime** – dar atunci este mai eficient să folosim ca reprezentare **liste de fii** / **liste de adiacență** (pe care le putem obține din vectorul tata)

# Temă



Dat un vector tata asociat unui arbore să se determine:

- 1) gradul unui vârf  $x$  dat
- 2) toate vârfurile de pe un nivel  $p$  dat
- 3) cea mai apropiată frunză de rădăcină și un lanț de la rădăcină la aceasta

# Problemă



Dat un vector tata cu elementele aparținând mulțimii  $\{0,1,\dots,n\}$ , să se determine dacă există un arbore cu vectorul tata asociat egal cu vectorul dat  
**(admitere 2007)**

# Problemă



## Trebuie ca

- vectorul să aibă un singur element egal cu 0
- din rădăcină să se poată ajunge în orice vârf sau, echivalent, din orice vârf să se poată ajunge în rădăcină mergând din tată în tată

# Problemă



Trebuie ca

- **vectorul să aibă un singur element egal cu 0**
- din rădăcină să se poată ajunge în orice vârf sau, echivalent, din orice vârf să se poată ajunge în rădăcină mergând din tată în tată
- Idee similară cu cea de la calculul înălțimii:  
**pornim dintr-un vârf și urcând spre rădăcină marcăm vârfurile prin care trecem**

Sursa: 6\_test\_vector\_tata\_valid\_2007.cpp

```

int acc[100]={0};

int viz[100]={0};

/*acc[i]=1 ⇔ i este accesibil
(printr-un lant) din radacina
viz[i]=1 ⇔ i a fost vizitat*/

/*x accesibil din radacina <=>
tata[x] este accesibil*/

int accesibil(int x) {
    if(tata[x]==0) return 1;
    if(viz[x]==0) {
        viz[x]=1;
        acc[x]=accesibil(tata[x]);
    }
    return acc[x];
}

```

```

int validUrcare() {
    int i,rad,nr;

    //test 1 - o singura radacina
    nr=0;
    for(i=1;i<=n;i++)
        if(tata[i]==0) {
            rad=i;nr++; }

    if(nr!=1) return 0;

    //test 2 - toate nodurile sunt
    accesibile din radacina
    for(i=1;i<=n;i++) {
        viz[i]=0; acc[i]=0;
    }
    for(i=1;i<=n;i++)
        if(accesibil(i)==0)
            return 0;
    return 1;
}

```

# Problemă



Ca și la calculul înălțimii, sunt posibile și alte abordări:

- ▶ putem verifica și invers, dacă din rădăcină se poate ajunge în orice vârf – parcurgem arborele pornind din rădăcină și verificăm în final dacă au fost vizitate toate vârfurile
- ▶ pentru această abordare – liste de fii
  - folosind liste de fii  $O(n)$
  - folosind vector tata  $O(n^2)$

# Problemă



**Temă** – Dat un vector tata asociat unui arbore și două vârfuri  $x$  și  $y$ , să se determine cel mai apropiat ascendent (strămoș) comun celor două vârfuri

Convenție: dacă  $x$  este ascendentul lui  $y$  atunci  $x$  este considerat cel mai apropiat ascendent comun al celor două vârfuri

# Problemă

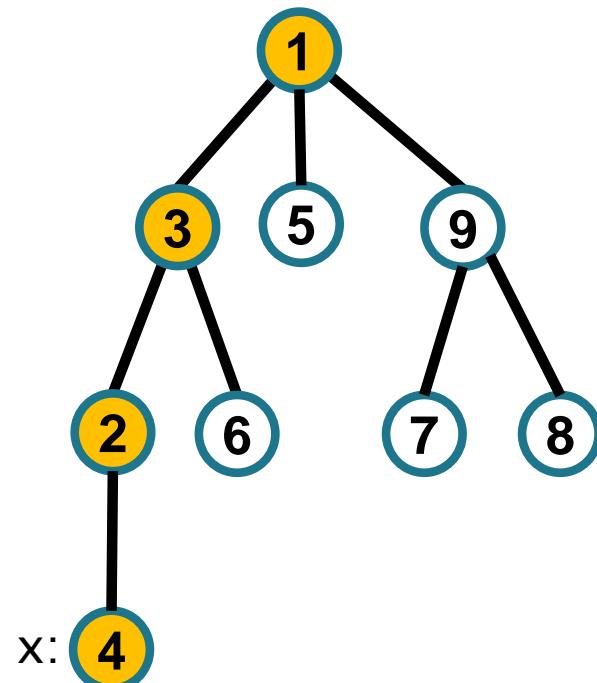


**Temă** – Dat un vector tata asociat unui arbore și două vârfuri  $x$  și  $y$ , să se determine cel mai apropiat ascendent (strămoș) comun celor două vârfuri

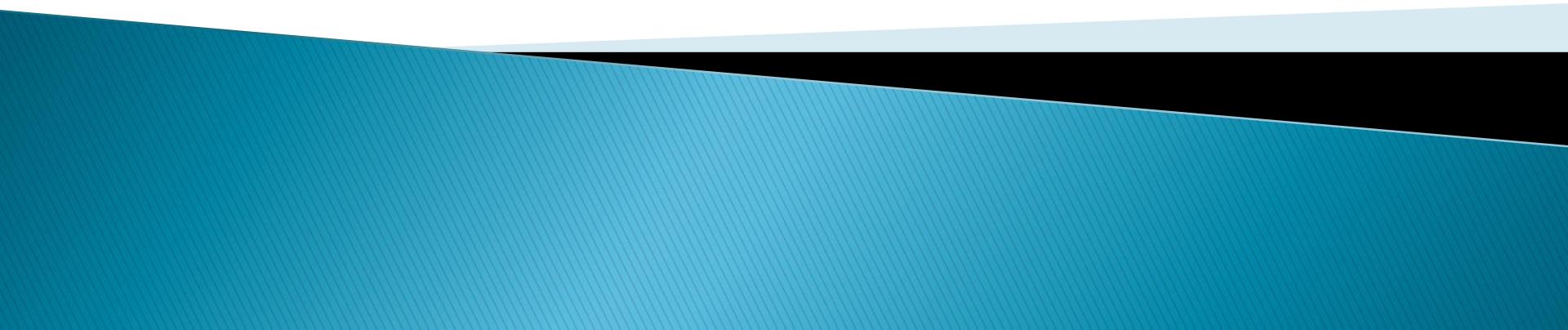
**Idee:**

- Marcăm  $x$  și ascendenții lui  $x$
- Urcăm din  $y$  spre rădăcină până la primul vârf marcat

**Alte idei?**



# **Parcurgerea grafurilor**



# Parcurgerea grafurilor

**Parcurgere** = o modalitate prin care, plecând de la un vârf de start și mergând pe arce/muchii să ajungem la toate vârfurile accesibile din s

Un vârf  $v$  este **accesibil** din  $s$  dacă există un drum/lanț de la  $s$  la  $v$  în  $G$ .

# Parcurgerea grafurilor

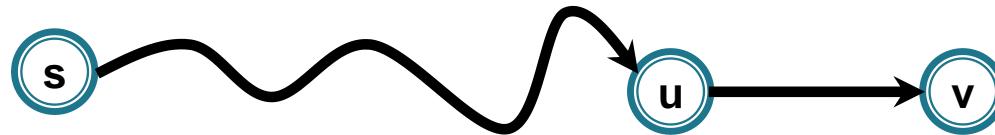


Idee: Dacă

- $u$  este **accesibil din  $s$**
- $uv \in E(G)$

atunci  $v$  este accesibil din  $s$ .

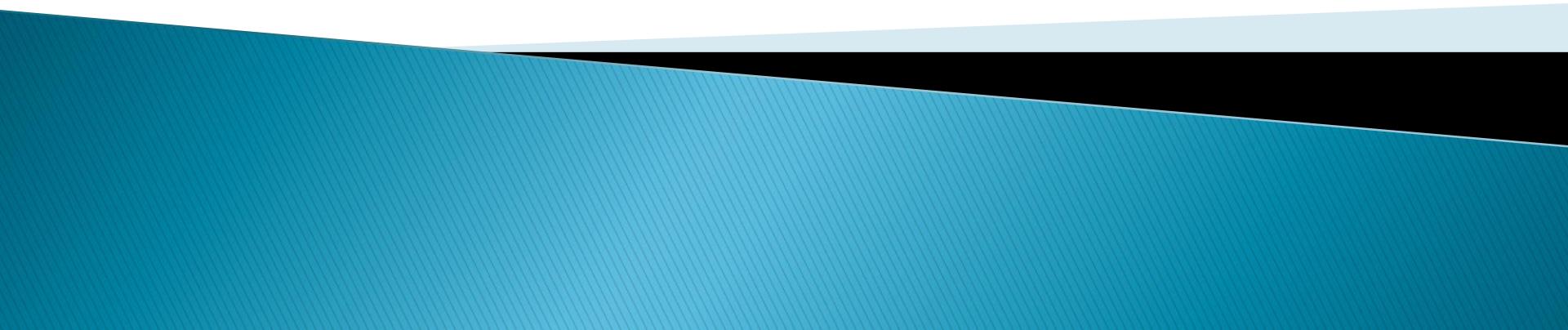
(“din aproape în aproape”)



# Parcurgerea grafurilor

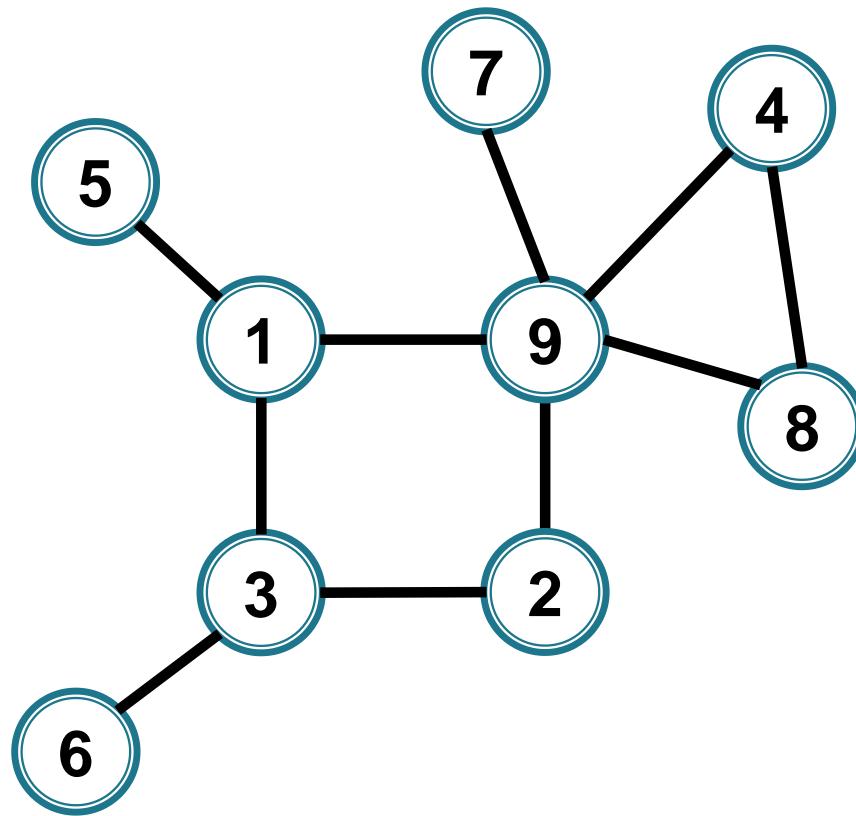
- ▶ Parcurgerea în lățime (BF = breadth first)
- ▶ Parcurgerea în adâncime (DF = depth first)

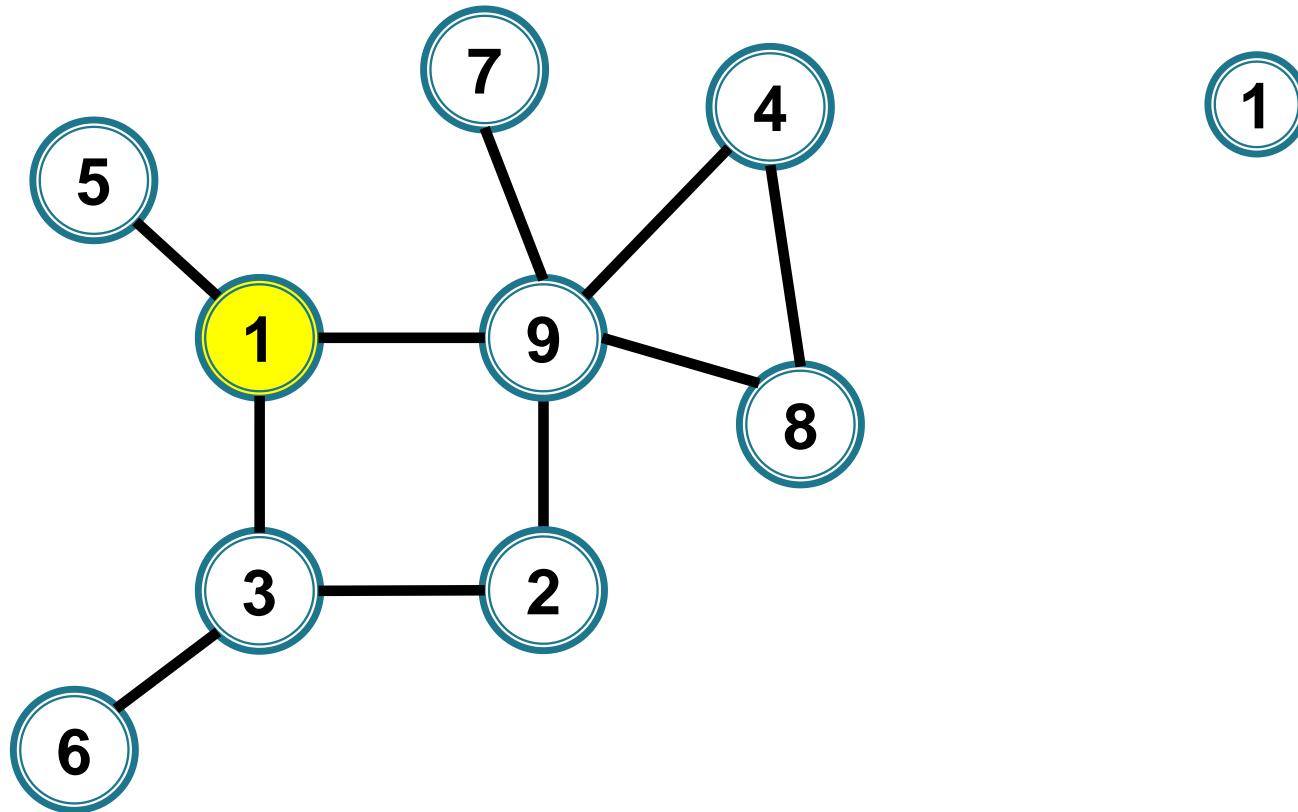
# **Parcurgerea în lățime**



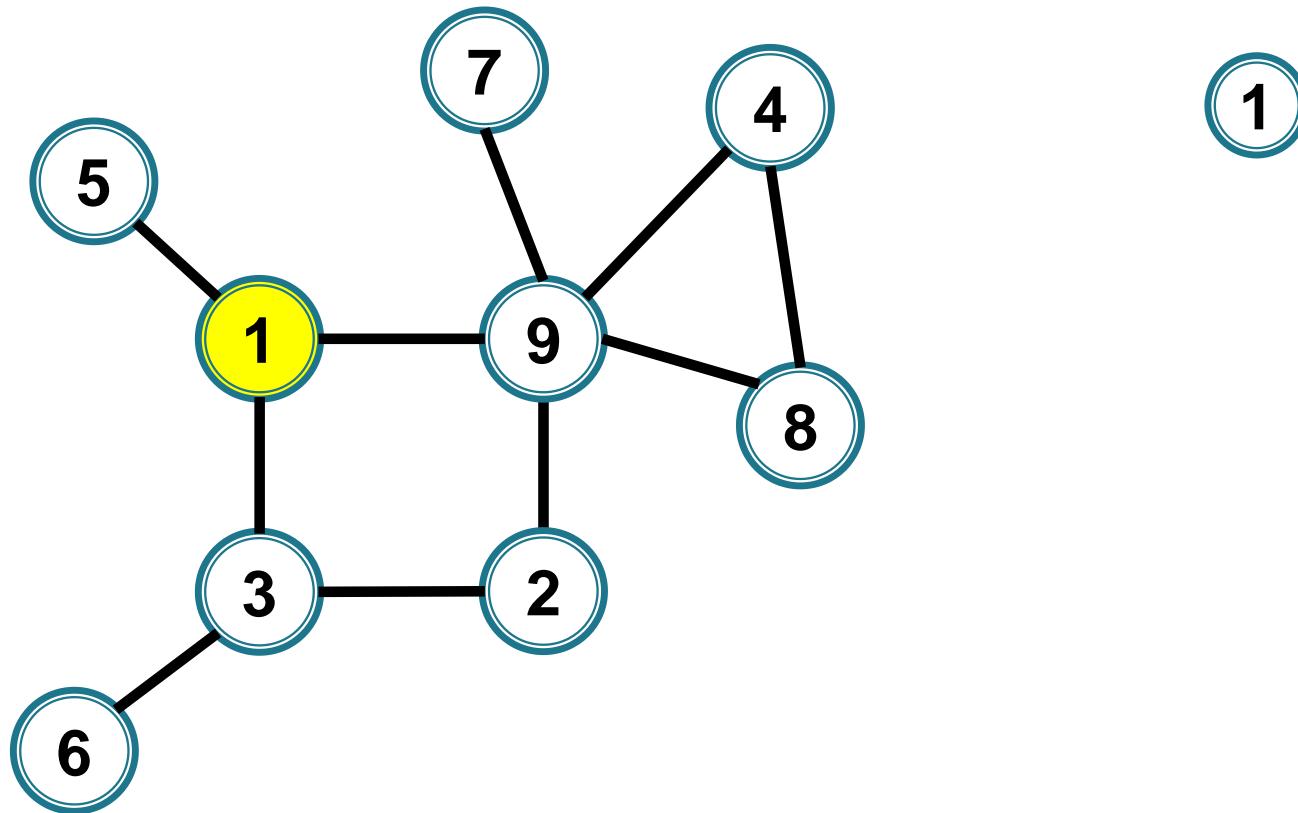
# Parcurgerea grafurilor

- ▶ **Parcurgerea în lățime:** se vizitează
  - vârful de start s
  - vecinii acestuia
  - vecinii nevizitați ai acestora
- etc

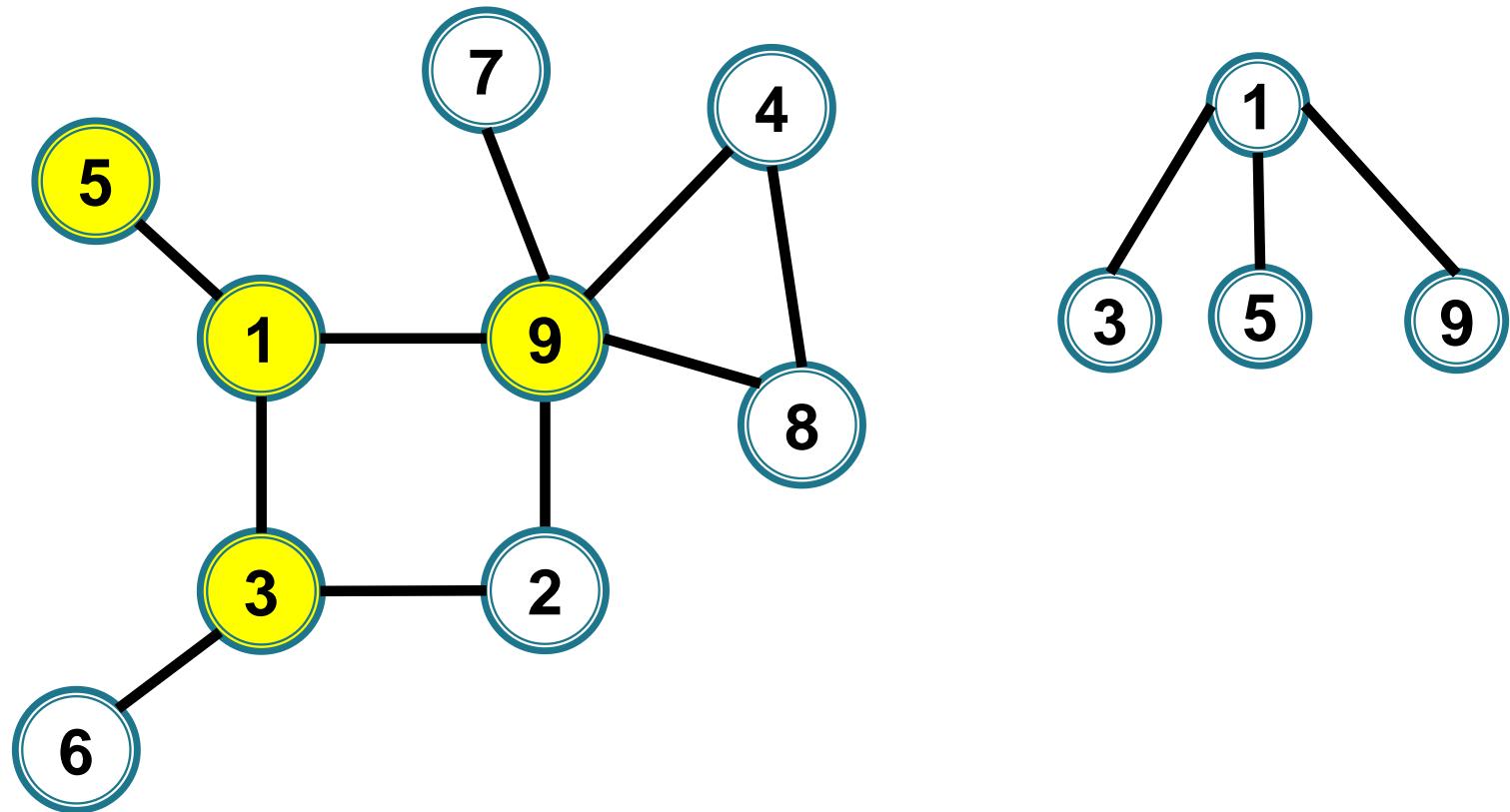




↑  
p

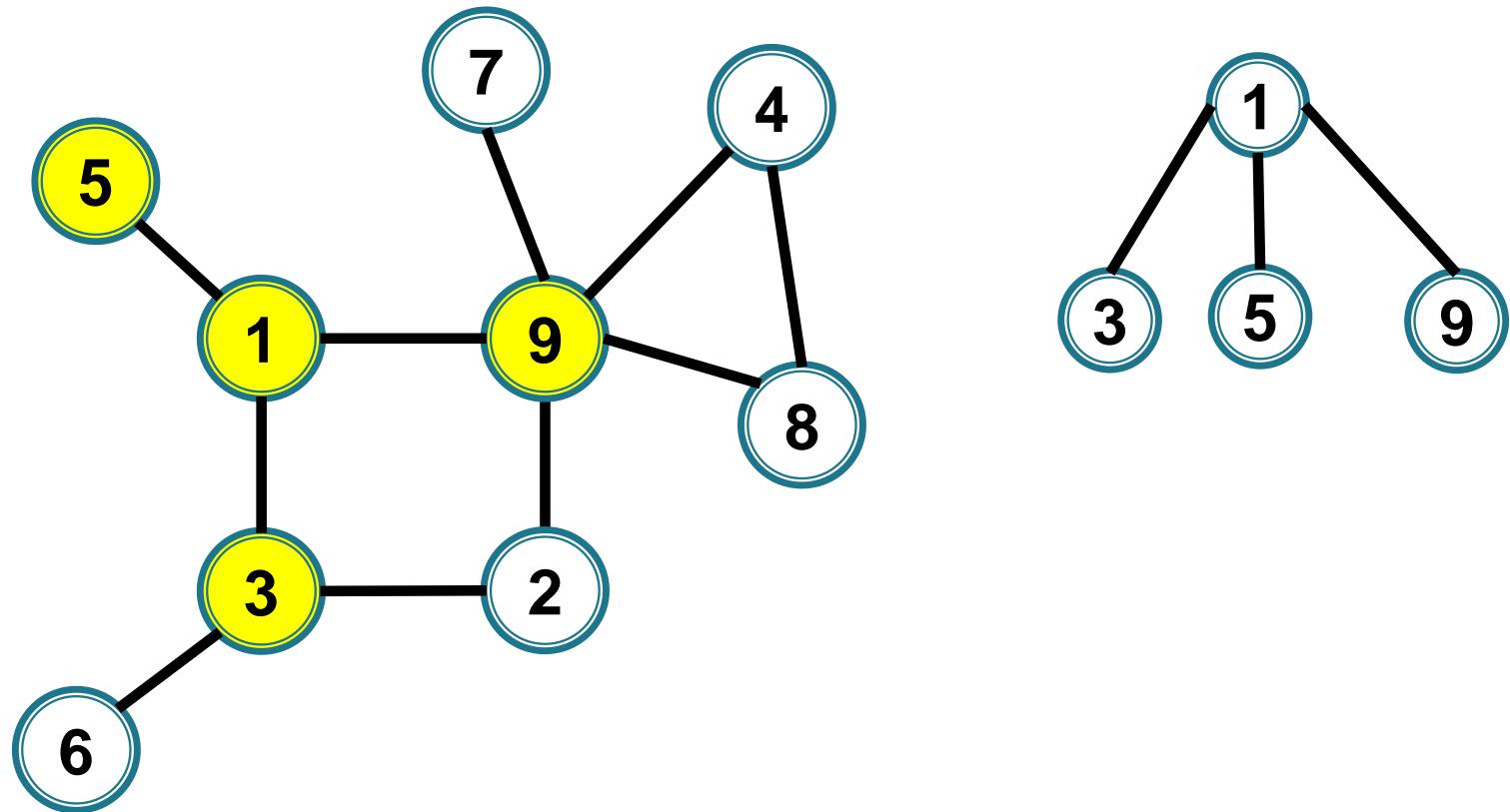


↑  
p

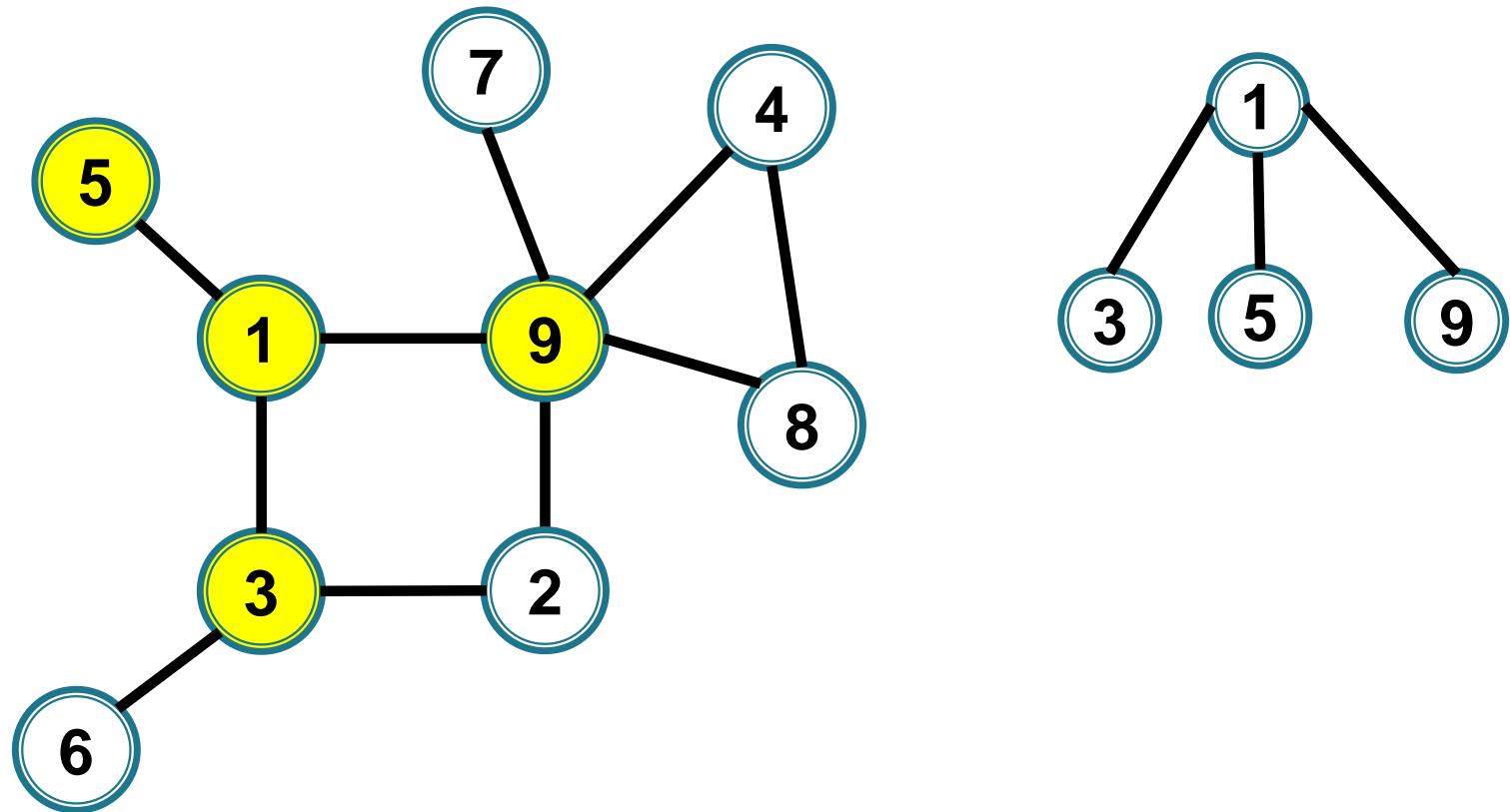


1 3 5 9

↑  
p

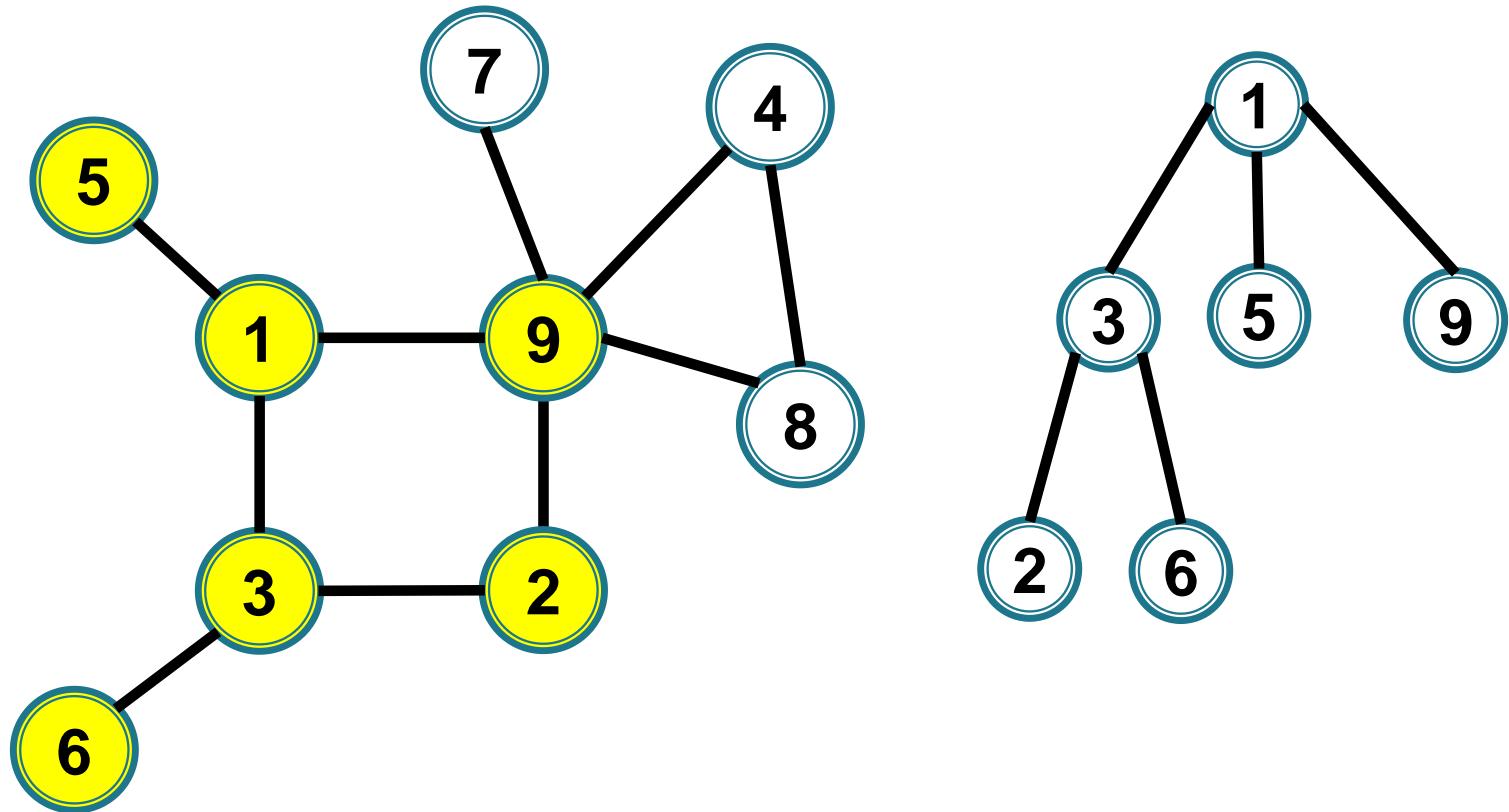


1 3 5 9  
p



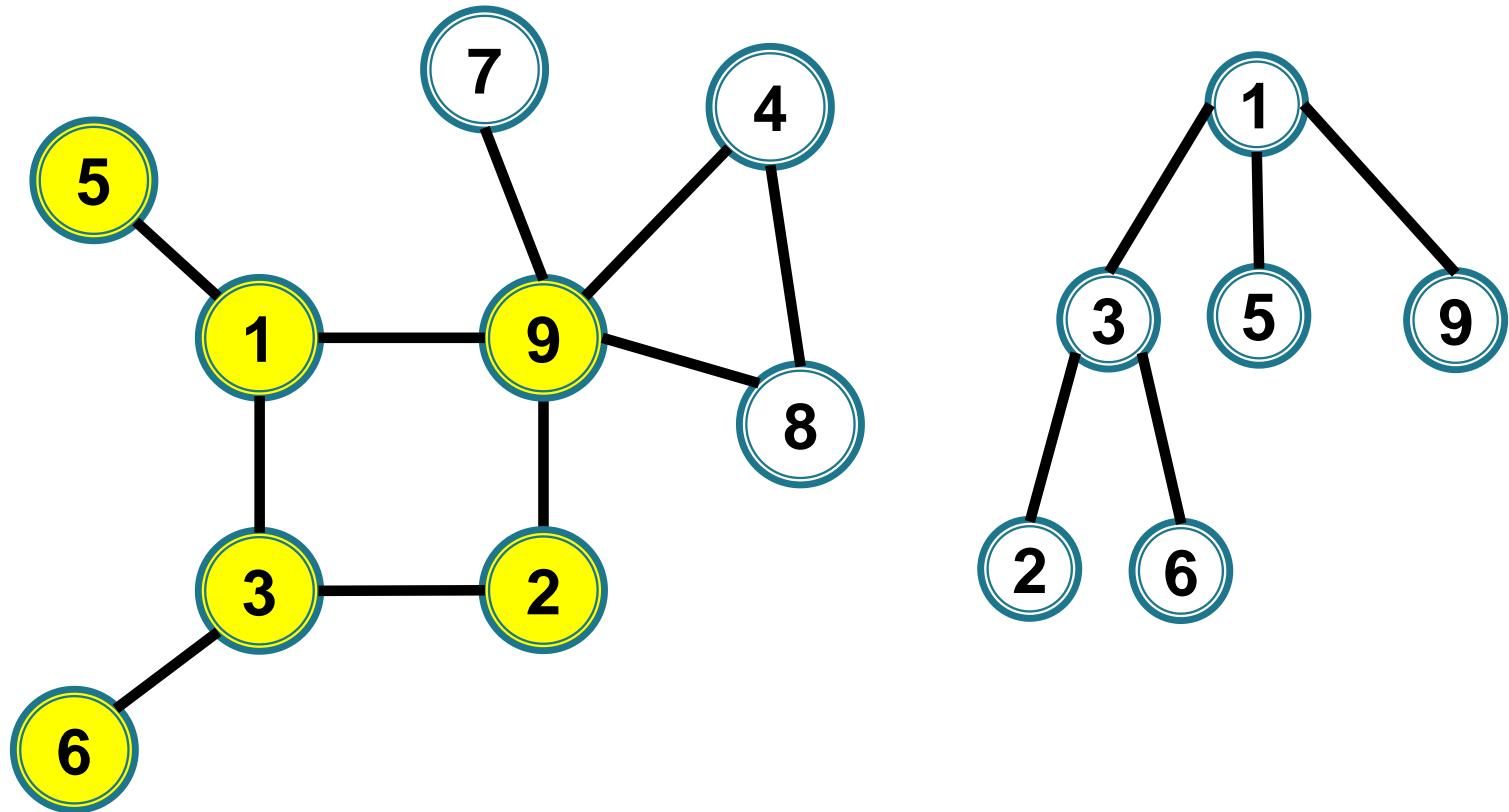
1 3 5 9

p



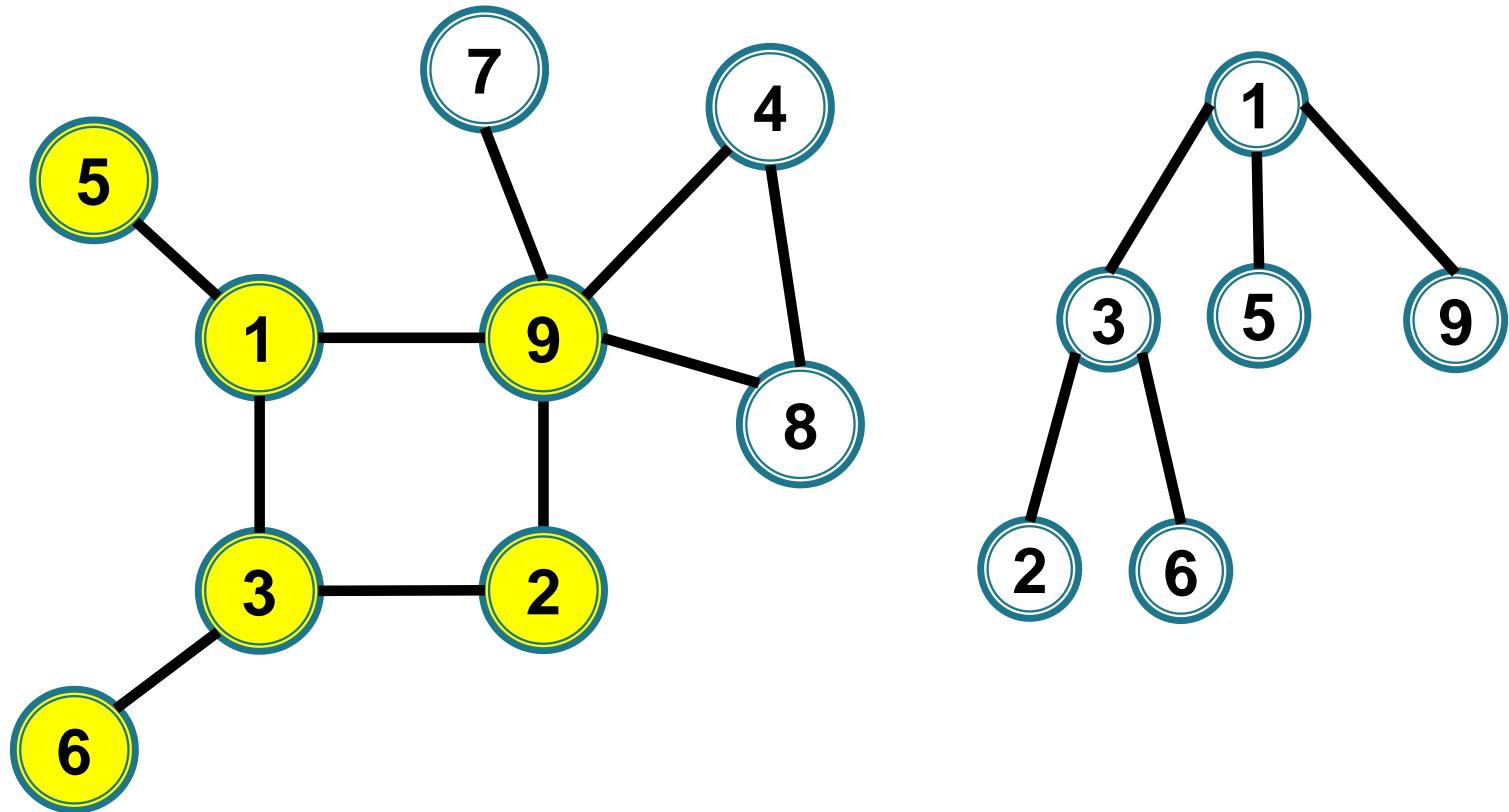
1 3 5 9 2 6

p



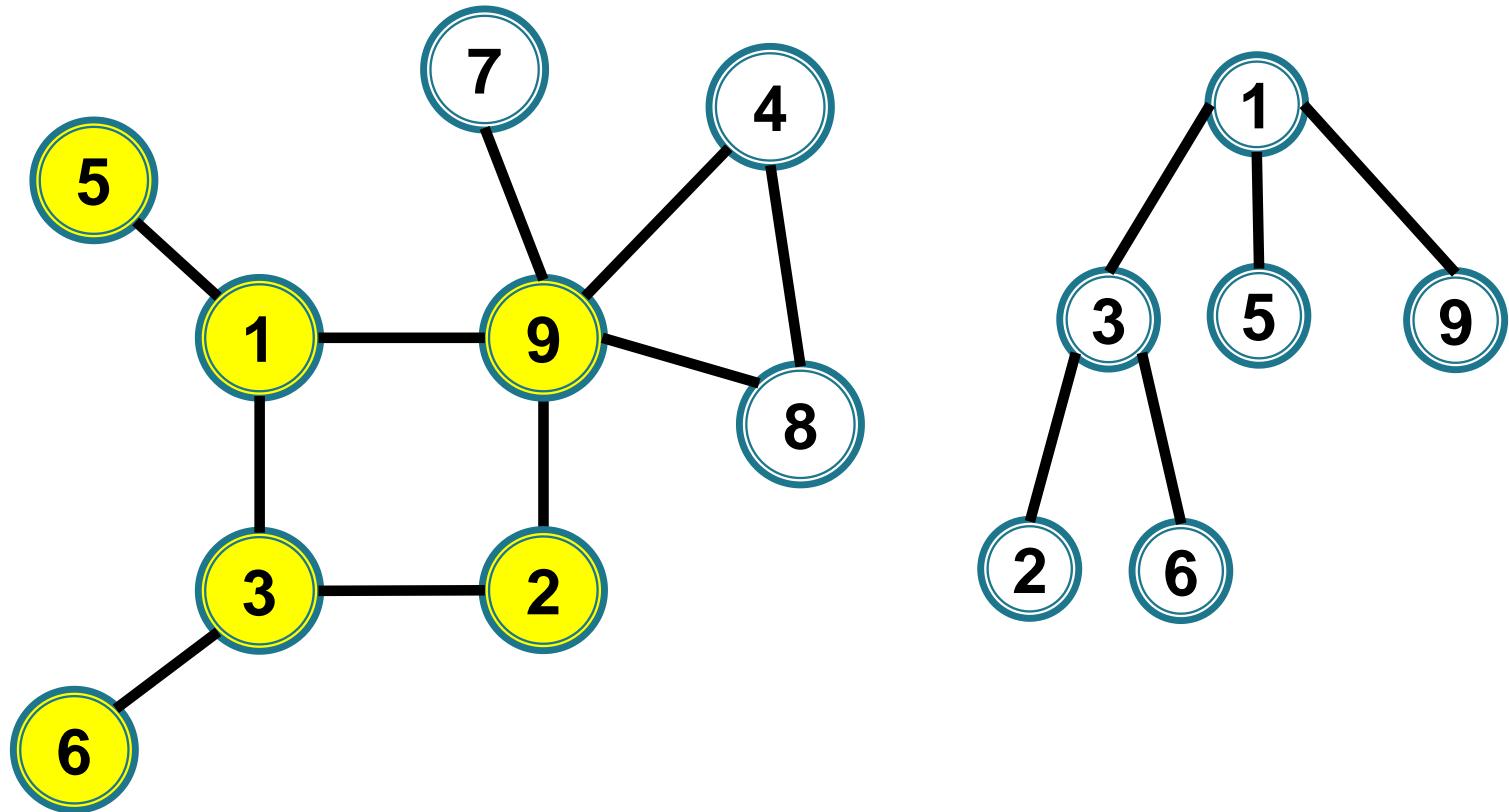
1 3 5 9 2 6

p



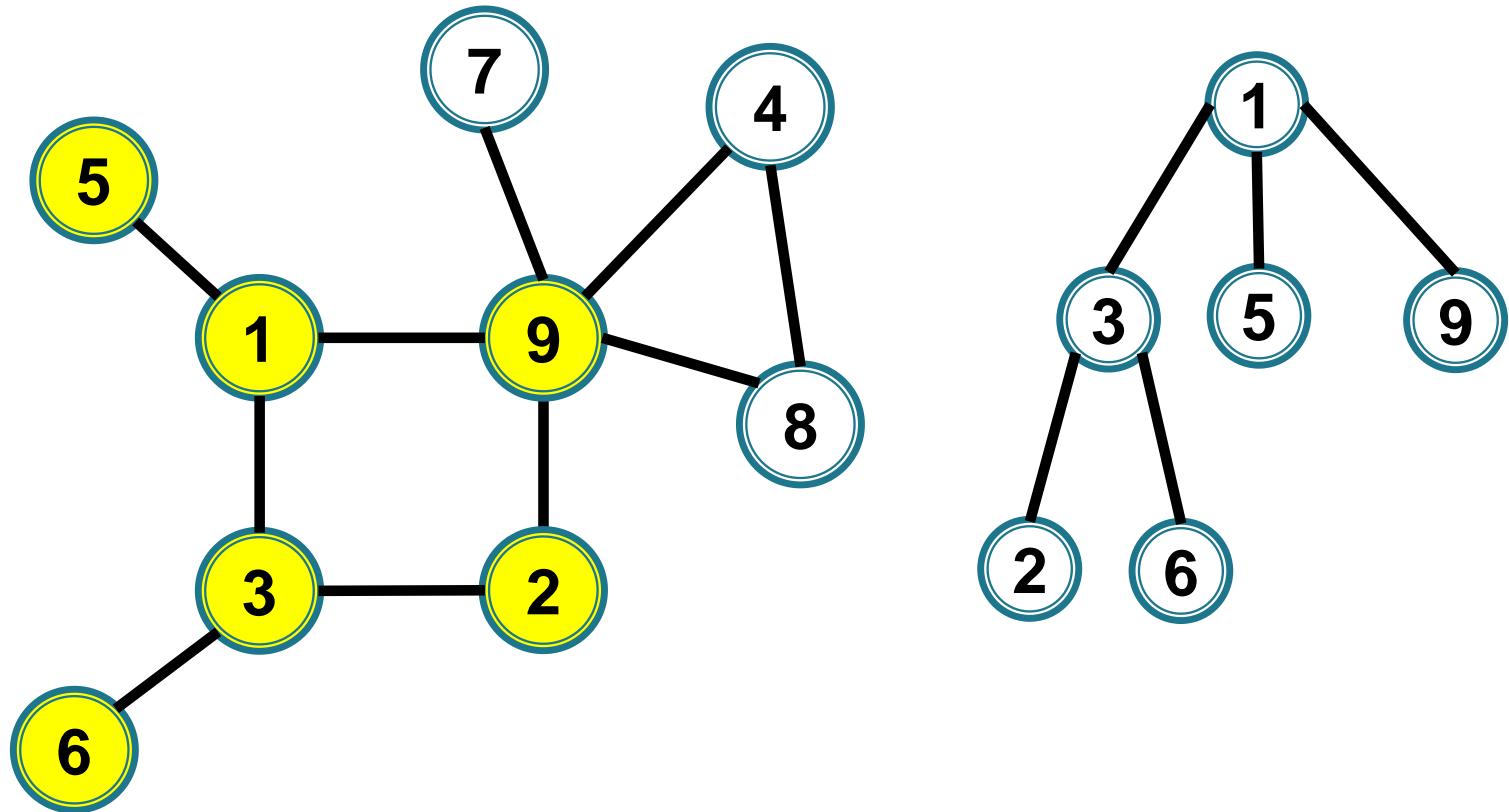
1 3 5 9 2 6

p



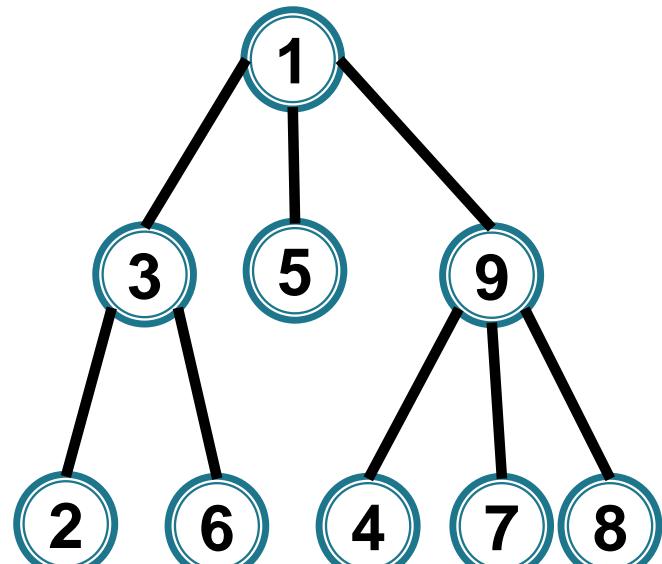
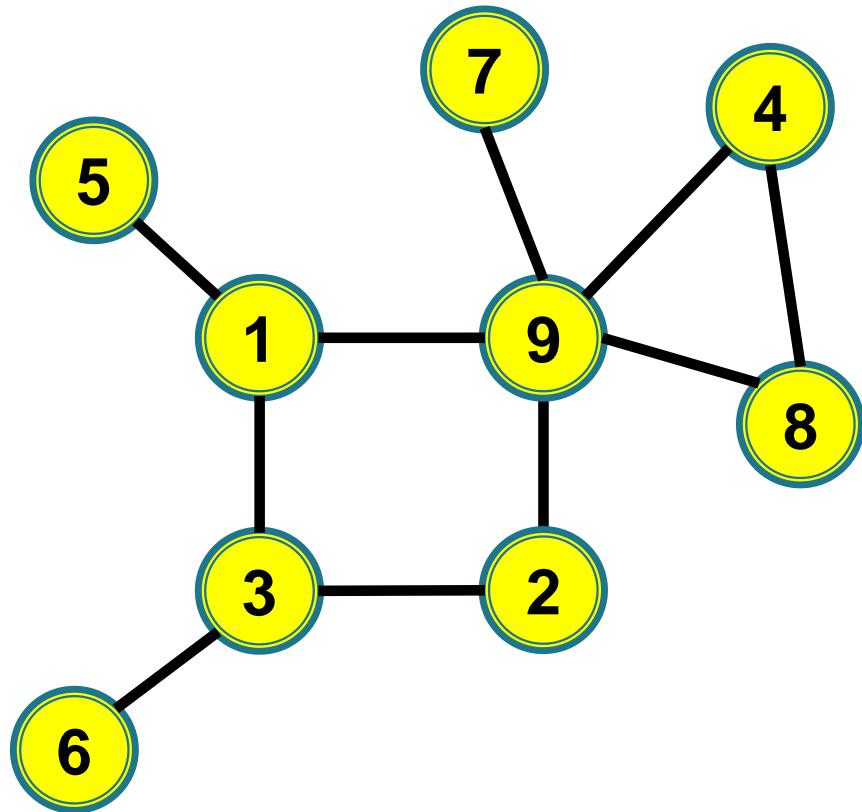
1 3 5 9 2 6

p



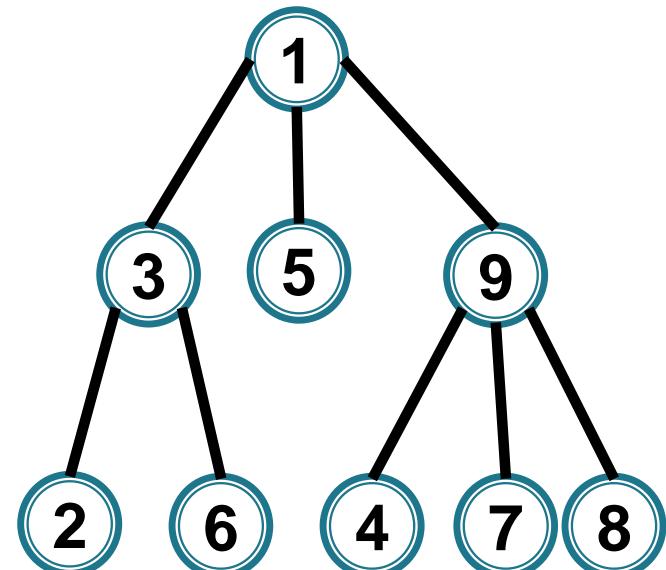
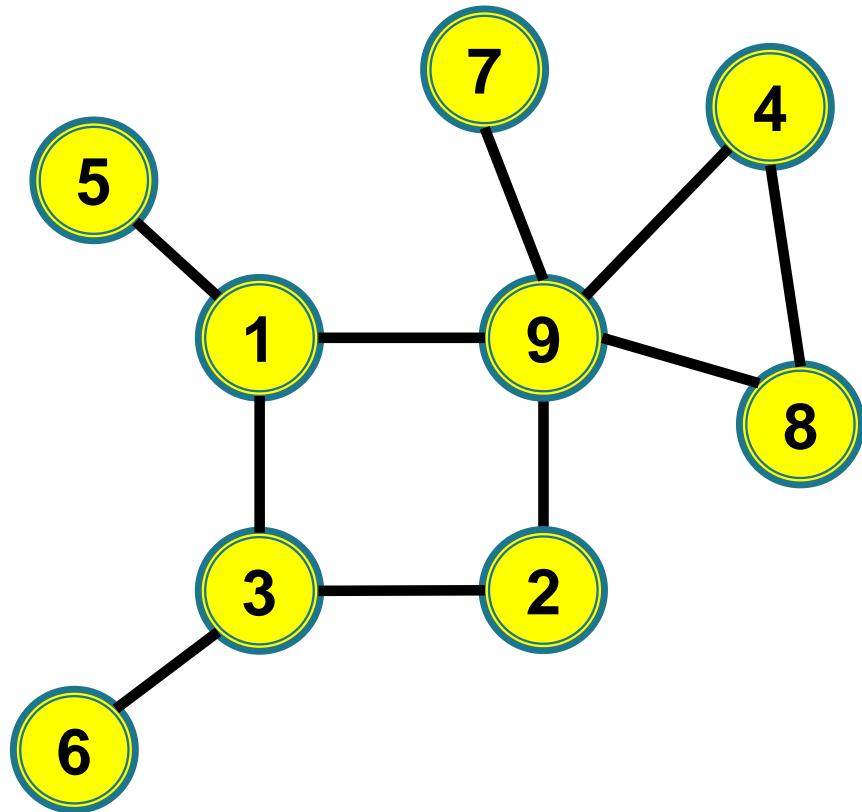
1 3 5 9 2 6

p



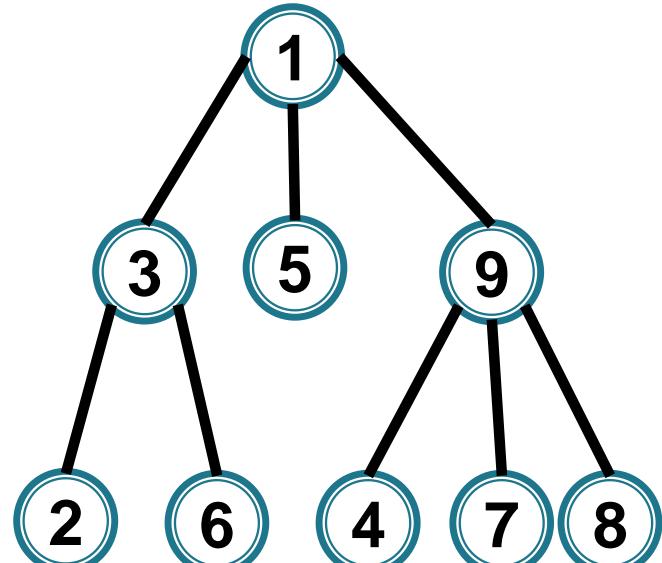
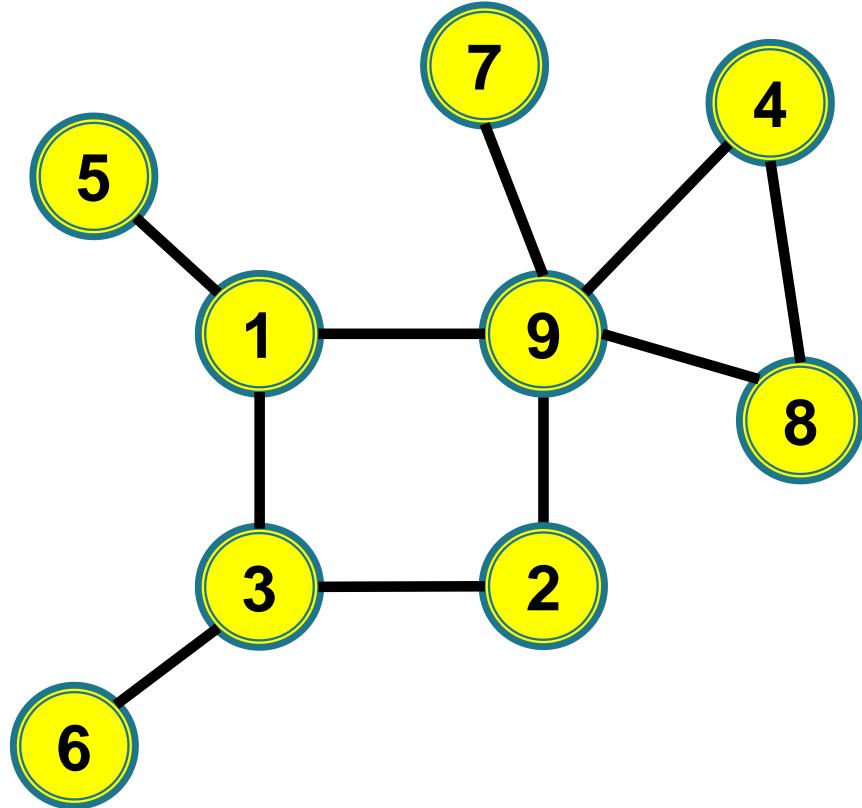
1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



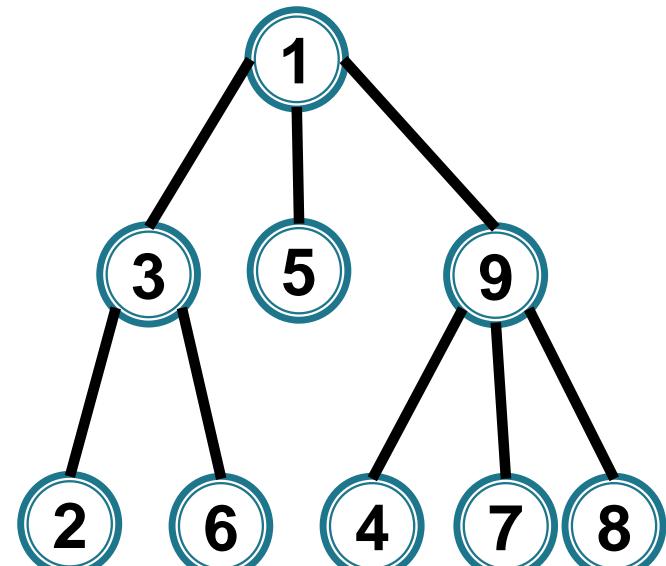
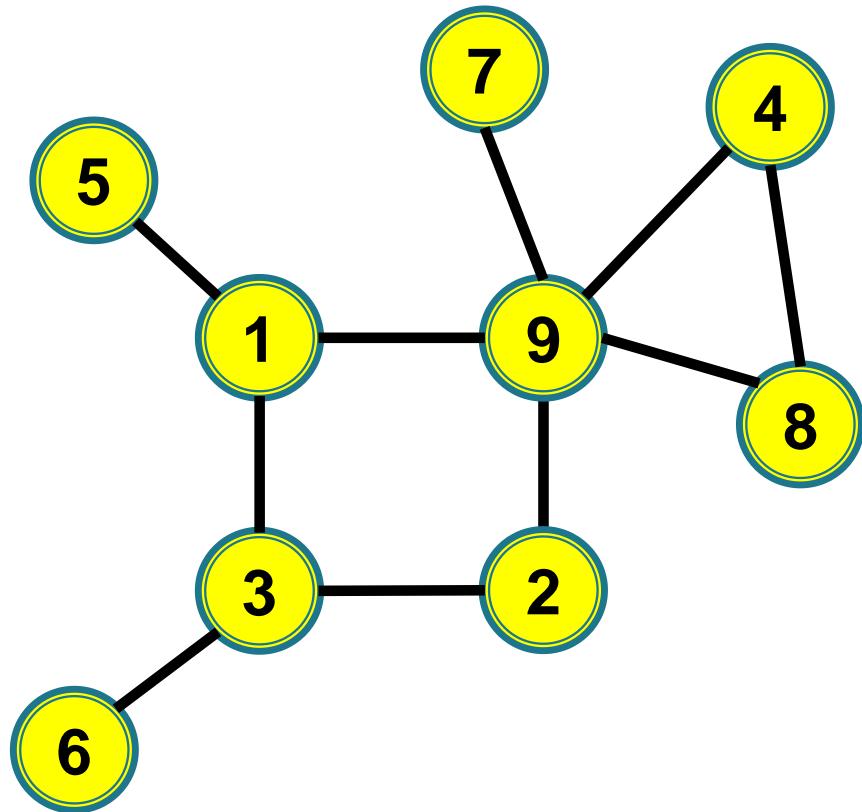
1 3 5 9 2 6 4 7 8

↑  
p



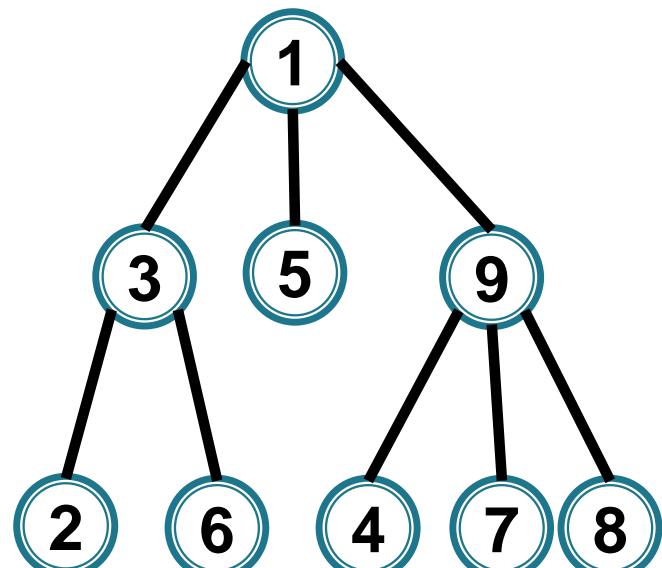
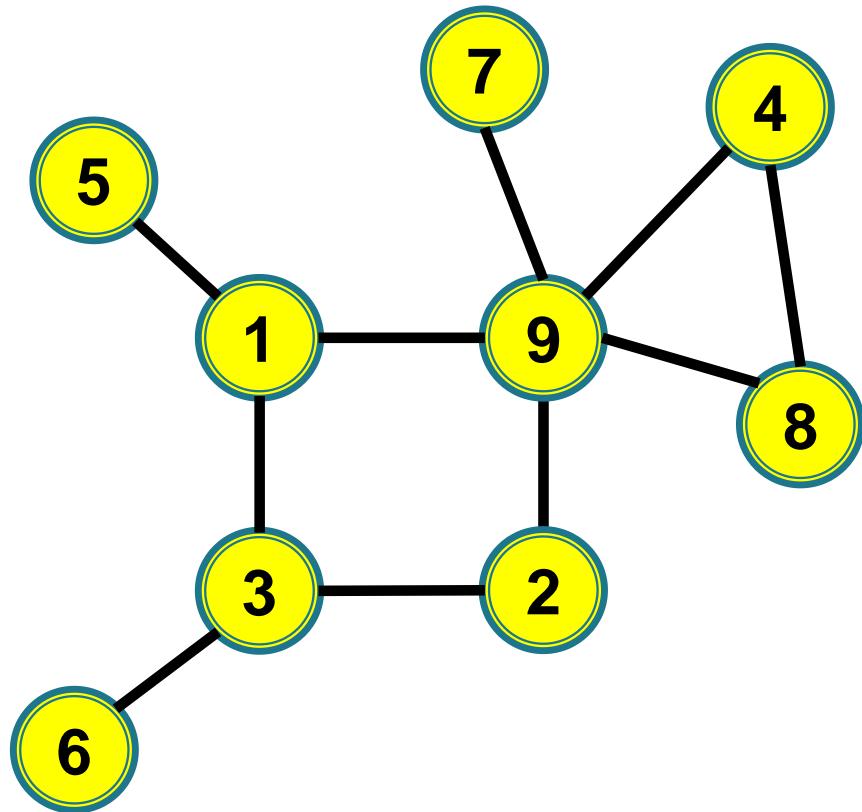
1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



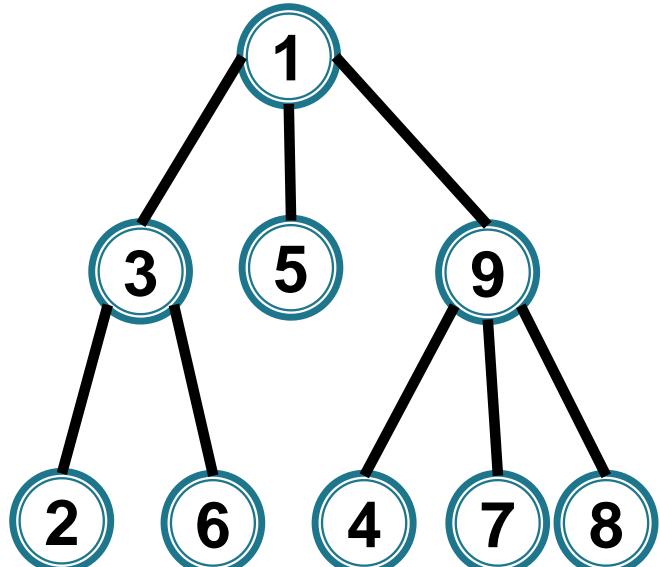
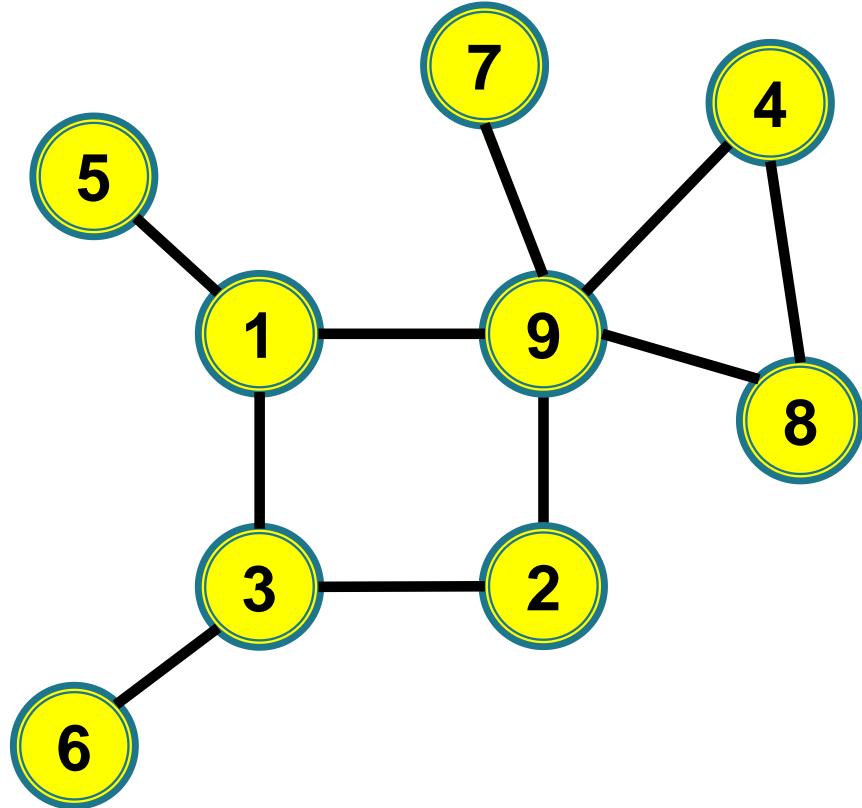
1 3 5 9 2 6 4 7 8

↑  
p



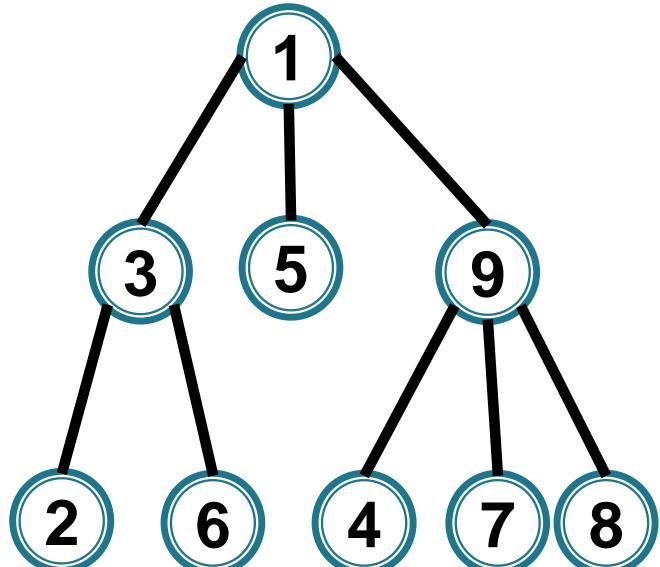
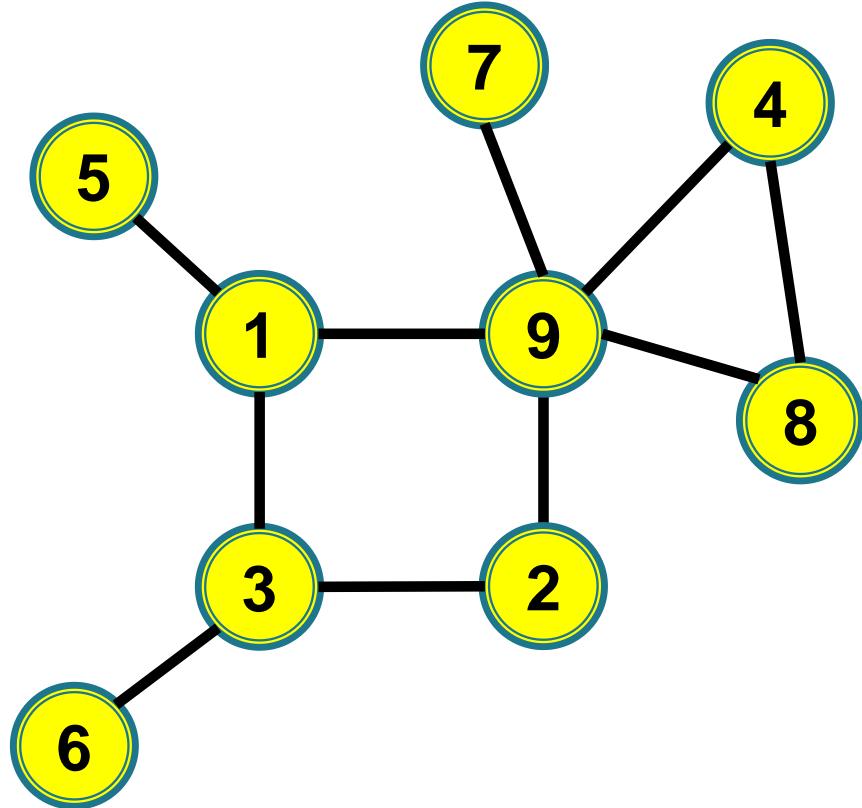
1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



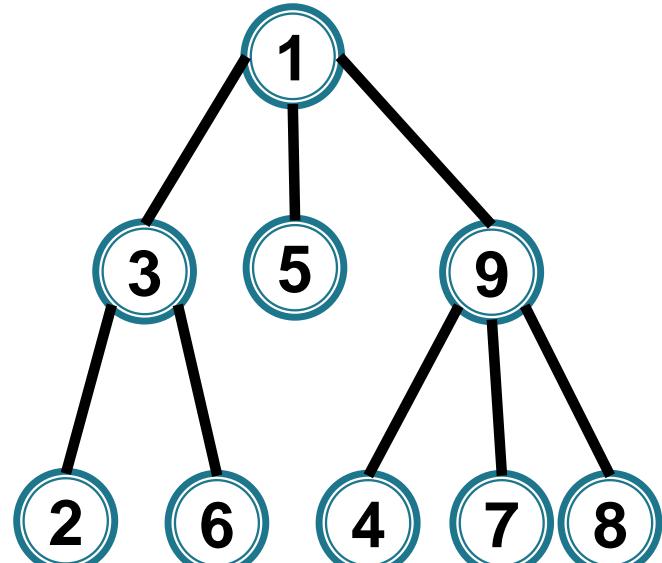
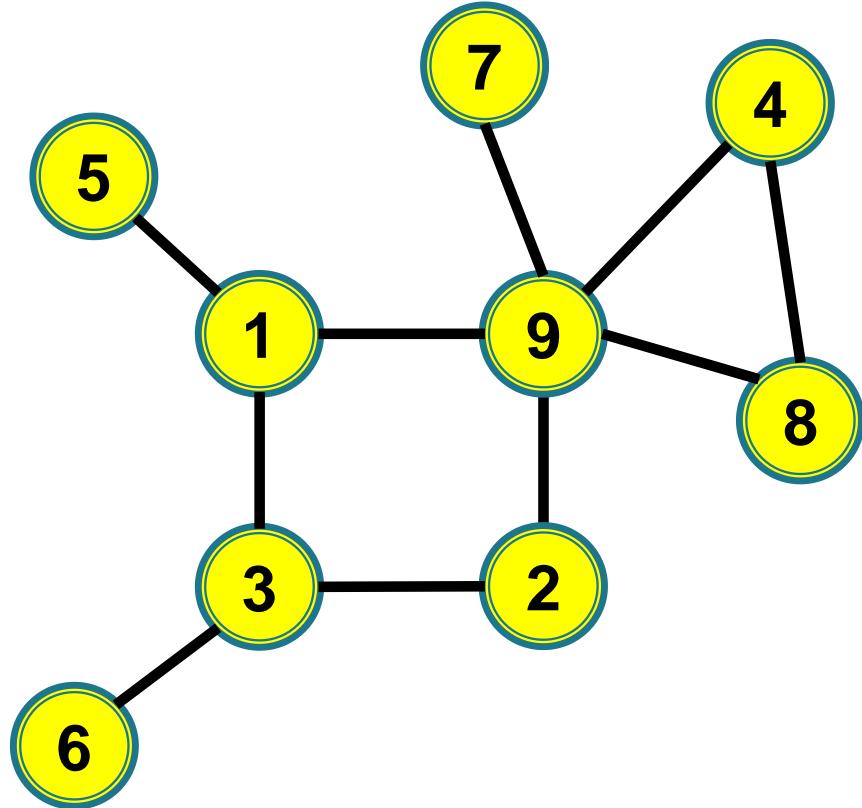
1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



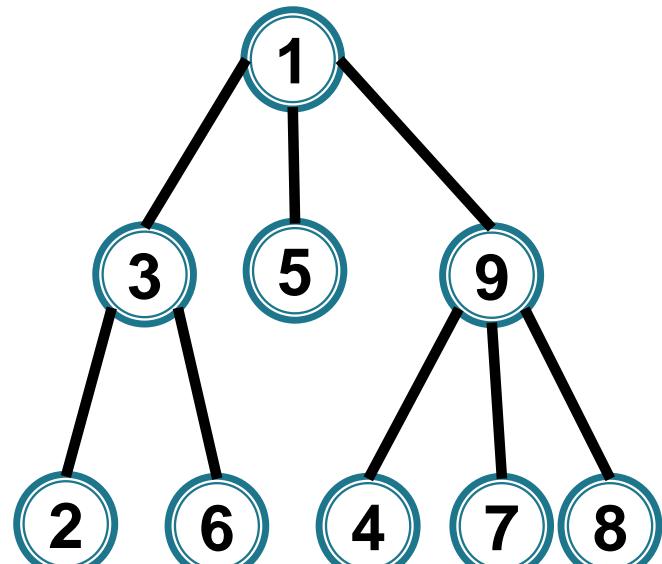
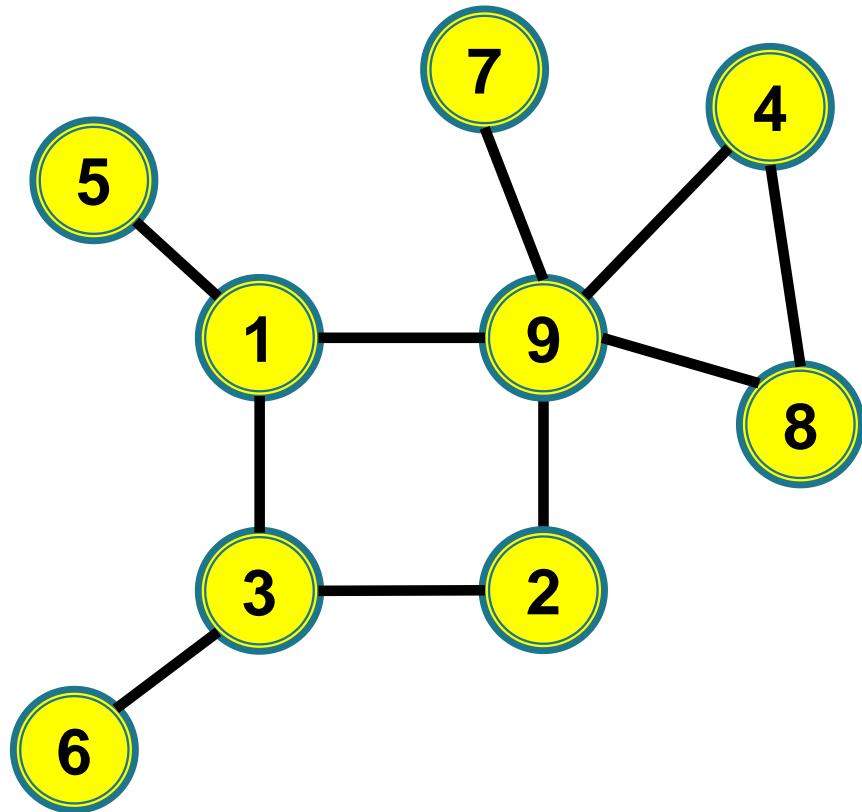
1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



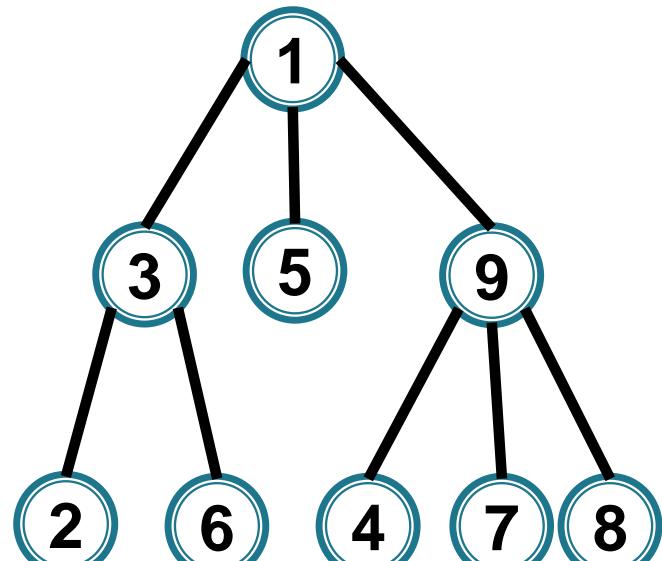
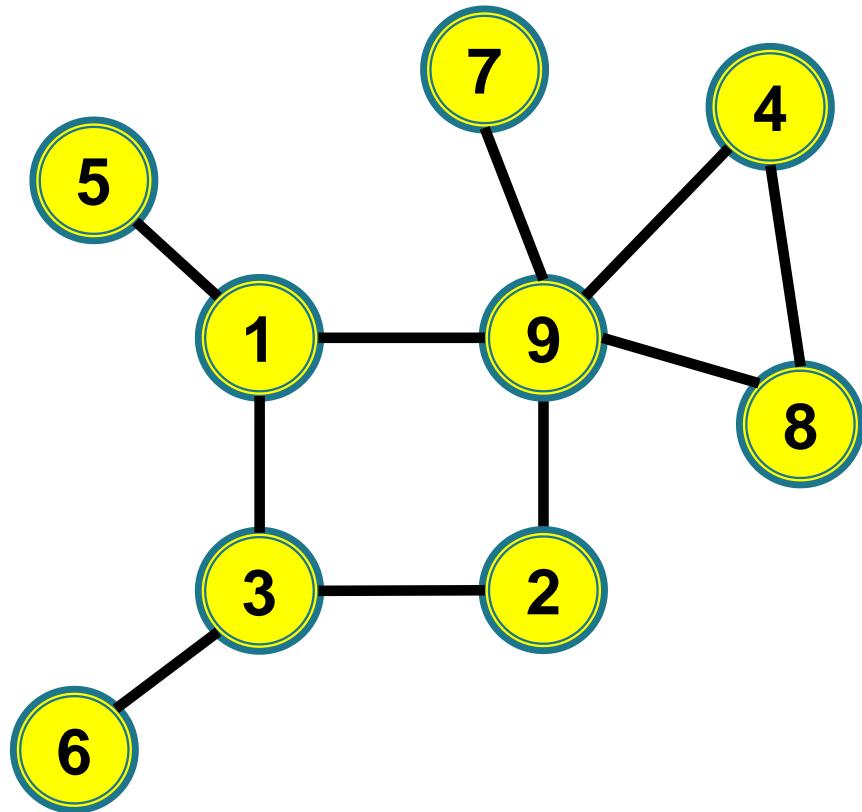
1 3 5 9 2 6 4 7 8

↑  
p

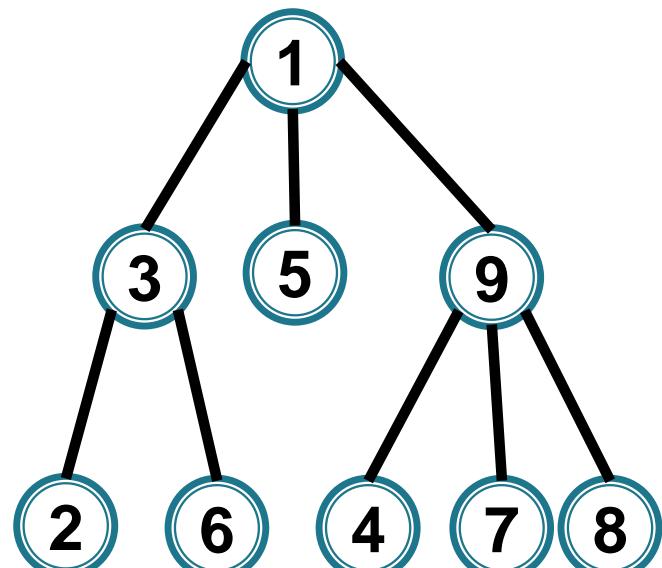
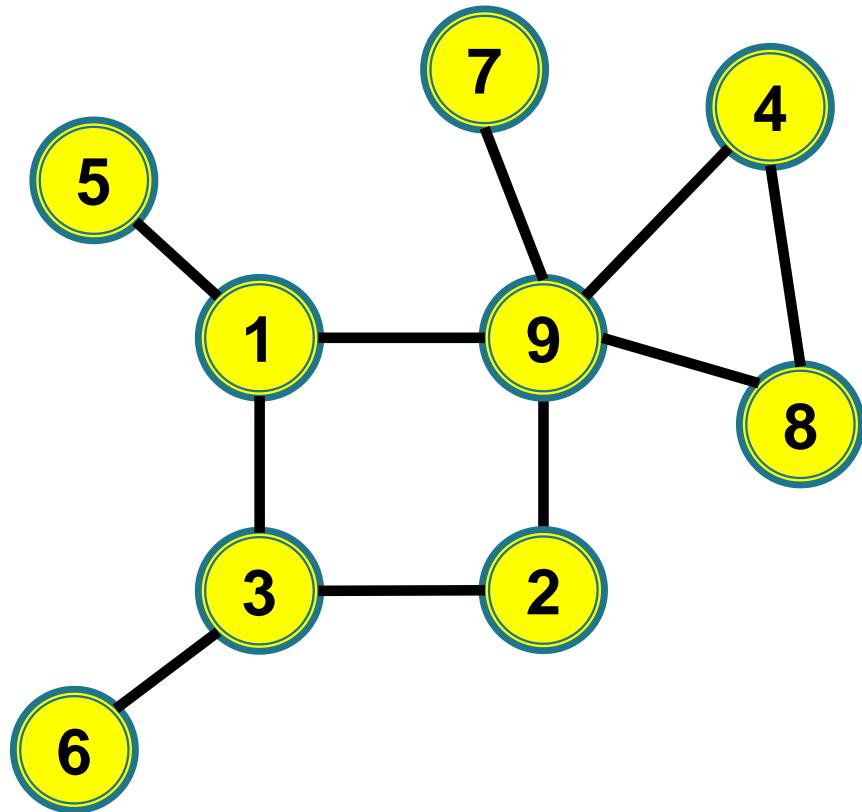


1 3 5 9 2 6 4 7 8

7  
p

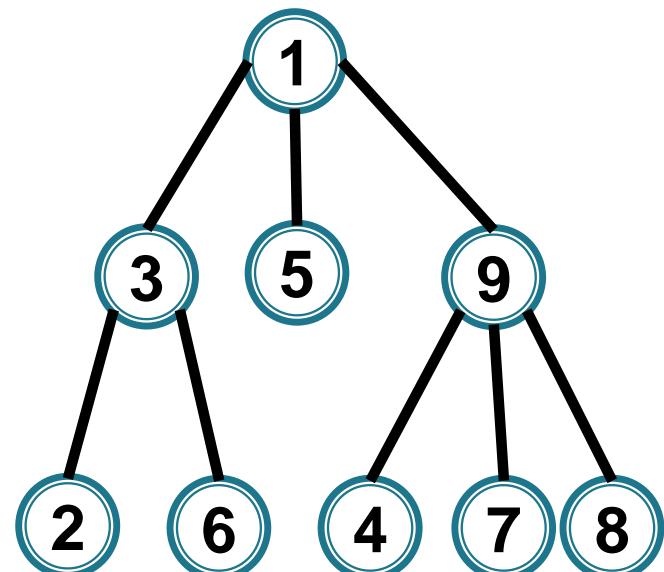
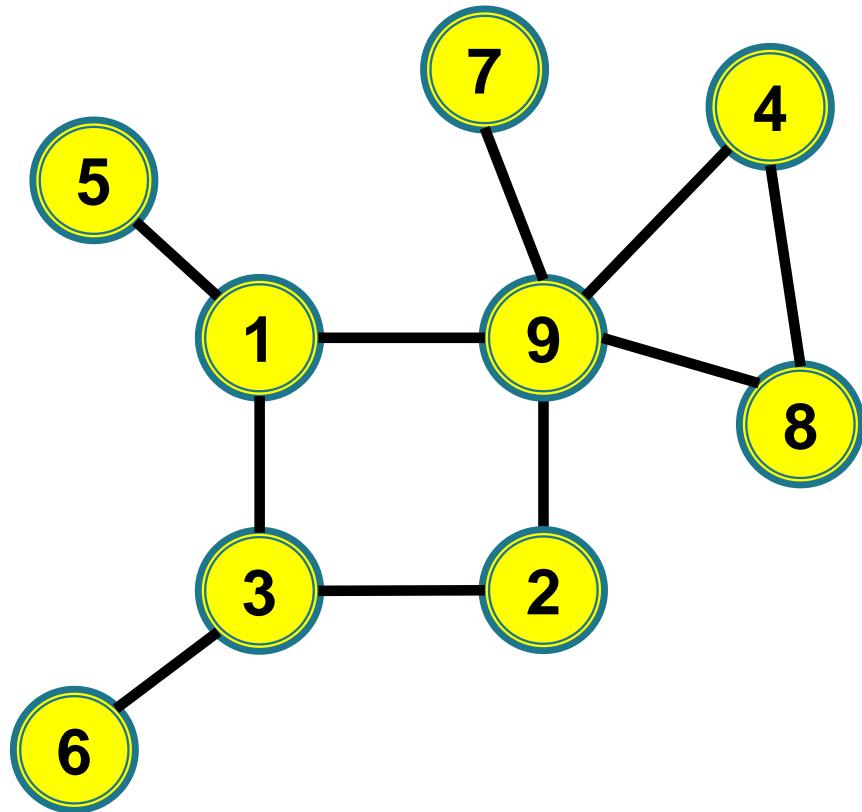


1 3 5 9 2 6 4 7 8  
↑  
p



1 3 5 9 2 6 4 7 8

p



1 3 5 9 2 6 4 7 8

↑  
p  
stop

# Pseudocod. Implementare

# Parcurgerea în lățime

- ▶ Vârfurile vizitate trebuie marcate:

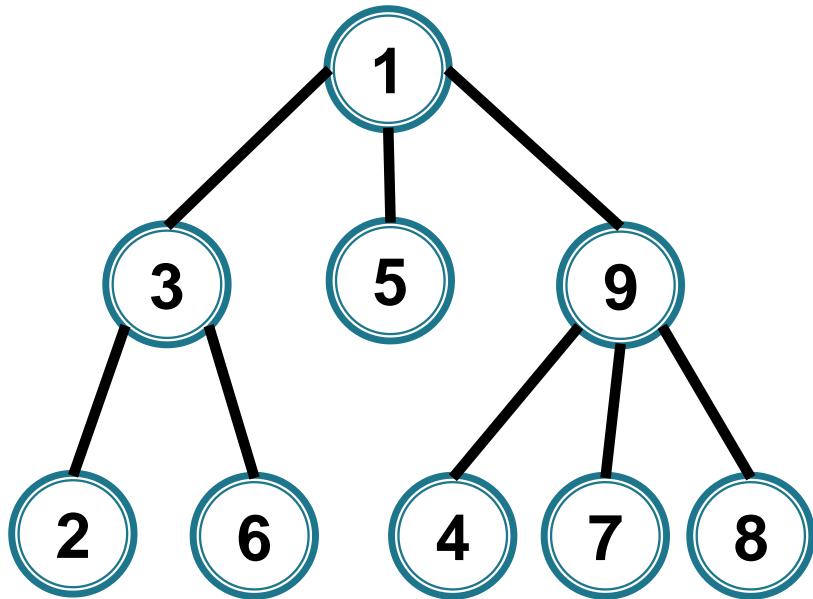
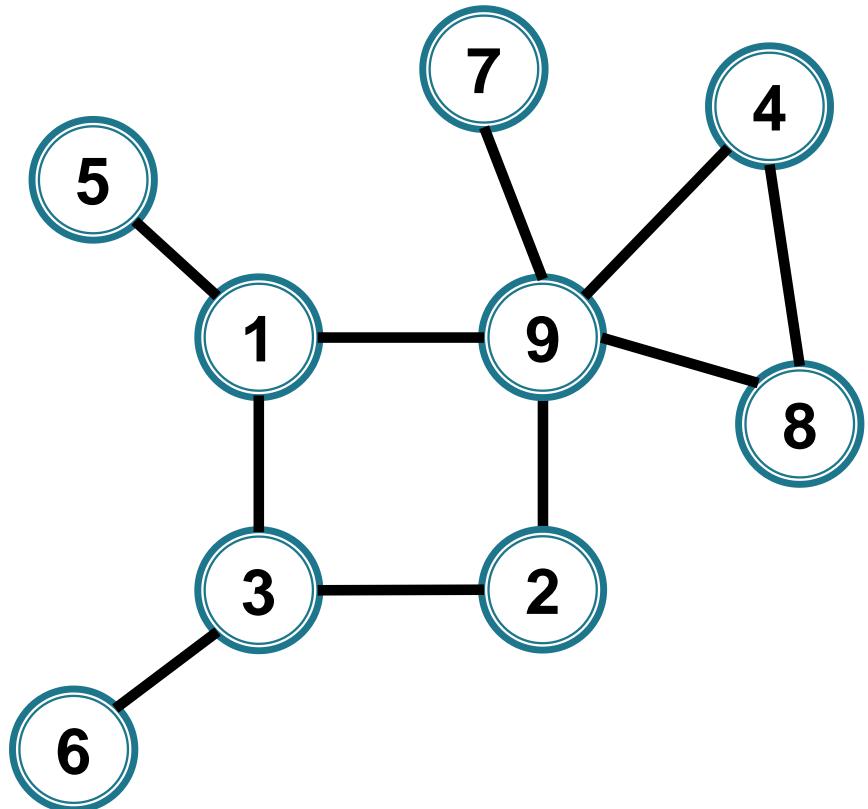
$$\text{viz}[i] = \begin{cases} 1, & \text{dacă } i \text{ a fost vizitat} \\ 0, & \text{altfel} \end{cases}$$

# Parcurgerea în lățime

- ▶ Dacă dorim și determinarea de **lățuri (!minime)** de la rădăcină la alte vârfuri putem reține înapoi plus:

**tata[j]** = acel vârf i din care este descoperit (vizitat) j

**niv[i]** = nivelul lui i în arborele asociat parcurgerii  
= distanța de la s la i



## Initializări

pentru  $i=1, n$  executa

$viz[i] \leftarrow 0$

$tata[i] \leftarrow 0$

$niv[i] \leftarrow \infty$

```
procedure BF(s)
```

```
coada C ← Ø;
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);

        pentru j vecin al lui i
```

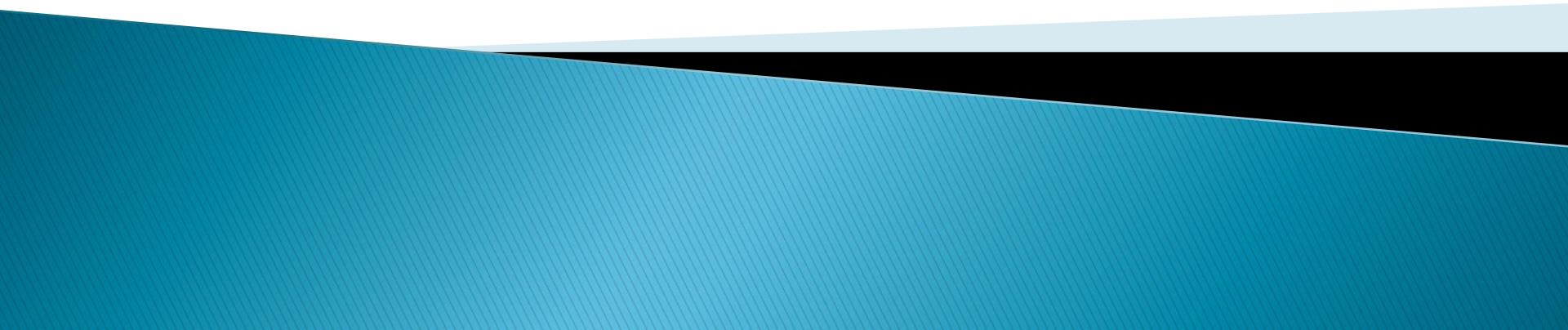
```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);

        pentru j vecin al lui i
            daca viz[j]=0 atunci
                adauga(j, C)
                viz[j] ← 1
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);

        pentru j vecin al lui i
            daca viz[j]=0 atunci
                adauga(j, C)
                viz[j] ← 1
                tata[j] ← i
                niv[j] ←niv[i]+1
```

# Implementare



## Initializări

pentru  $i=1, n$  executa

$viz[i] \leftarrow 0$

$tata[i] \leftarrow 0$

$niv[i] \leftarrow \infty$

```
int n;  
int a[20][20];  
int viz[20], tata[20], niv[20];  
int p, u, c[20];
```

## Initializări

pentru  $i=1, n$  executa  
 $viz[i] \leftarrow 0$   
 $tata[i] \leftarrow 0$   
 $niv[i] \leftarrow \infty$

```
int n;  
int a[20][20];  
int viz[20], tata[20], niv[20];  
int p, u, c[20];  
  
for(i=1; i<=n; i++) {  
    viz[i]=0;  
    tata[i]=0;  
    niv[i]=n;  
}
```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);

        pentru j vecin al lui i
            daca viz[j]=0 atunci
                adauga(j, C)
                viz[j] ← 1
                tata[j] ← i
                niv[j] ←niv[i]+1
```

```
void bf(int s) {
    int p,u,i,j;
```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s] ← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1;  c[1]=s;

```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;

```

```
procedure BF(s)
    coada C ← Ø;
    adauga(s, C)
    viz[s]← 1; niv[s] ← 0
    cat timp C ≠ Ø executa
        i ← extrage(C);
        afiseaza(i);

        pentru j vecin al lui i
            daca viz[j]=0 atunci
                adauga(j, C)
                viz[j] ← 1
                tata[j] ← i
                niv[j] ←niv[i]+1
```

```
void bf(int s) {
    int p,u,i,j;
    p = u = 1; c[1]=s;
    viz[s]=1; niv[s]=0;
    while(p<=u) {
```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;

```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;
    cout<<i<<" ";
  }
}

```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;
    cout<<i<<" ";
    for(j=1;j<=n;j++)
      if(a[i][j]==1)

```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;
    cout<<i<<" ";
    for(j=1;j<=n;j++)
      if(a[i][j]==1)
        if(viz[j]==0) {
          u=u+1; c[u]=j;
        }
    }
}

```

```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

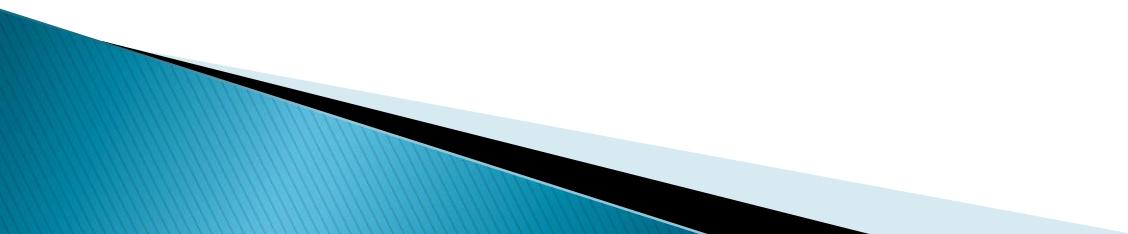
```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;
    cout<<i<<" ";
    for(j=1;j<=n;j++)
      if(a[i][j]==1)
        if(viz[j]==0) {
          u=u+1; c[u]=j;
          viz[j]=1;
          tata[j]=i;
          niv[j]=niv[i]+1;
        }
  }
}

```

# Variantă - cu liste de adiacență



```

procedure BF(s)
  coada C ← Ø;
  adauga(s, C)
  viz[s]← 1; niv[s] ← 0
  cat timp C ≠ Ø executa
    i ← extrage(C);
    afiseaza(i);

    pentru j vecin al lui i
      daca viz[j]=0 atunci
        adauga(j, C)
        viz[j] ← 1
        tata[j] ← i
        niv[j] ←niv[i]+1

```

```

void bf(int s) {
  int p,u,i,j;
  p = u = 1; c[1]=s;
  viz[s]=1; niv[s]=0;
  while(p<=u) {
    i=c[p]; p=p+1;
    cout<<i<<" ";
    for(k=1;k<=l[i][0];k++)
    {
      j=l[i][k];
      if(viz[j]==0){
        u=u+1; c[u]=j;
        viz[j]=1;
        tata[j]=i;
        niv[j]=niv[i]+1;
      }
    }
  }
}

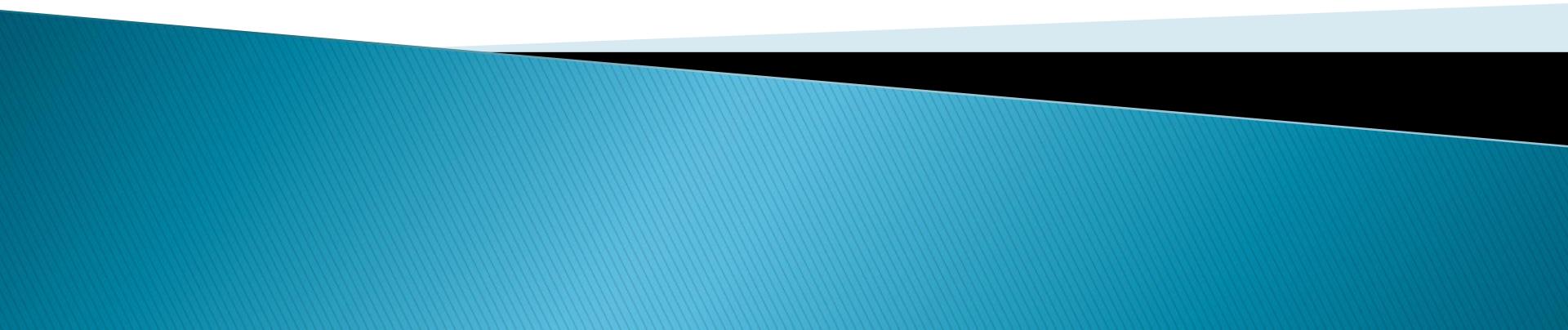
```

# Complexitate

- ▶ Matrice de adiacență  $O(|V|^2)$
- ▶ Liste de adiacență  $O(|V| + |E|)$

Sursa (+ aplicații): 7\_parcurgerea\_latime\_liste\_adiacente\_cu\_determinare\_distante.cpp

# Aplicații



# Problemă



Dat un graf orientat și două vârfuri  $u$  și  $v$ , să se determine un drum minim de la  $u$  la  $v$

# Problemă



- Se apelează  $bf(u)$ , apoi se afișează drumul de la  $u$  la  $v$  folosind vectorul tata (ca la arbori), **dacă există**

# Problemă



- Se apelează  $bf(u)$ , apoi se afișează drumul de la  $u$  la  $v$  folosind vectorul tata (ca la arbori), **dacă există**

```
bf(u) ;  
if(viz[v] == 1)  
    drum(v) ;  
else  
    cout<<"nu exista drum" ;
```

unde funcția drum este cea de la arbori:

# Problemă



- Se apelează bf(u), apoi se afișează drumul de la u la v folosind vectorul tata (ca la arbori), **dacă există**

```
bf(u);  
if(viz[v] == 1)  
    drum(v);  
else  
    cout<<"nu există drum";
```

unde funcția drum este cea de la arbori:

```
void drum(int x){  
    while(x!=0){  
        cout<<x<<" ";  
        x=tata[x];  
    }  
}
```

```
void drumRec(int x){  
    if(x!=0){  
        drumRec(tata[x]);  
        cout<<x<<" ";  
    }  
}
```

# Observații



- Parcurgerea  $bf(u)$  se poate opri atunci când este vizitat  $v$
- În general, la terminarea  $bf(u)$ :  
 $niv[v] = \text{distanța de la } u \text{ la } v$

# Observații



Dacă în loc de graf avem un arbore dat prin vectorul tata:

- ▶ putem folosi parcurgerea BF din rădăcina arborelui pentru a determina nivelul fiecărui vârf și înălțimea arborelui
  - ▶ putem construi liste de adiacență/**de fii** asociate arborelui
- ➡ o nouă soluție pentru problemele anterioare de la arbori

# Problemă



Să se verifice dacă un graf dat este conex

# Problemă



Graful este conex dacă, prin apelul parcurgerii din vârful 1, sunt vizitate toate vârfurile

# Problemă



Graful este conex dacă, prin apelul parcurgerii din vârful 1, sunt vizitate toate vârfurile

```
bf(1);
ok=1;
for(i=1;i<=n;i++)
    if(viz[i]==0)
        ok=0;
if(ok==1)
    cout<<"conex";
else
    cout<<"neconex";
```

# Problemă



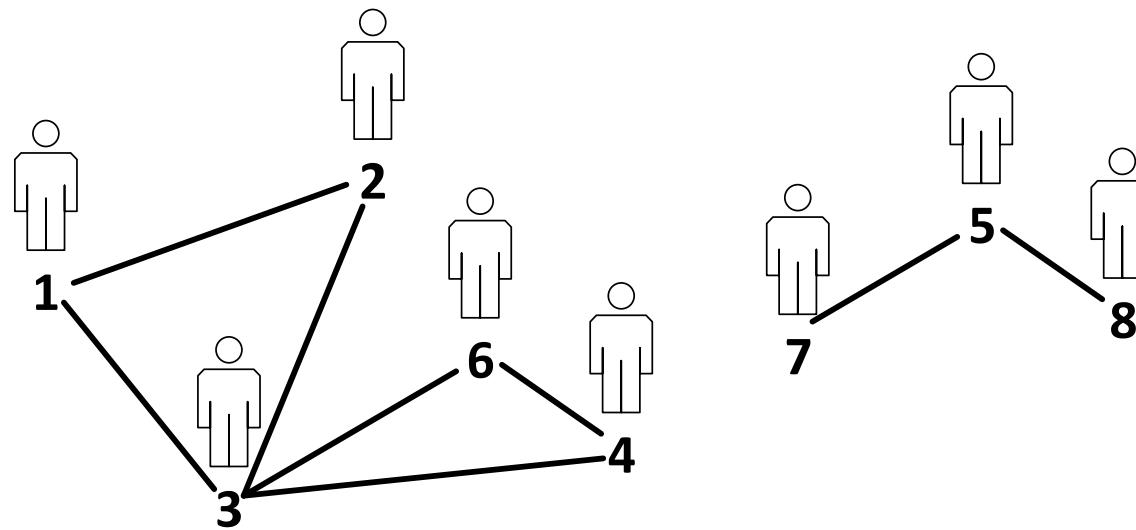
Într-un grup de  $n$  persoane se cunosc perechile de persoane care pot comunica direct.

- a) Să se determine care este numărul maxim de persoane din grup care pot comunica oricare două, direct sau prin intermediari
- b) Să se afișeze persoanele cele mai influente din grup. O persoană este considerată mai influentă decât alta dacă poate comunica direct cu mai multe persoane

# Parcurgerea grafurilor



**Idee:** Asociem grupului un graf în care vârfurile sunt persoane și muchiile unesc persoane care pot comunica direct.



# Parcurgerea grafurilor



**Idee:** Asociem grupului un graf în care vârfurile sunt persoane și muchiile unesc persoane care pot comunica direct.

- a) Problema este echivalentă cu a determina componenta conexă cu numărul maxim de vârfuri în graful asociat
- b) Problema este echivalentă cu a determina vârfurile de grad maxim –**temă**

# Parcurgerea grafurilor

a) Pentru a determina componenta conexă cu numărul maxim de vârfuri în graful asociat:

- Modificăm  $bf(s)$  astfel încât să returneze numărul de vârfuri vizitate
- Apelăm funcția  $bf$  pentru fiecare vârf nevizitat anterior pentru a determina componentele conexe ale grafului și reținem valoarea maximă returnată

```
int n, a[20][20], viz[20];
int p,u,c[20];
int bf_nr(int s){
    int p,u,i,j,nr=0;
    p = u = 1; c[1]=s;
    viz[s]=1;
    while(p<=u) {
        i=c[p]; p=p+1;
        nr++; //cout<<i<<" ";
        for(j=1;j<=n;j++)
            if(a[i][j]==1)
                if(viz[j]==0){
                    u=u+1; c[u]=j;
                    viz[j]=1;
                }
    }
    return nr;
}
```

```
int n, a[20][20], viz[20];
int p,u,c[20];
int bf_nr(int s){
    int p,u,i,j,nr=0;
    p = u = 1; c[1]=s;
    viz[s]=1;
    while(p<=u) {
        i=c[p]; p=p+1;
        nr++; //cout<<i<<" ";
        for(j=1;j<=n;j++)
            if(a[i][j]==1)
                if(viz[j]==0) {
                    u=u+1; c[u]=j;
                    viz[j]=1;
                }
    }
    return nr;
}
```

```
//in main
int i,nr,nrmax=0;
for(i=1;i<=n;i++)
    if(viz[i]==0) {
        nr=bf_nr(i);
        if(nr>nrmax)
            nrmax=nr;
    }
cout<<"nr. max:"<<nrmax<<endl;
```

# Problemă – sortarea topologică



- ▶ Reguli – Olimpiada de Informatică etapa pe sector 2013

Ionuț a cumpărat un joc format din componentele necesare asamblării unui obiect. A studiat prospectul jocului în care sunt precizate etapele pe care trebuie să le urmeze pentru o asamblare corectă a obiectului. Ionuț a observat că nu este dată ordinea exactă a etapelor, ci se precizează ce **etape de asamblare trebuie realizate înaintea altora**. Ionuț trebuie să asambleze obiectul în  $n$  etape, numerotate de la 1 la  $n$ , respectând regulile de asamblare prevăzute în prospect. Astfel, dacă sunt trei etape și etapa 2 trebuie efectuată neapărat înaintea etapei 3, atunci o ordine corectă a etapelor poate fi: 1, 2, 3, sau 2, 1, 3, sau 2, 3, 1.

## Cerință

Scrieți un program care, cunoscând numărul de etape și regulile de succesiune între aceste etape, determină o succesiune corectă de etape prin care să se respecte regulile de asamblare din prospect.

# Problemă – sortarea topologică



6 8 – numărul de etape și numărul de reguli

4 2

5 4

3 5

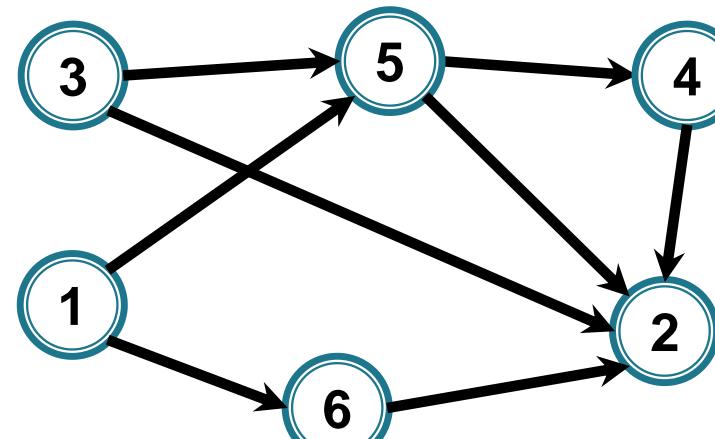
1 5

1 6

6 2

3 2

5 2



# Problemă – sortarea topologică



- Întâi planificăm etapele care nu depind de alte etape
- Modelăm problema cu grafuri
  - Întâi considerăm vîrfurile cu grad interior 0

# Problemă – sortarea topologică



- Întâi planificăm etapele care nu depind de alte etape
- Modelăm problema cu grafuri
  - întâi considerăm vîrfurile cu grad interior 0
  - *eliminăm* aceste vîrfuri

# Problemă – sortarea topologică



- Întâi planificăm etapele care nu depind de alte etape
- Modelăm problema cu grafuri
  - întâi considerăm vîrfurile cu grad interior 0
  - *eliminăm* aceste vîrfuri
  - reluăm procedeul

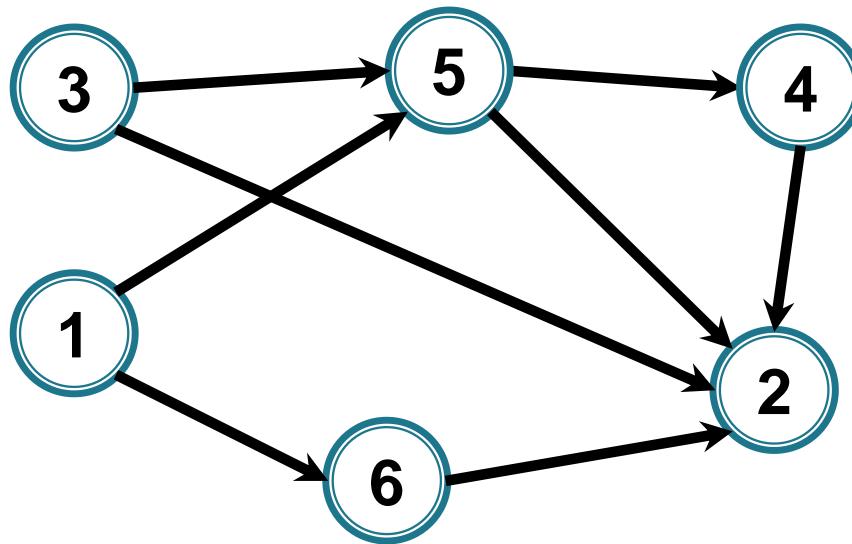
# Problemă – sortarea topologică



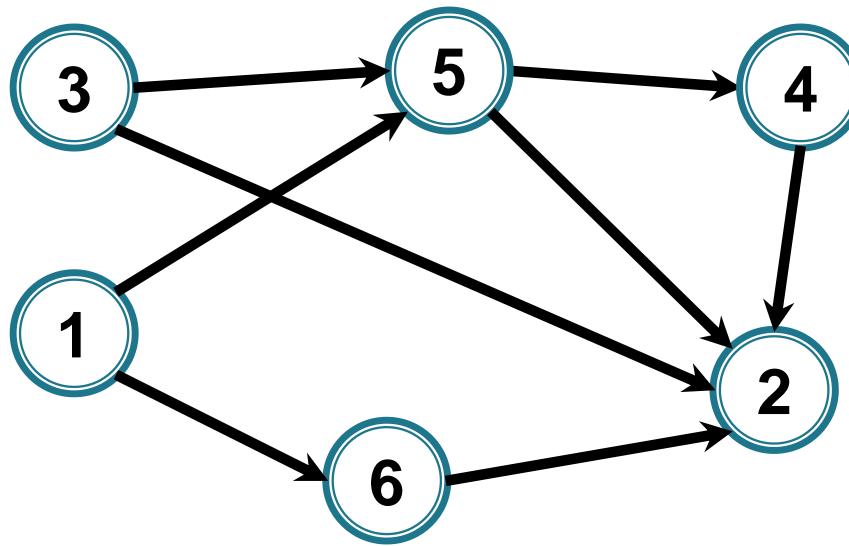
- Observații

- Vârfurile nu trebuie eliminate, ci doar scăzute gradele interne ale vecinilor
- La un pas pot deveni vârfuri cu grad intern 0 doar acele vârfuri în care intrau arce cu o extremitate în vârfuri eliminate la pasul anterior
- Implementare – similară cu BF

# Sortare topologică

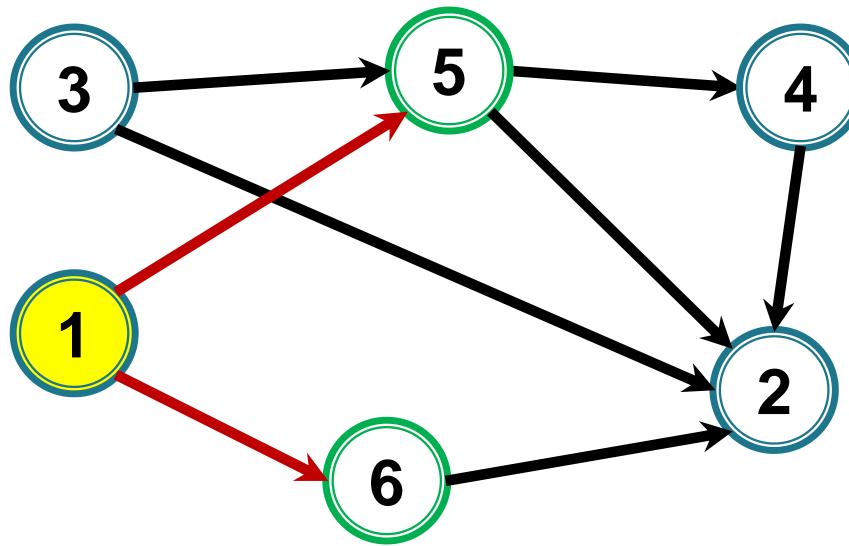


# Sortare topologică



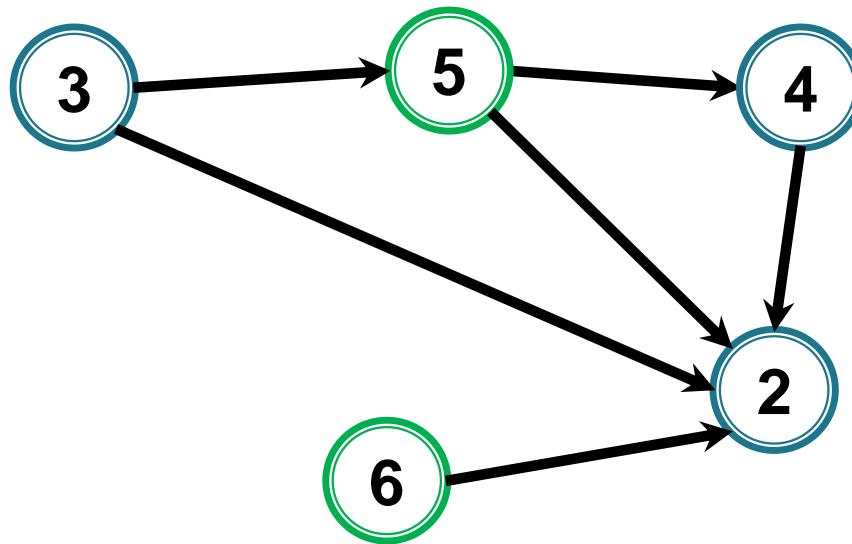
C: 1 3

# Sortare topologică



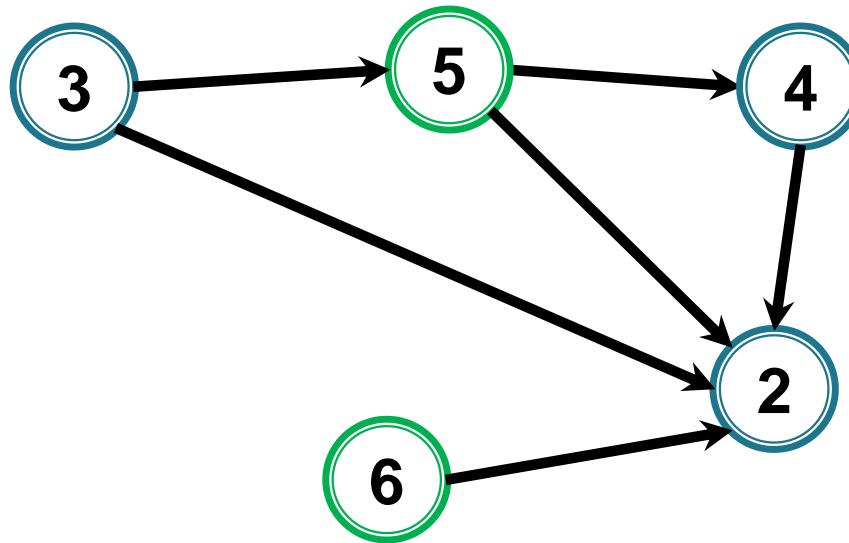
C: 1 3

# Sortare topologică



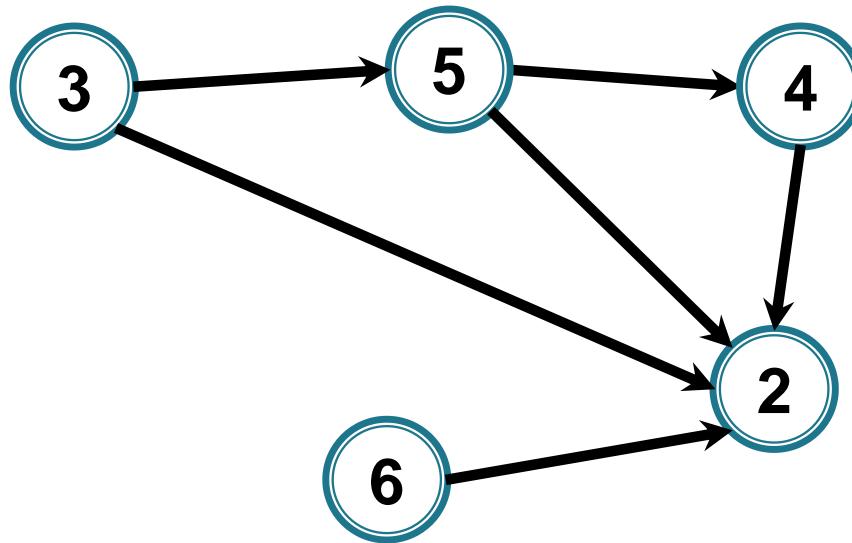
C: **1** 3

# Sortare topologică



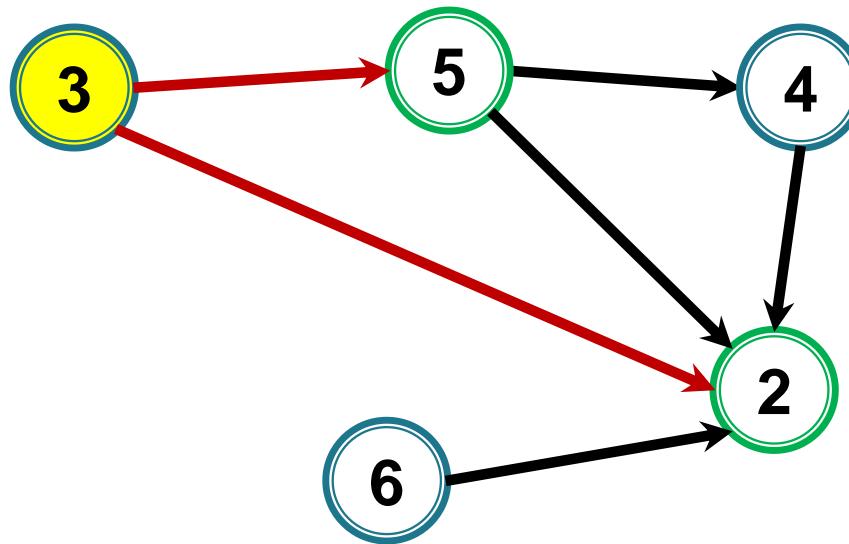
C: **1** 3 6

# Sortare topologică



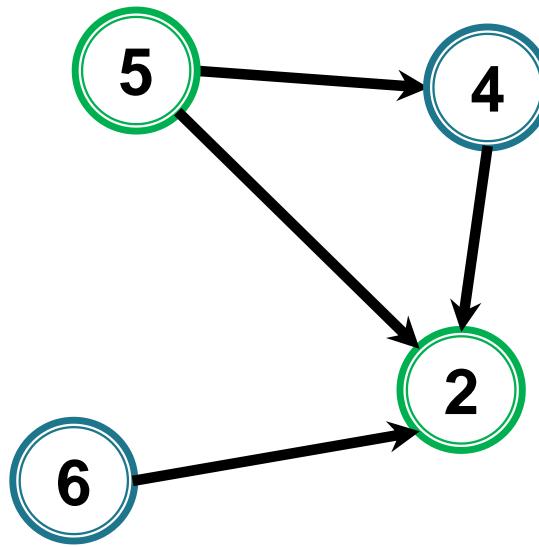
C: **1** 3 6

# Sortare topologică



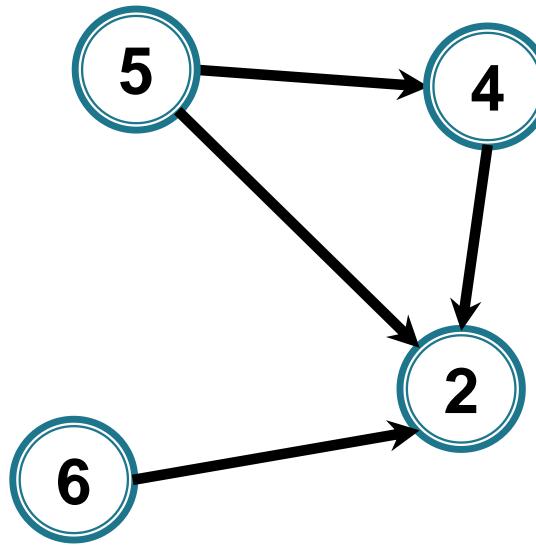
C: 1 3 6

# Sortare topologică



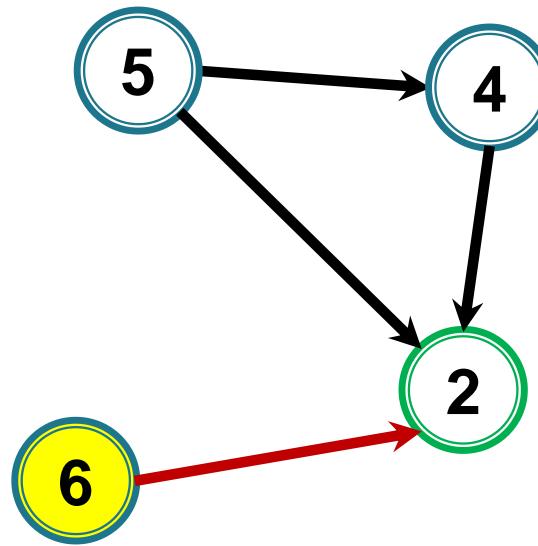
C: 1 3 6

# Sortare topologică



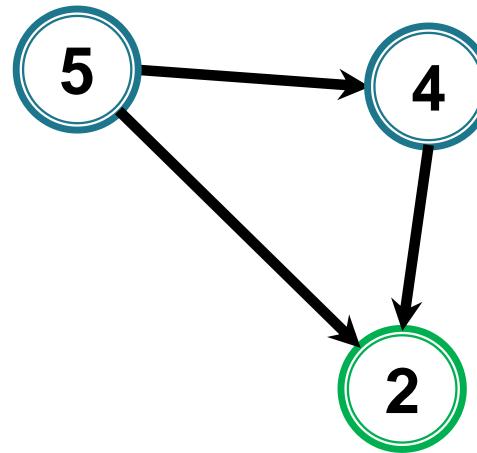
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



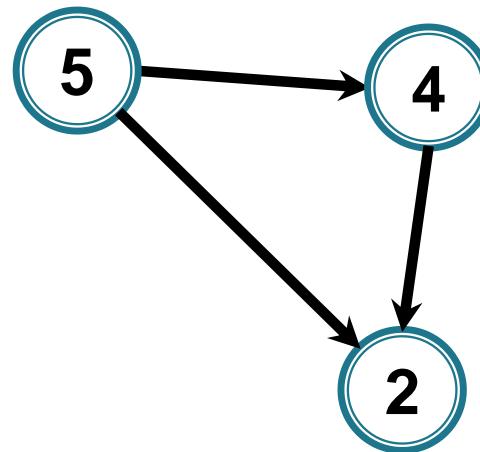
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



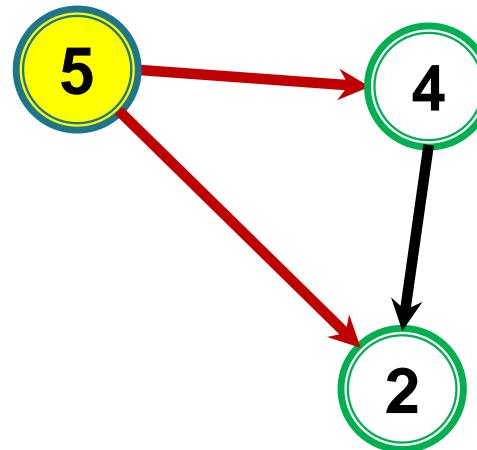
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



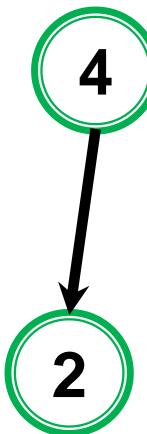
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



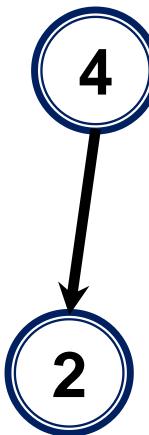
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



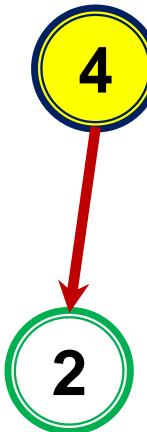
C: 1 3 6 5

# Sortare topologică



C: 1 3 6 5 4

# Sortare topologică



C: 1 3 6 5 4

# Sortare topologică

2

C: 1 3 6 5 4

# Sortare topologică

2

C: 1 3 6 5 4 2

# Sortare topologică

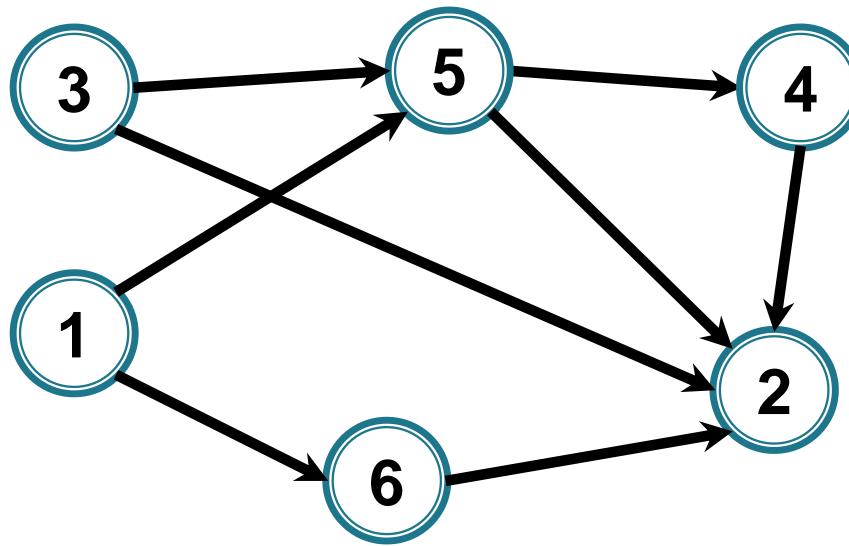
2

C: 1 3 6 5 4 2

# Sortare topologică

C: 1 3 6 5 4 2

# Sortare topologică



Sortare topologică: 1 3 6 5 4 2

```
#include<fstream>

using namespace std;
ifstream f("reguli.in");
ofstream g("reguli.out");
int a[100][100],x,y,n, gin[100],r,i,j;
//gin[i]=grad intern al lui i

int main(){
    int c[100],p,u;
    f>>n>>r;
    //construim matricea de adiacenta coresp. regulilor
    for(i=1;i<=r;i++) {
        f>>x>>y;
        a[x][y]=1;
        gin[y]++;
    }
}
```

```
//adaugam toate elementele cu grad intern 0 in coada c
p=0;u=-1;
for(i=1;i<=n;i++)
    if(gin[i]==0)
    {
        u++;  c[u]=i;
    }
```

```
/* extragem un element de grad 0 din coada,  
il adaugam in solutie si il eliminam din graf = scadem  
cu 1 gradul intern al vecinilor sai;  
Daca se obtin astfel varfuri de grad intern 0, le  
adaugam in coada c */
```

```
while(p<=u) {  
    x=c[p]; p++;  
    g<<x<<" ";  
    for(j=1;j<=n;j++)  
        if(a[x][j]==1) {  
            }  
    }
```

```
/* extragem un element de grad 0 din coada,  
il adaugam in solutie si il eliminam din graf = scadem  
cu 1 gradul intern al vecinilor sai;  
Daca se obtin astfel varfuri de grad intern 0, le  
adaugam in coada c */
```

```
while(p<=u) {  
    x=c[p]; p++;  
    g<<x<<" ";  
    for(j=1;j<=n;j++)  
        if(a[x][j]==1){  
            gin[j]--;  
            if(gin[j]==0){  
                u++;  
                c[u]=j;  
            }  
        }  
}
```

# Problemă – sortarea topologică



## Temă

1. Modificați programul astfel încât graful să fie memorat cu liste de adiacență
2. Modificați programul astfel încât să fie detectată existența de circuite (date incorecte - dependențe circulare)

# Problemă – sortarea topologică



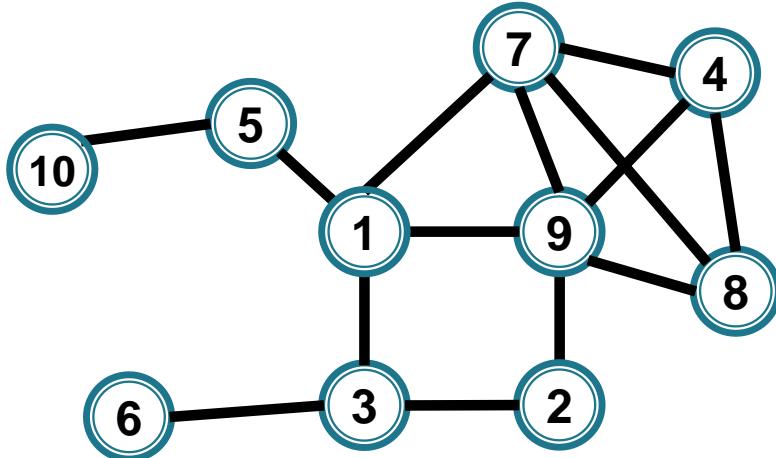
## Varianta 2 – folosim parcurgerea în adâncime DF

- Cu cât un vârf este finalizat (explorat cu toate vârfurile accesibile din el) mai târziu în parcurgerea DF, cu atât el este mai la început în ordonare (în sortarea topologică)
  - Adăugăm într-o stivă vârfurile, pe măsura terminării explorării lor (adică explorării tuturor vecinilor)
  - Eliminăm vârfurile din stivă pe rând și le afișăm

# Problemă

## Temă – admitere 2016

b) Să se determine și să se afișeze membrii celei mai mari submulțimi de utilizatori, cu proprietatea că fiecare utilizator din această submulțime are cel puțin  $k$  prieteni aflați la rândul lor în submulțime. În cazul în care nu există o astfel de submulțime pentru  $k$  dat, răspunsul va fi cuvântul NU.



$k=2$  →   
 $k=3$

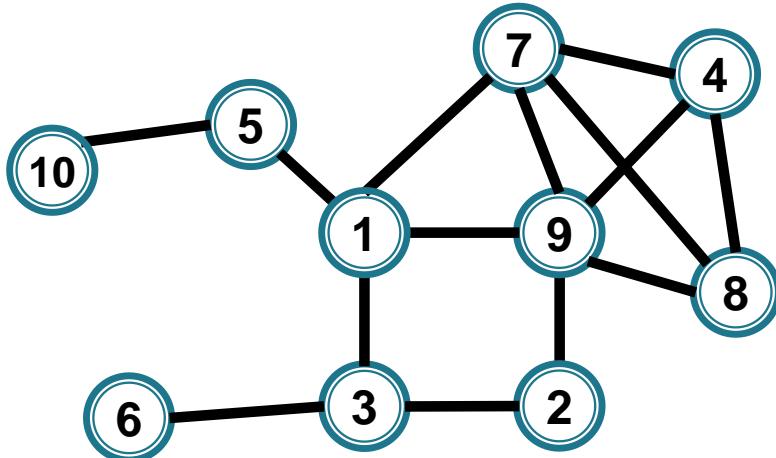
# Problemă

## Temă – admitere 2016

b) Să se determine și să se afișeze membrii celei mai mari submulțimi de utilizatori, cu proprietatea că fiecare utilizator din această submulțime are cel puțin  $k$  prieteni aflați la rândul lor în submulțime. În cazul în care nu există o astfel de submulțime pentru  $k$  dat, răspunsul va fi cuvântul NU.

b)  $\Leftrightarrow$  determinarea unui subgraf cu toate nodurile de grad  $\geq k$

Idee – **similară cu cea de la sortarea topologică: eliminăm succesiv noduri cu grad  $< k$**



$k=2$        $k=3$       

# Problemă – Labirint

## Temă - ieșire din labirint.

- Se dă un labirint sub forma unei matrice  $n \times n$  cu elemente 0 și 1, 1 semnificând perete (obstacol) iar 0 celula liberă. Prin labirint ne putem deplasa doar din celula curentă într-o din celulele vecine (N,S,E,V) care sunt libere. Dacă ajungem într-o celulă liberă de la periferia matricei (prima sau ultima linie/coloană) atunci am găsit o ieșire din labirint. Date două coordonate  $x$  și  $y$ , să se decidă dacă există un drum din celula  $(x,y)$  prin care se poate ieși din labirint. În caz afirmativ să se afișeze un drum minim către ieșire.

1	1	1	1	0	1
0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	1
0	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1

start = (3,3)



1	1	1	1	0	1
0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	1
1	1	0	0	0	1
0	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1

# Problemă – Labirint

## Temă - ieșire din labirint.

- Se dă un labirint sub forma unei matrice  $n \times n$  cu elemente 0 și 1, 1 semnificând perete (obstacol) iar 0 celula liberă. Prin labirint ne putem deplasa doar din celula curentă într-o din celulele vecine (N,S,E,V) care sunt libere. Dacă ajungem într-o celulă liberă de la periferia matricei (prima sau ultima linie/coloană) atunci am găsit o ieșire din labirint. Date două coordonate  $x$  și  $y$ , să se decidă dacă există un drum din celula  $(x,y)$  prin care se poate ieși din labirint. În caz afirmativ să se afișeze un drum minim către ieșire.

```
int deplx[]={-1,1,0,0}; //initializare pentru avansare
int deply[]={0,0,-1,1};

//vecinii celulei x,y:
for(int i=0;i<4;i++) {
    vx = x + deplx[i];
    vy = y + deply[i];
}
```

# Problemă – Transmiterea unui mesaj în rețea

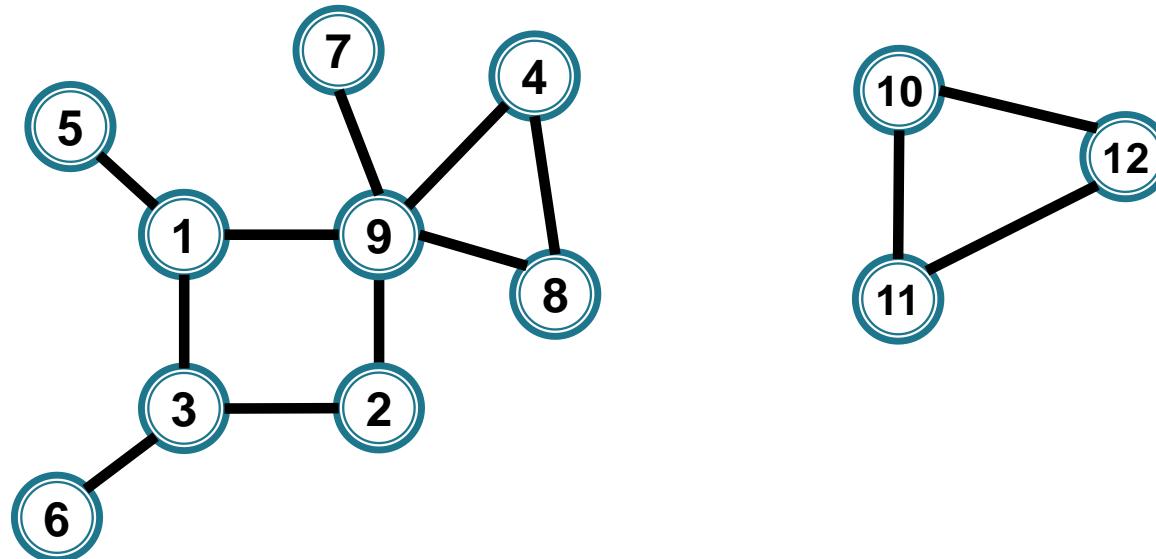


- ▶ Între participanții la un curs s-au legat relații de prietenie și comunică și în afara cursului.

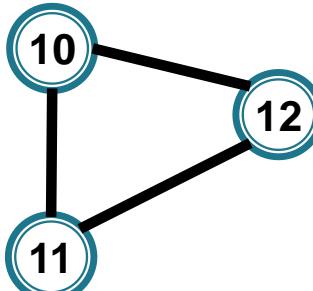
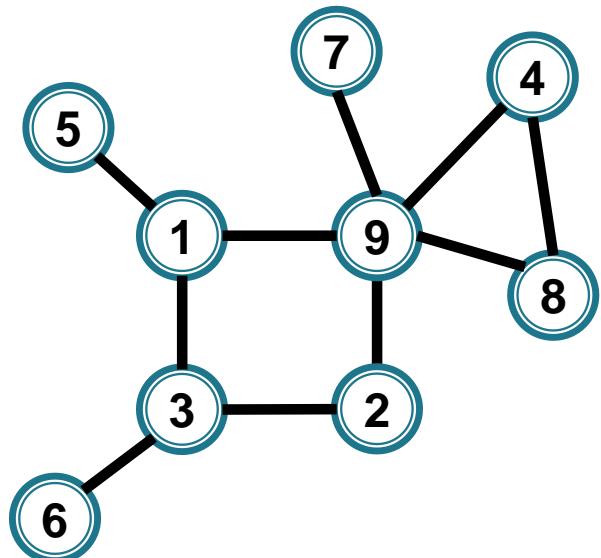
Profesorul vrea să transmită un mesaj participanților și știe ce relații de prietenie s-au stabilit între ei. El vrea să contacteze cât mai puțini participanți, urmând ca aceștia să transmită mesajul între ei.

Ajutați-l pe profesor să decidă cui trebuie să transmită inițial mesajul și să atașeze la mesaj o listă în care să arate fiecărui participant către ce prieteni trebuie să trimită mai departe mesajul, astfel încât mesajul să ajungă la fiecare participant la curs o singură dată.

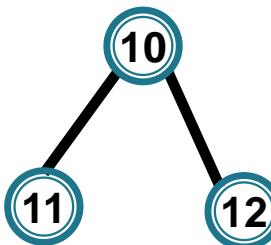
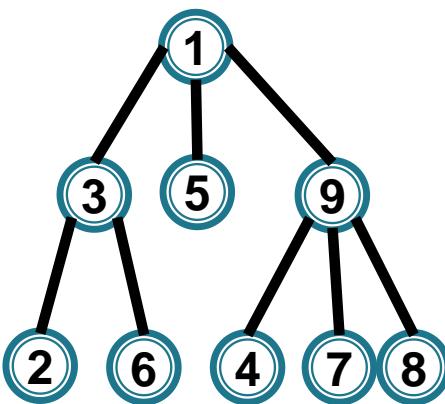
# Problemă - Transmiterea unui mesaj în rețea



# Problemă - Transmiterea unui mesaj în rețea



Mesajul poate fi trimis lui 1 și 10 și urmează traseele:



# Problemă - Transmiterea unui mesaj în rețea



- ▶ Idee – modelăm problema cu un graf neorientat
  - cui trebuie să transmită inițial mesajul = câte un vârf din fiecare componentă conexă

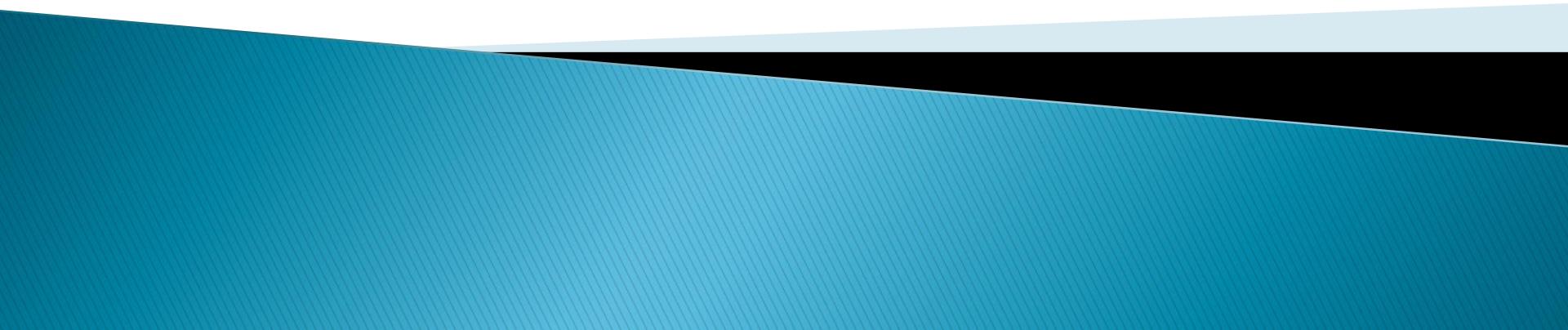
```
for(i=1;i<=n;i++)  
    if(viz[i]==0) {  
        bf(i);  
        cout<<i<<' ';  
    }
```

# Problemă - Transmiterea unui mesaj în rețea



- ▶ Idee – modelăm problema cu un graf
  - Traseul mesajului în fiecare componentă = lista de fii pentru arborele bf memorat în vectorul tata (câte un arbore pentru fiecare componentă)
    - vezi programul pentru conversia de la vectorul tata la lista de fii

# **Parcurgerea în adâncime**



# Parcurgerea în adâncime

Se vizitează

- Inițial: vârful de start s – devine vârf curent

# Parcurgerea în adâncime

Se vizitează

- **Initial:** vârful de start s – devine vârf curent
- **La un pas:**
  - se trece la primul vecin nevizitat al vârfului curent,  
**dacă există**

# Parcurgerea în adâncime

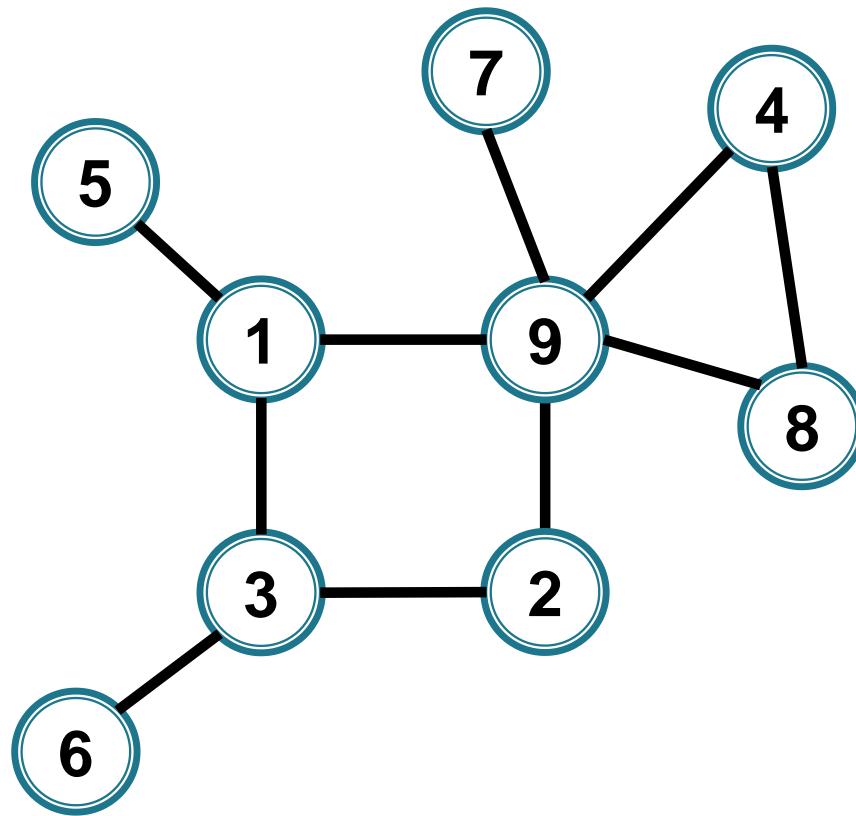
Se vizitează

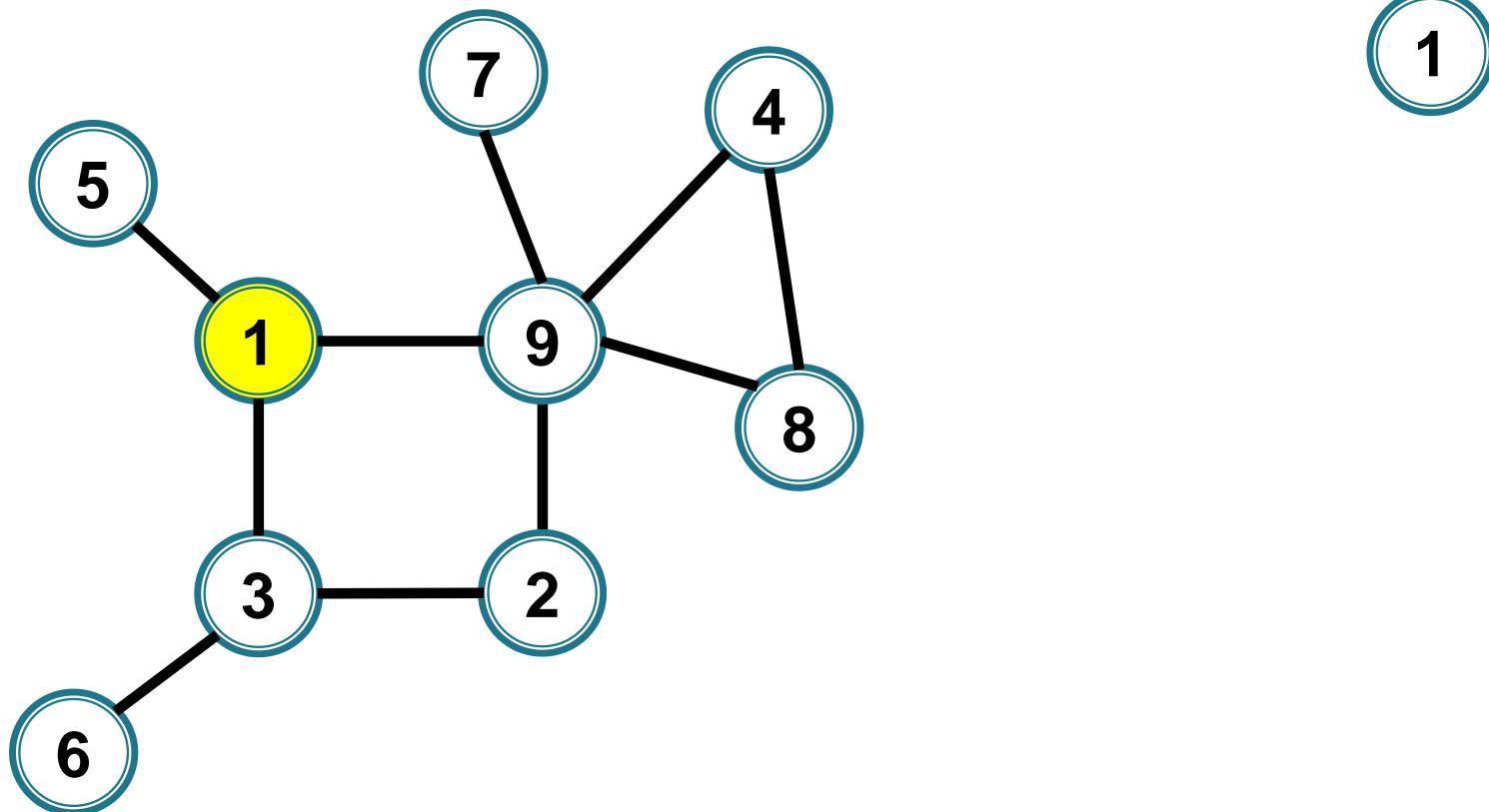
- **Initial:** vârful de start s – devine vârf curent
- **La un pas:**
  - se trece la primul vecin nevizitat al vârfului curent,  
**dacă există**
  - altfel
    - se merge **înapoi** pe drumul de la s la vârful curent,  
**până se ajunge la un vârf cu vecini nevizitați**
    -

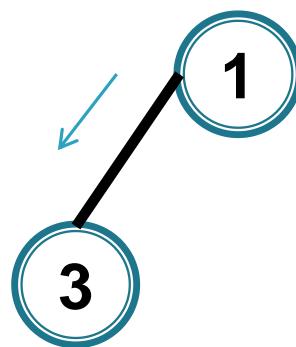
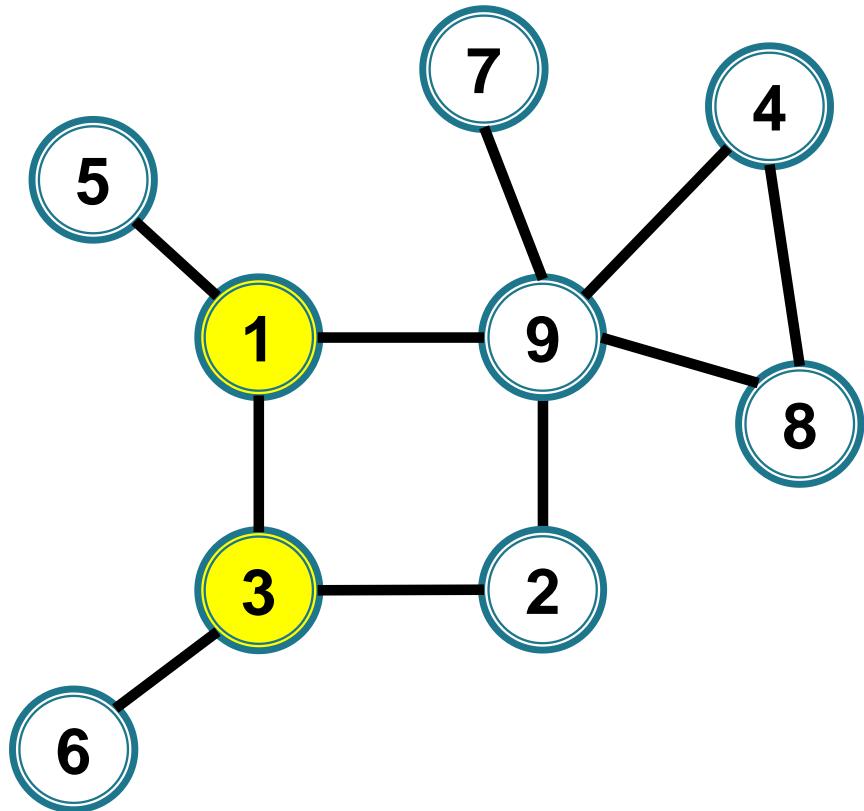
# Parcurgerea în adâncime

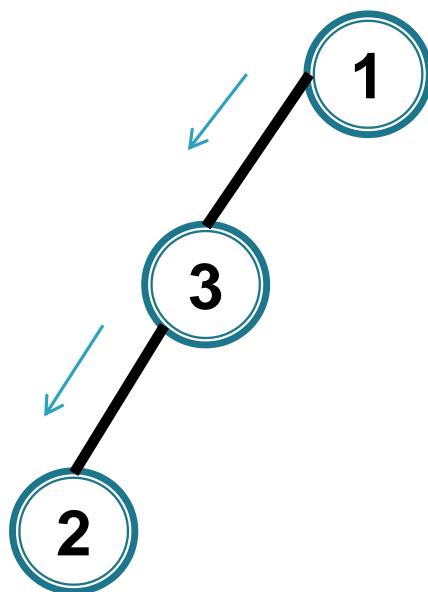
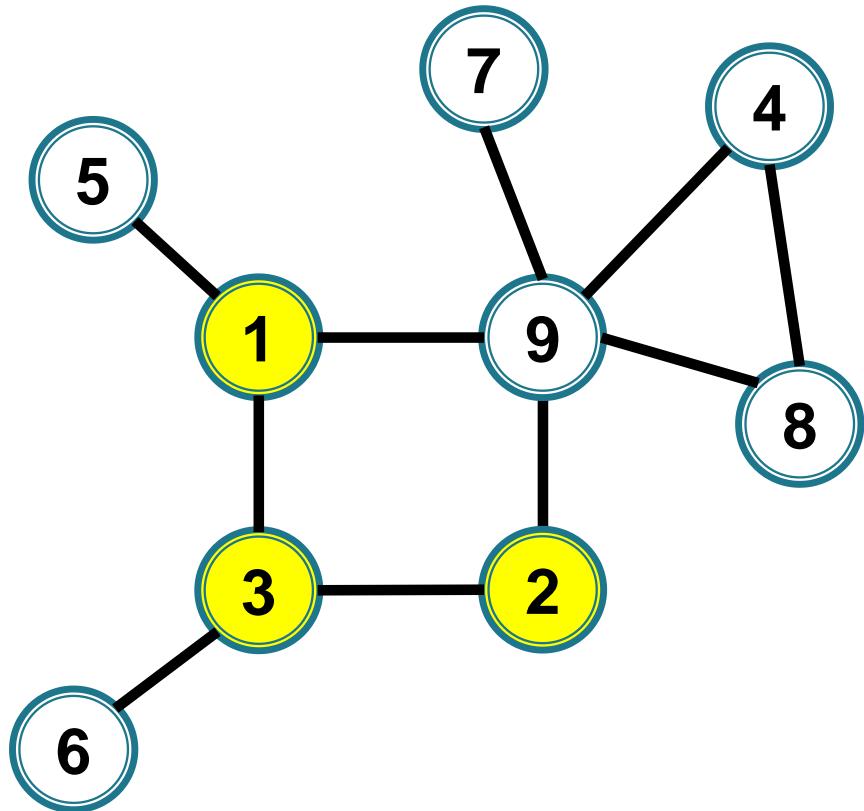
Se vizitează

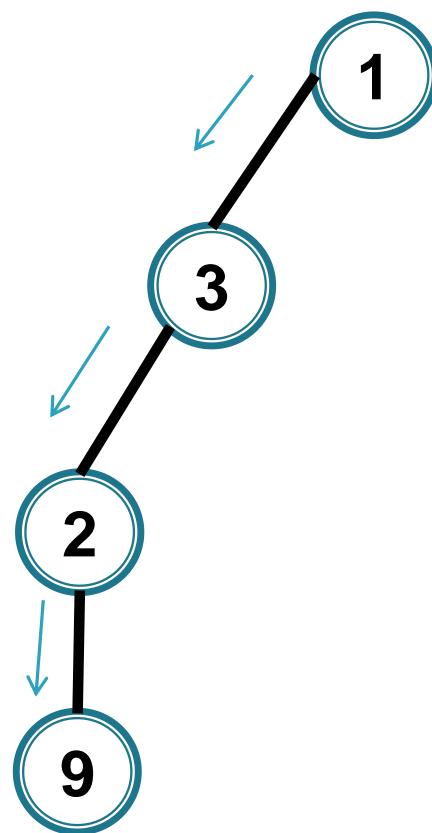
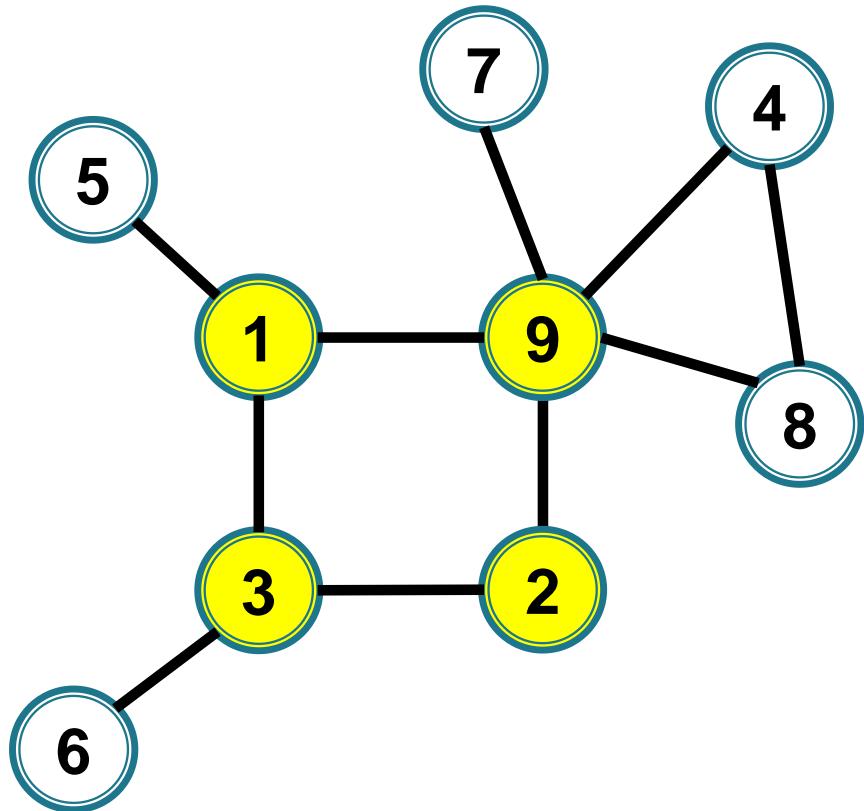
- Inițial: vârful de start s – devine vârf curent
- La un pas:
  - se trece la primul vecin nevizitat al vârfului curent,  
dacă există
  - altfel
    - se merge **înapoi** pe drumul de la s la vârful curent,  
până se ajunge la un vârf cu vecini nevizitați
    - se trece la **primul** dintre aceștia și se reia procesul

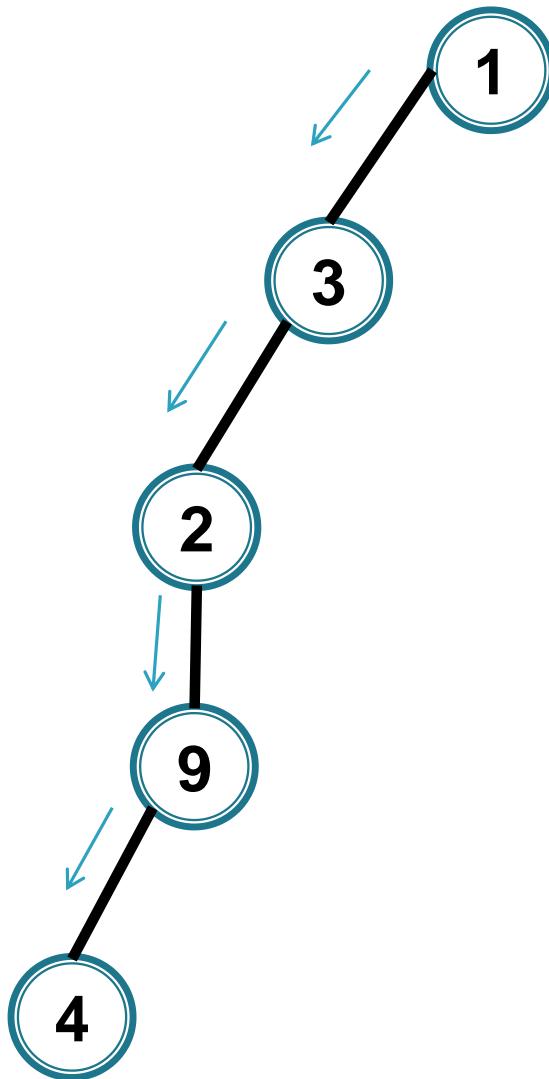
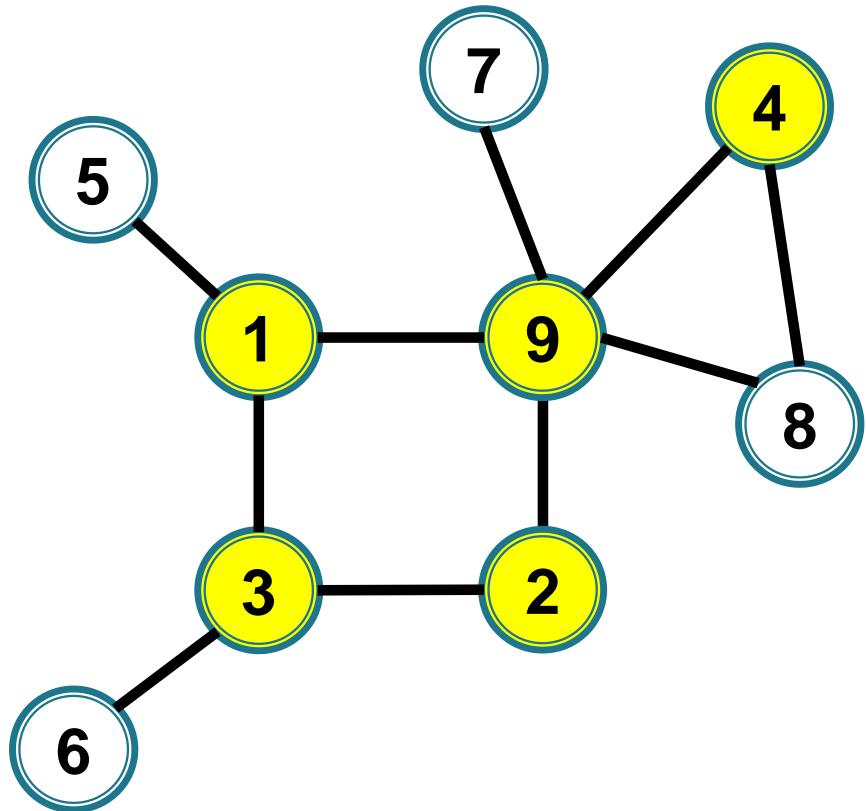


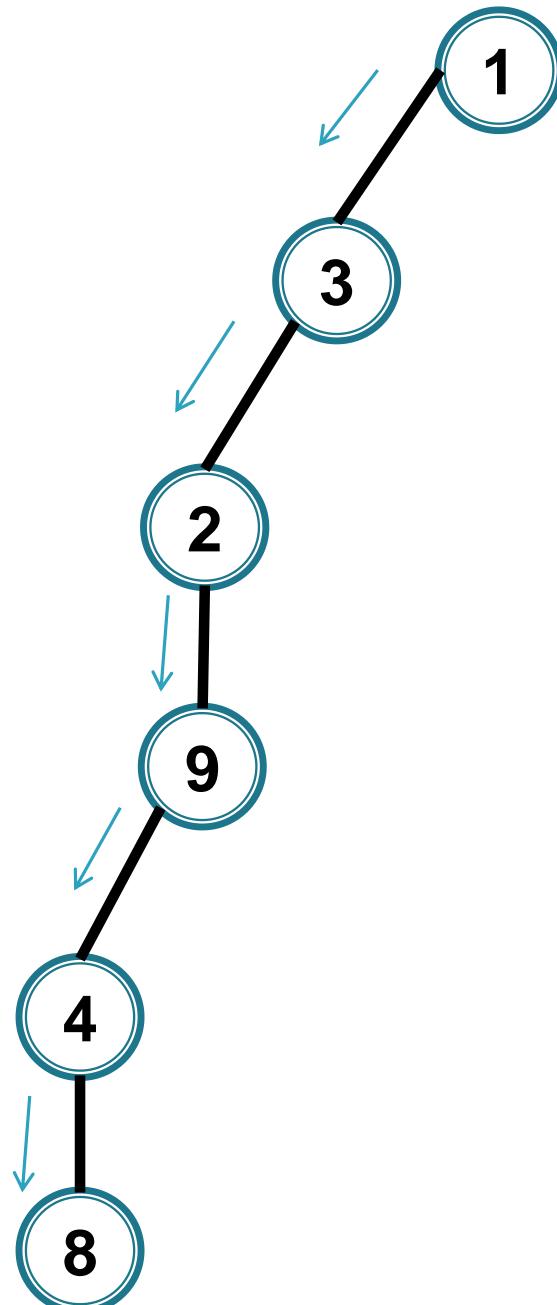
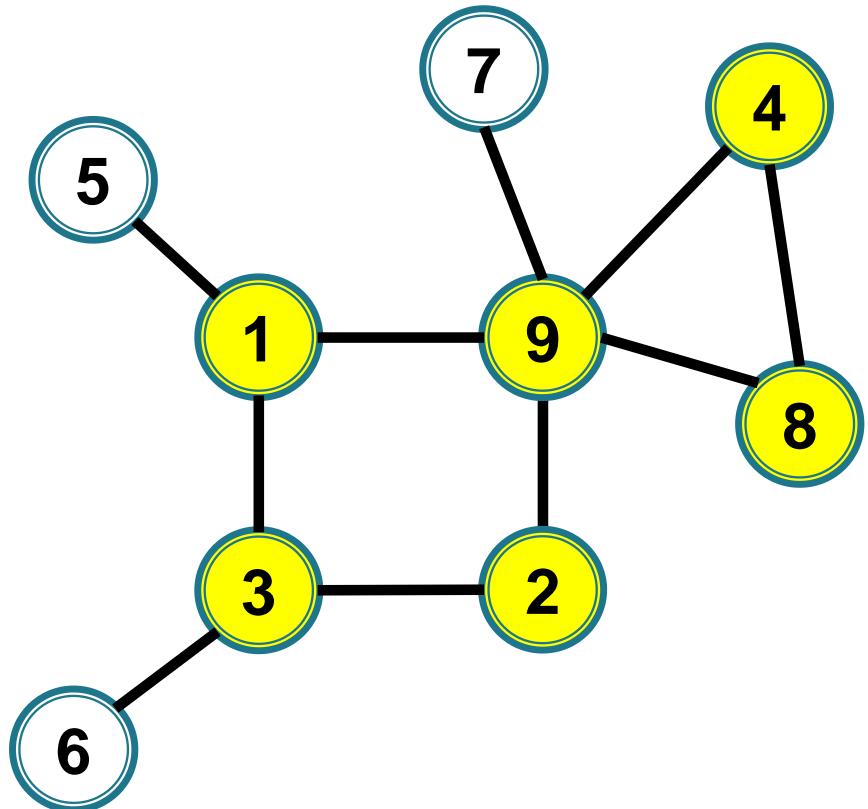


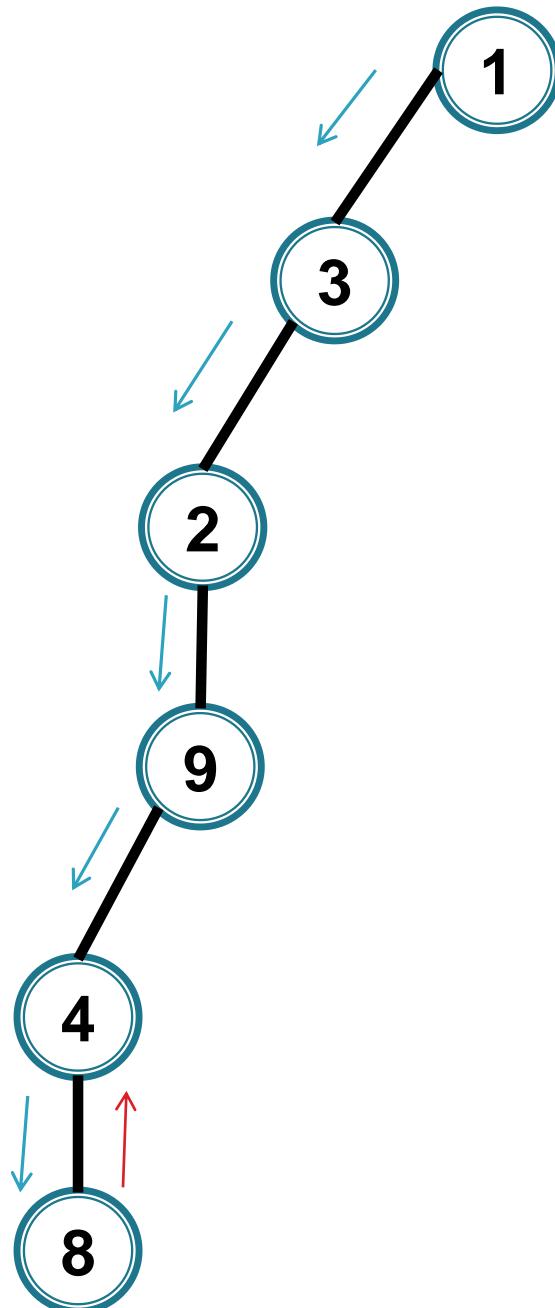
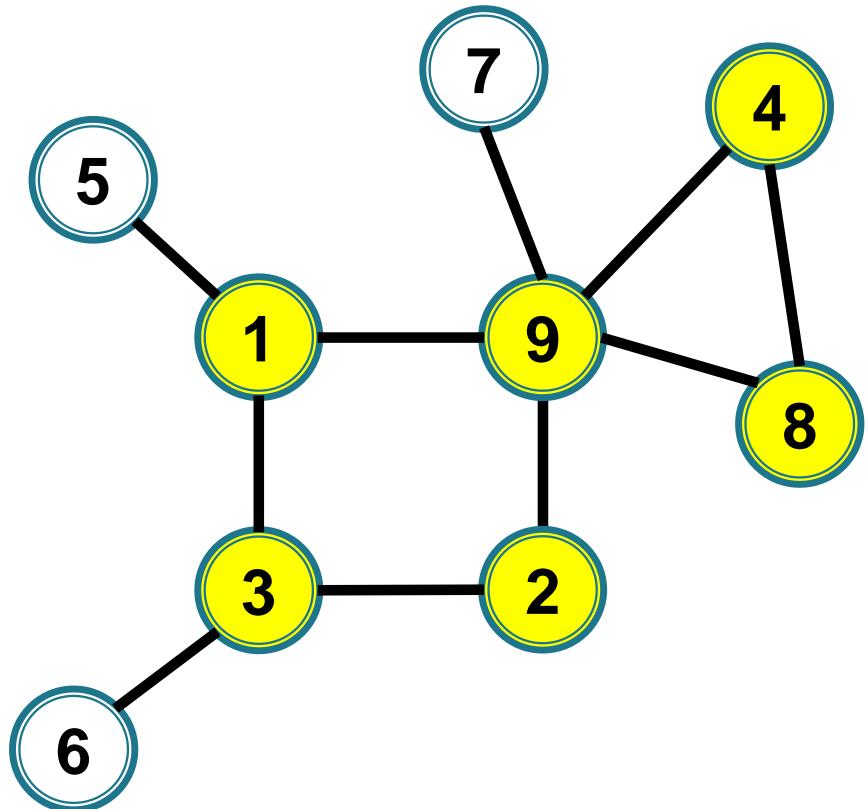


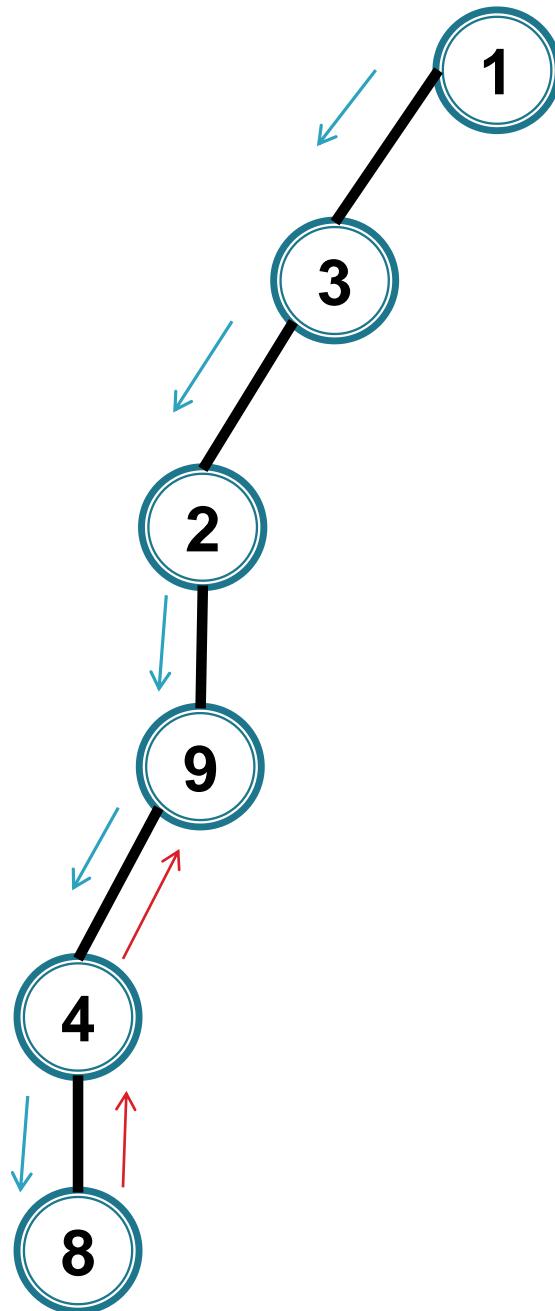
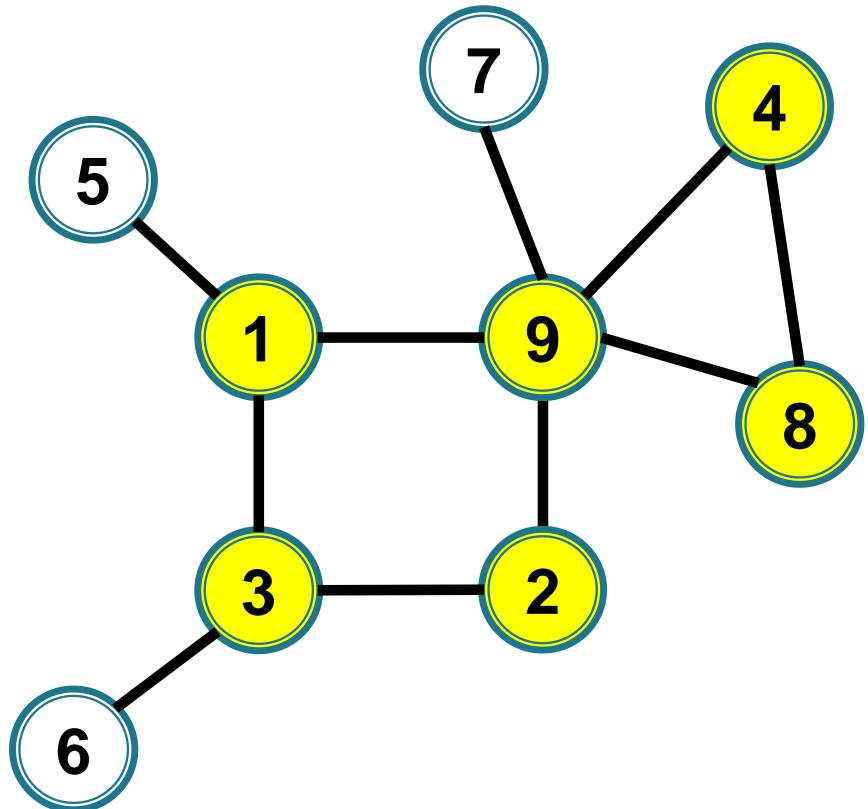


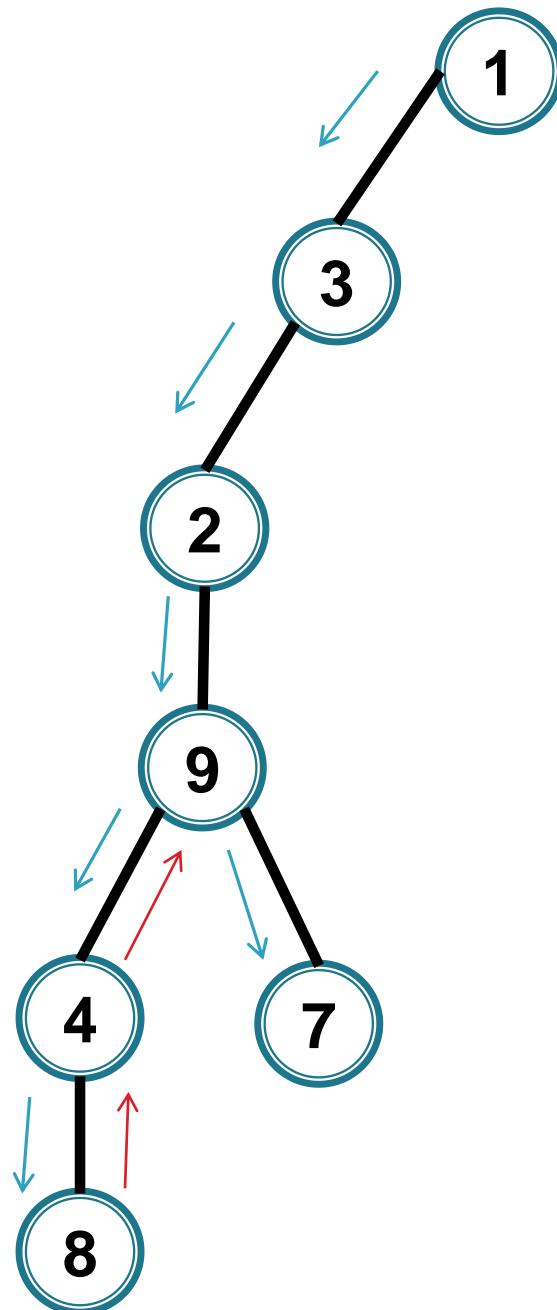
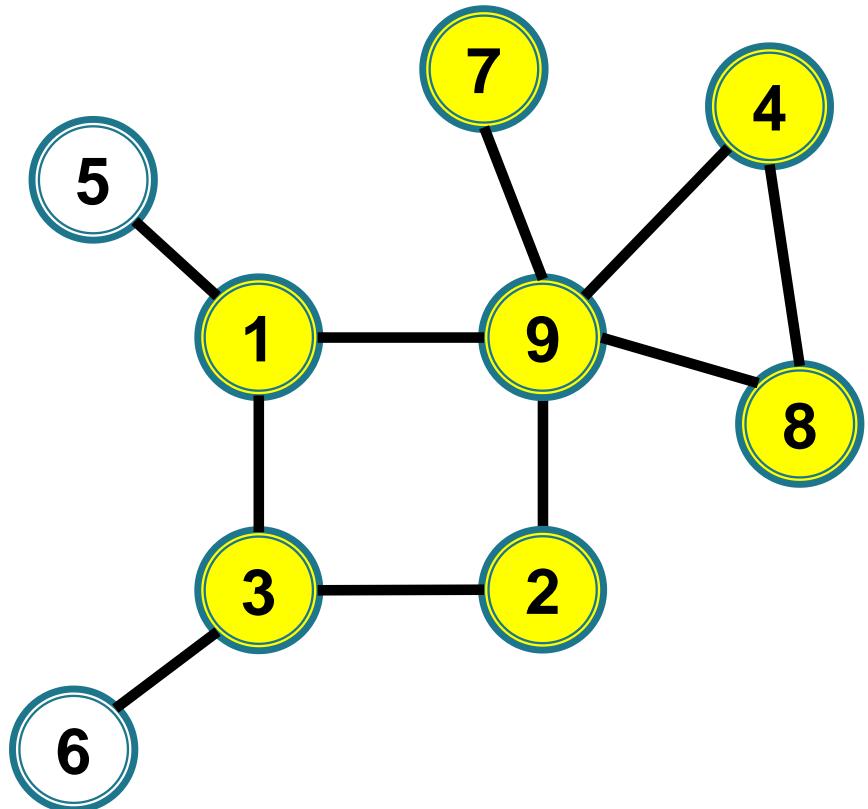


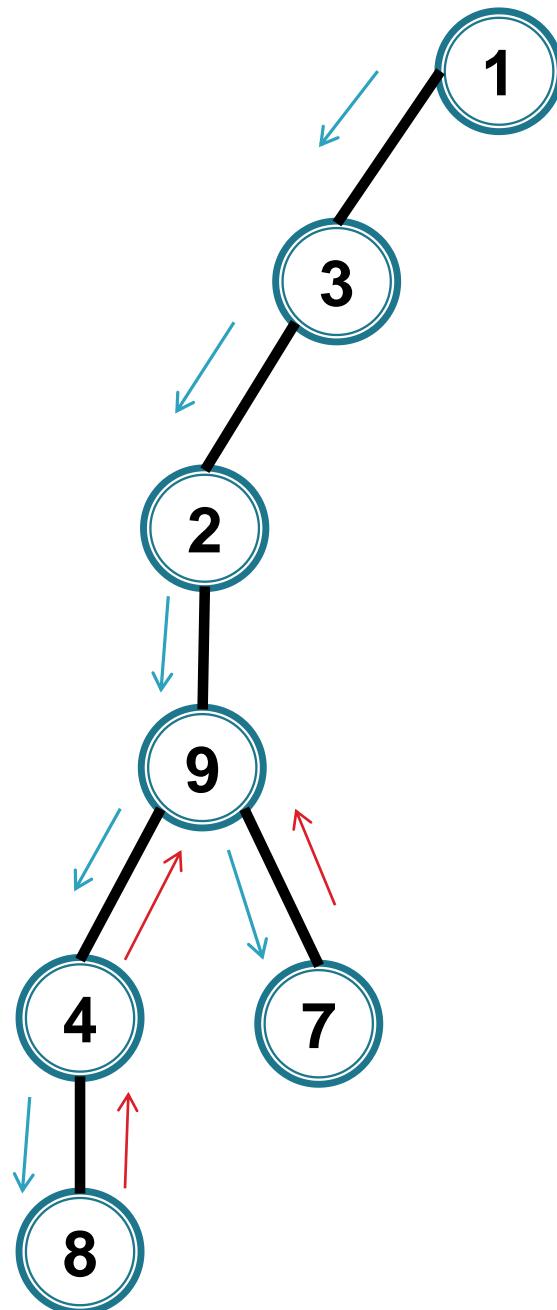
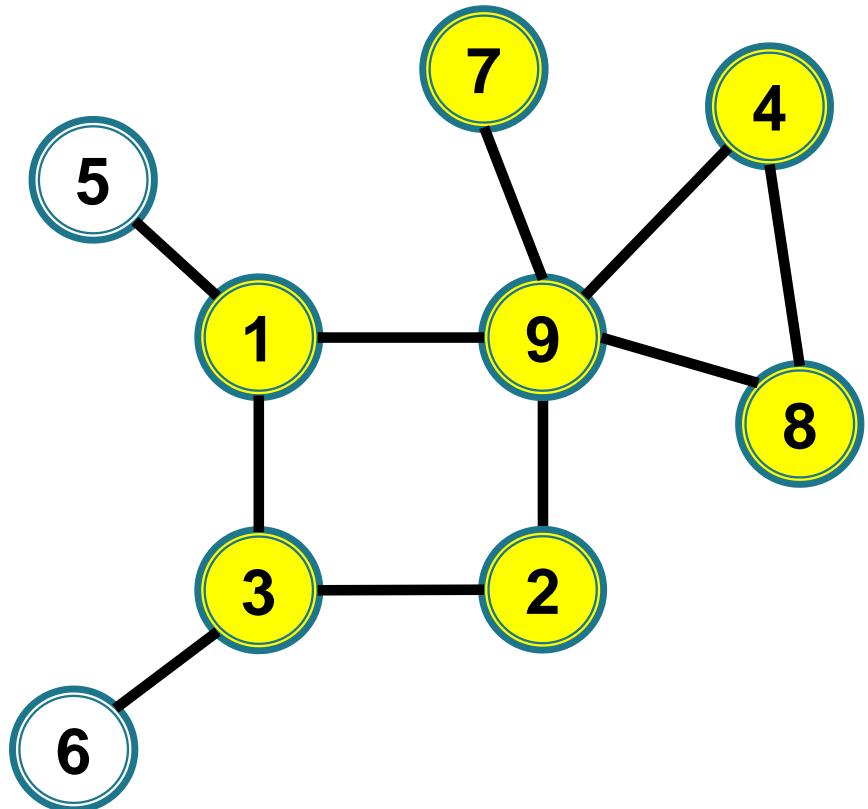


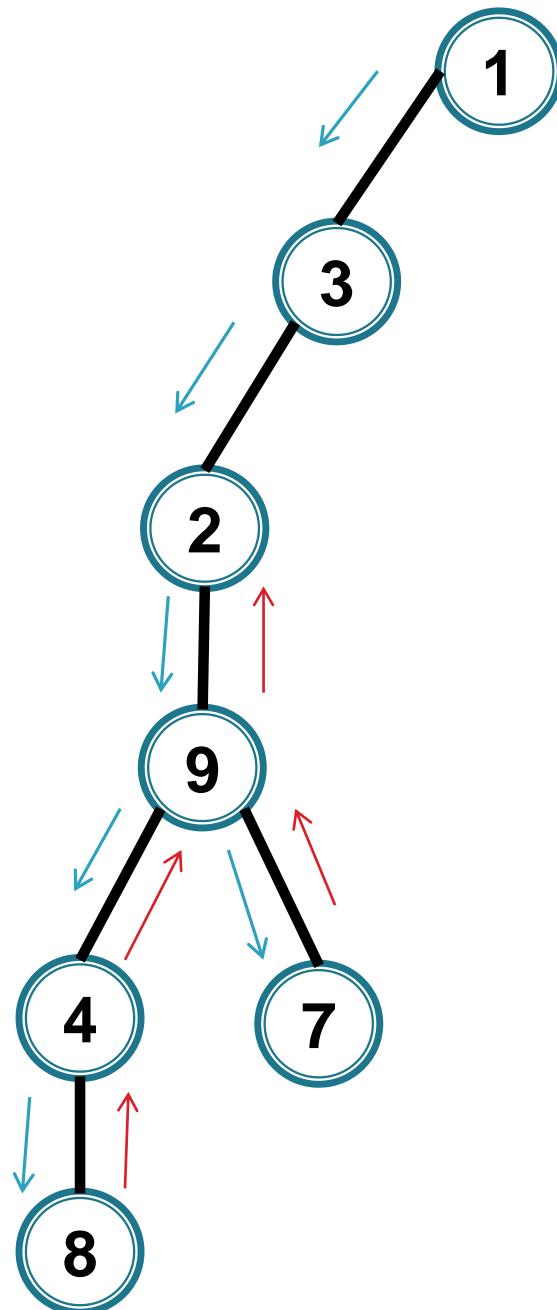
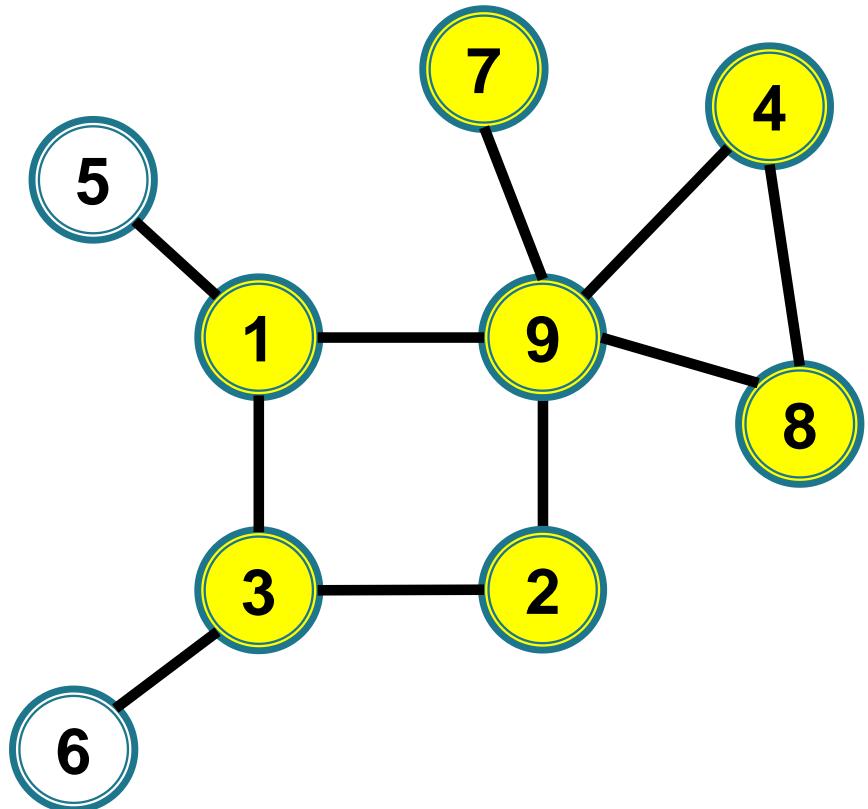


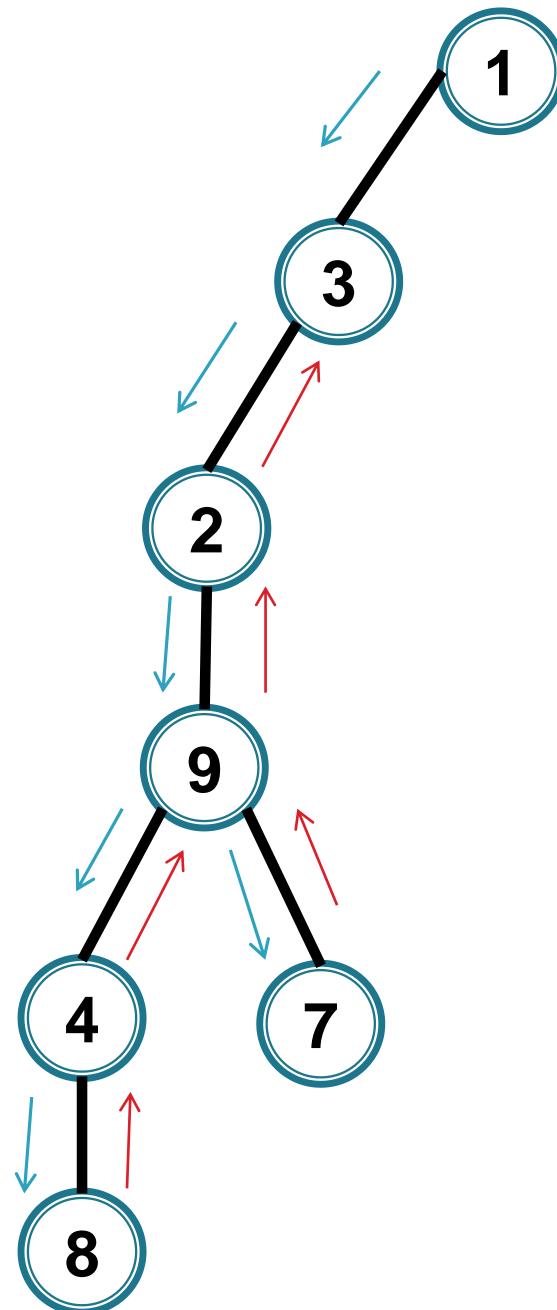
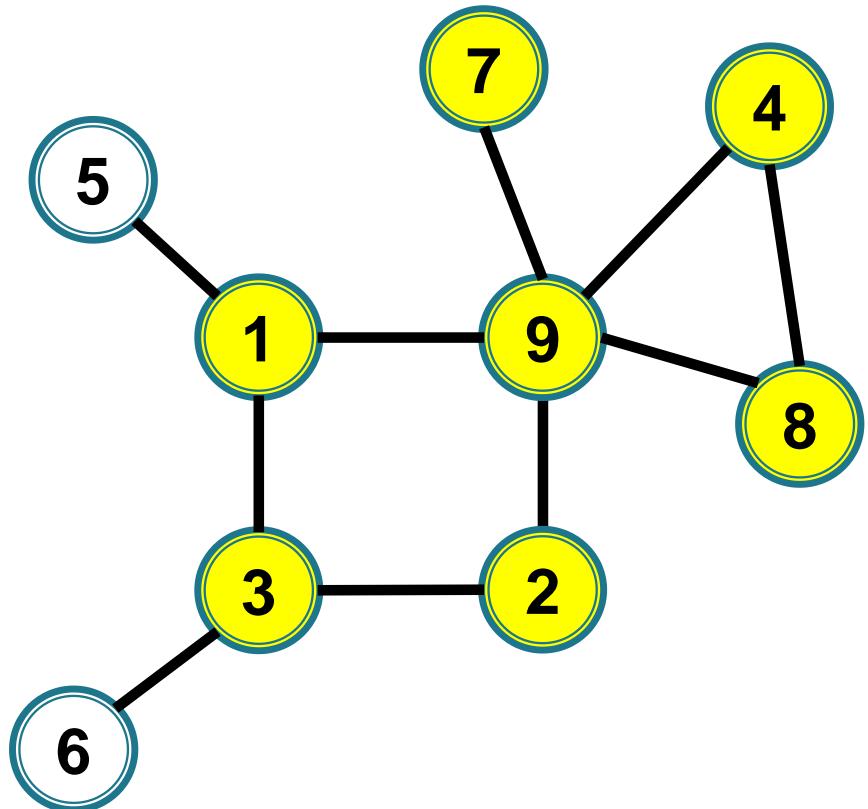


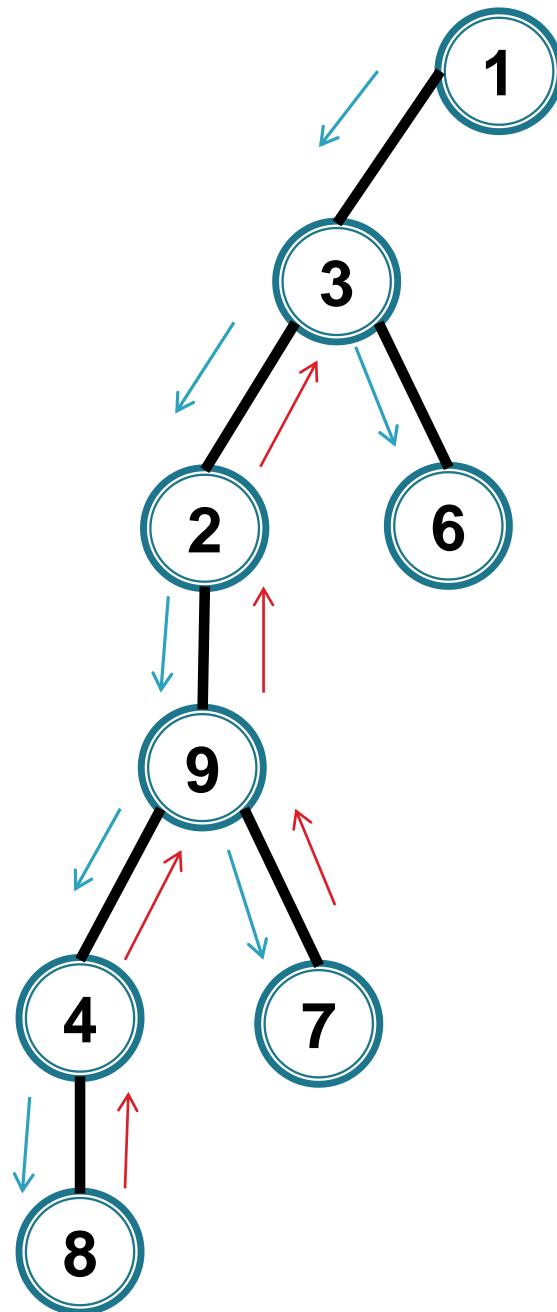
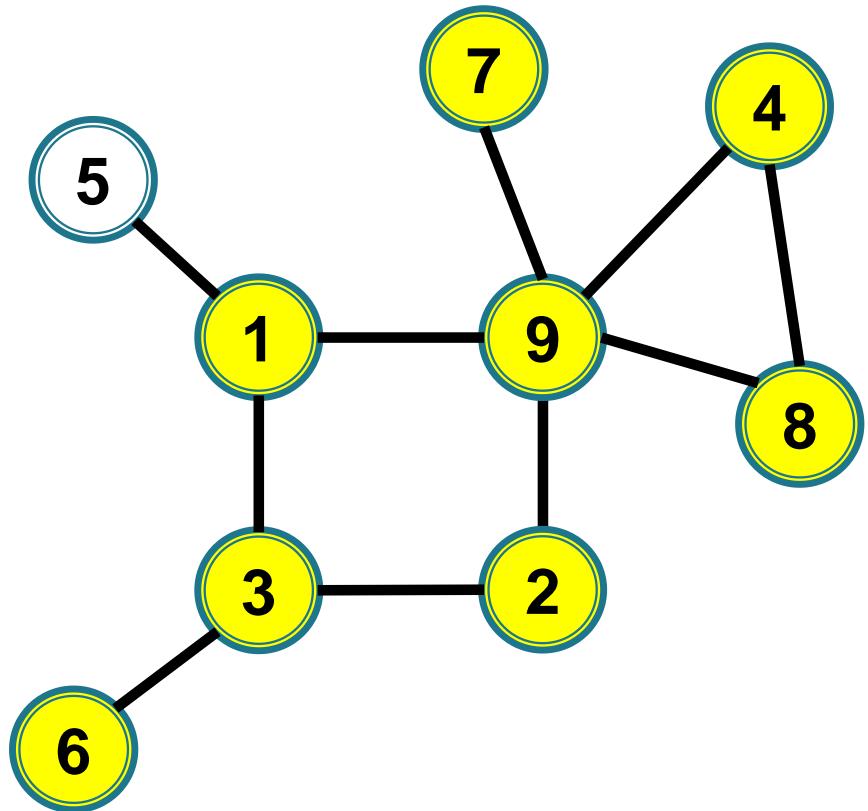


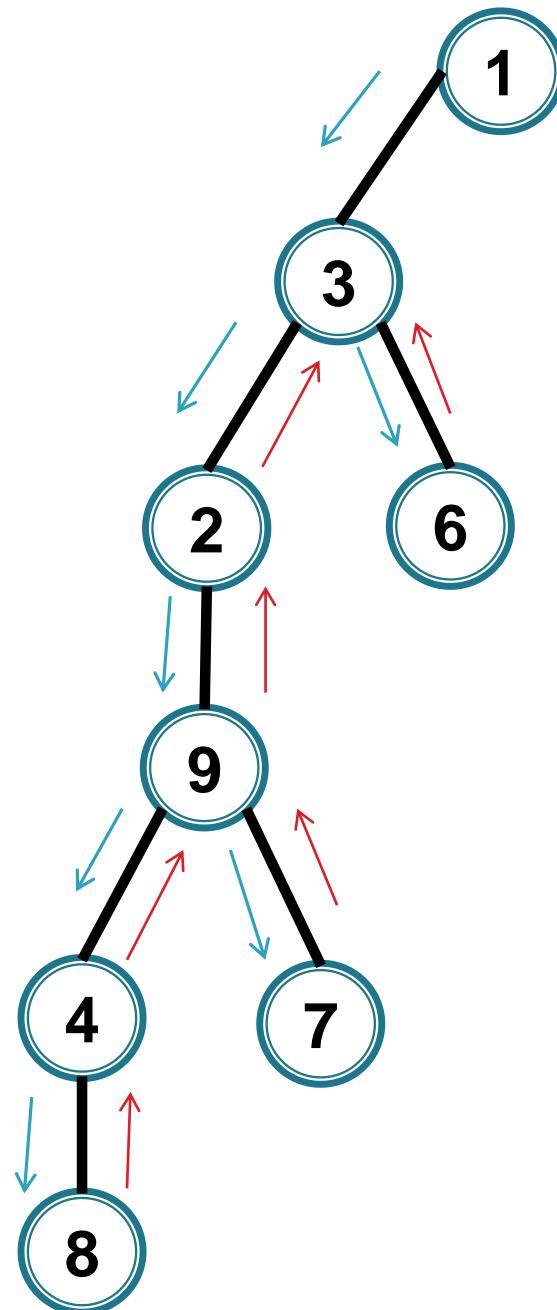
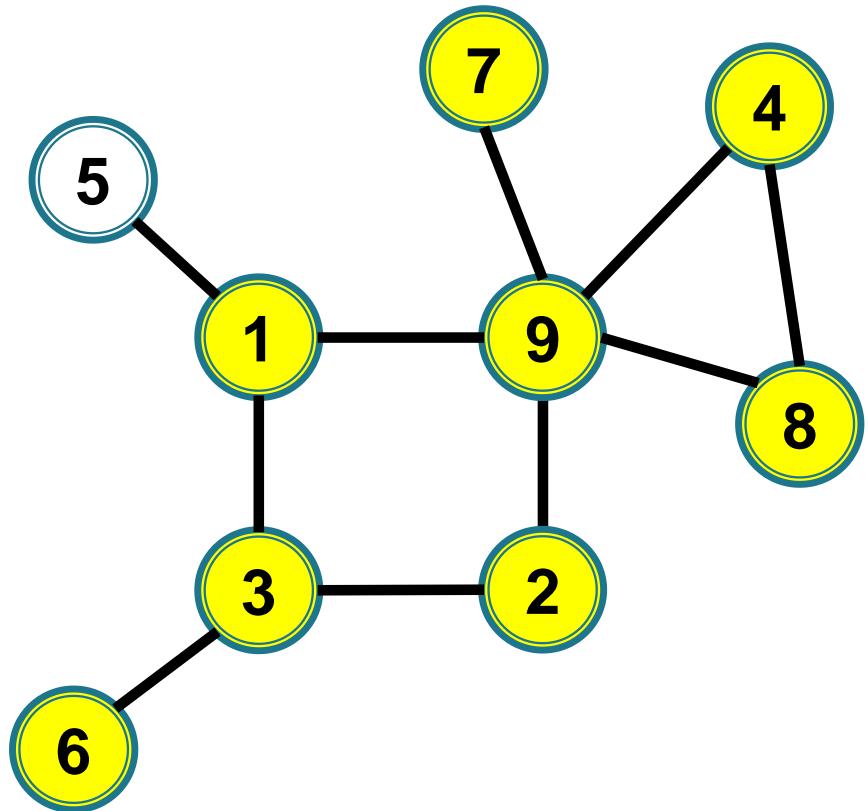


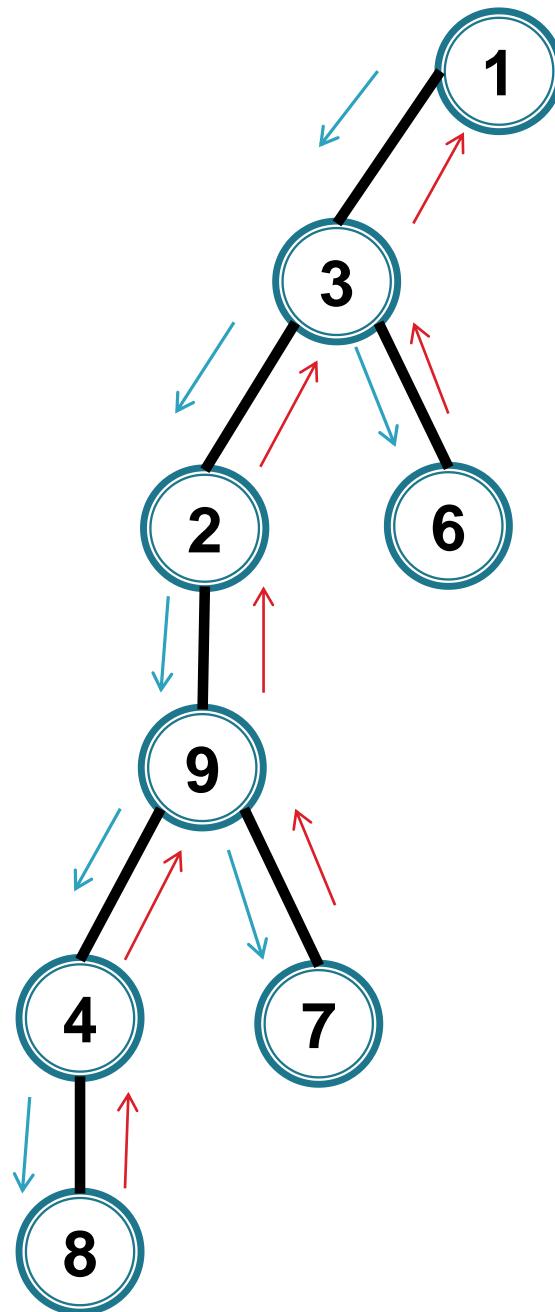
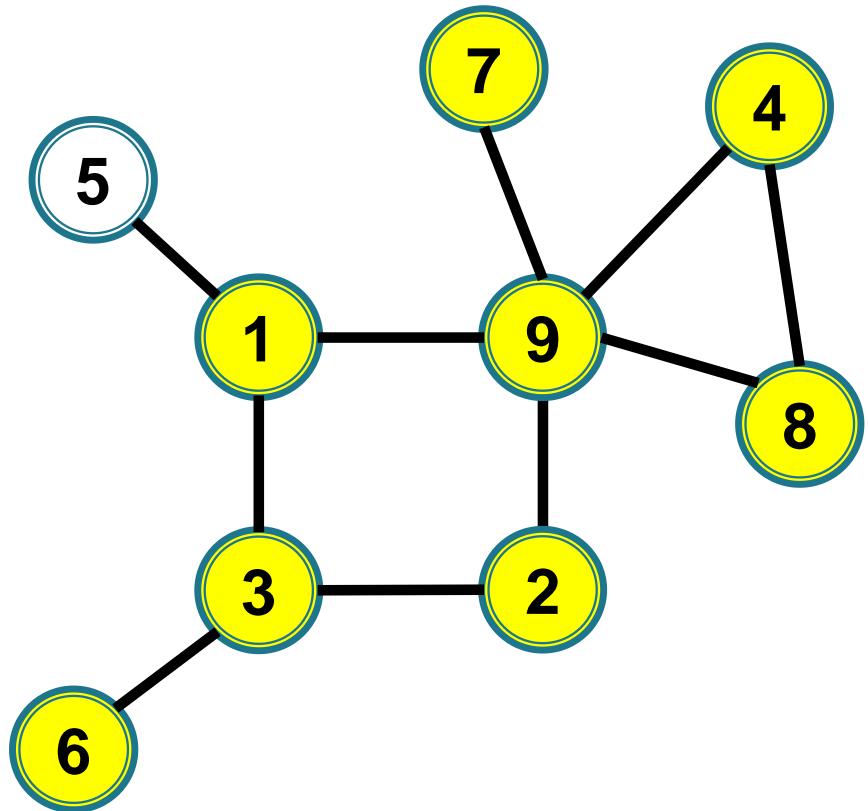


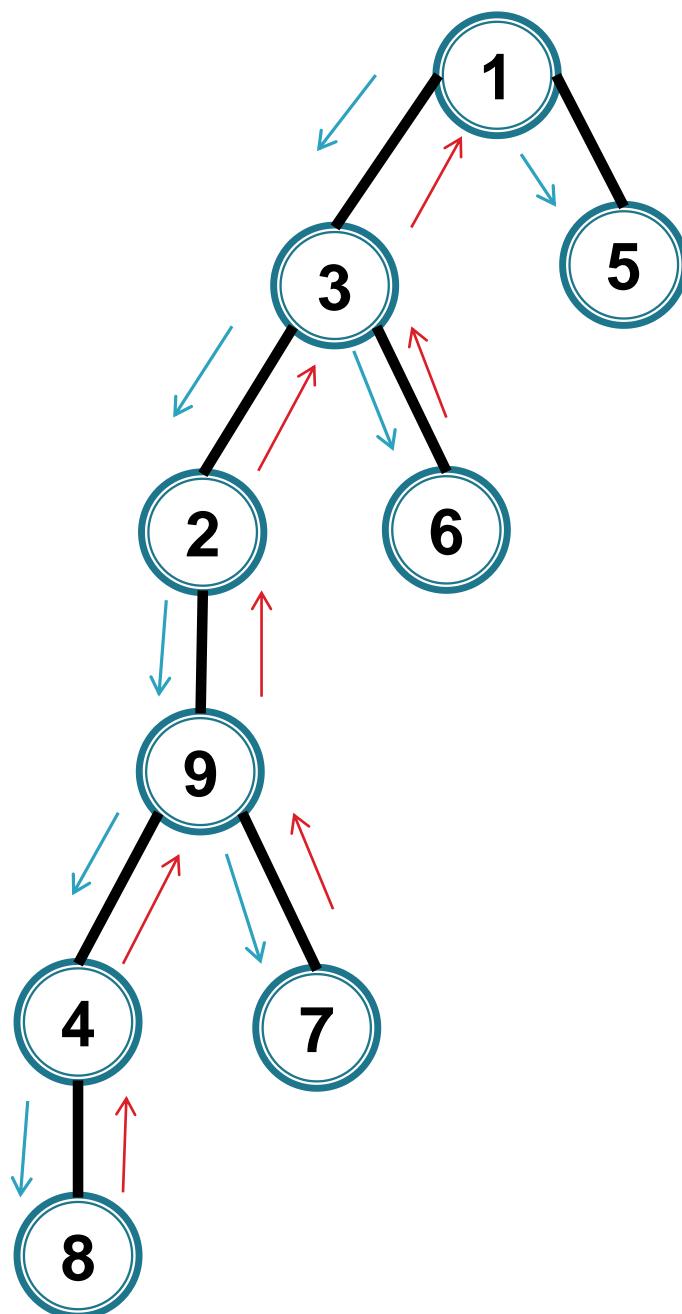
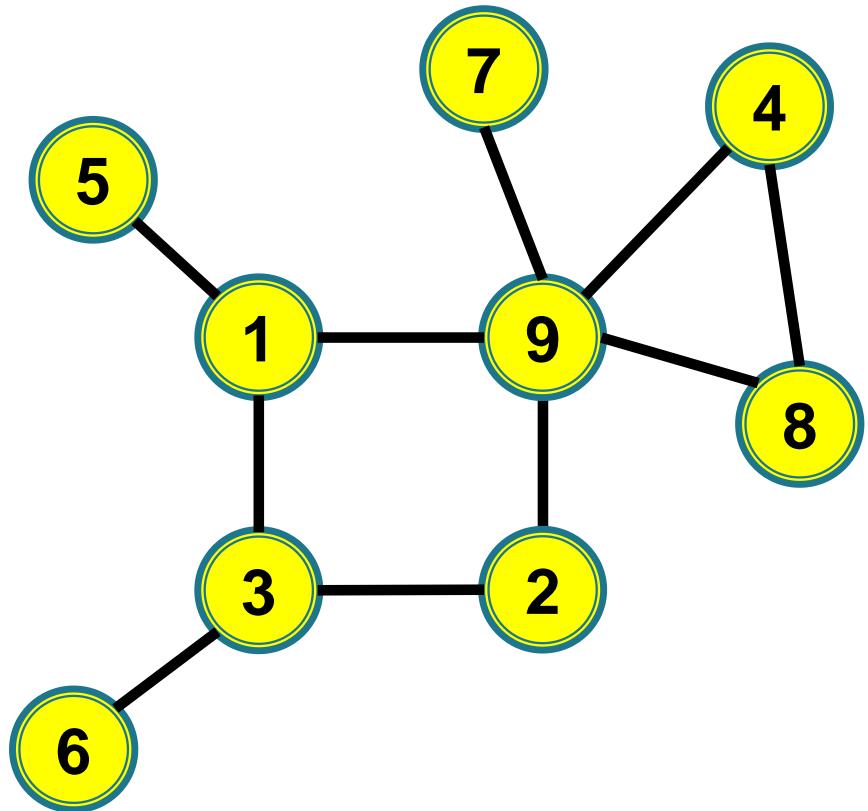


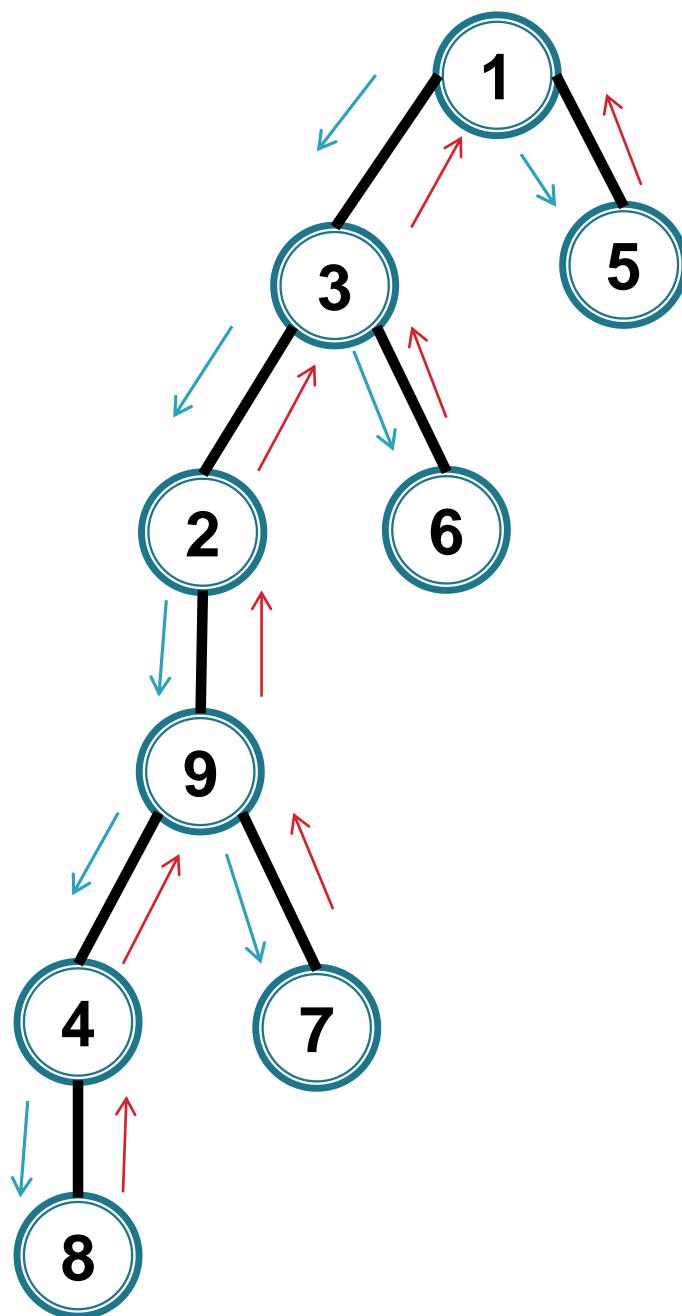
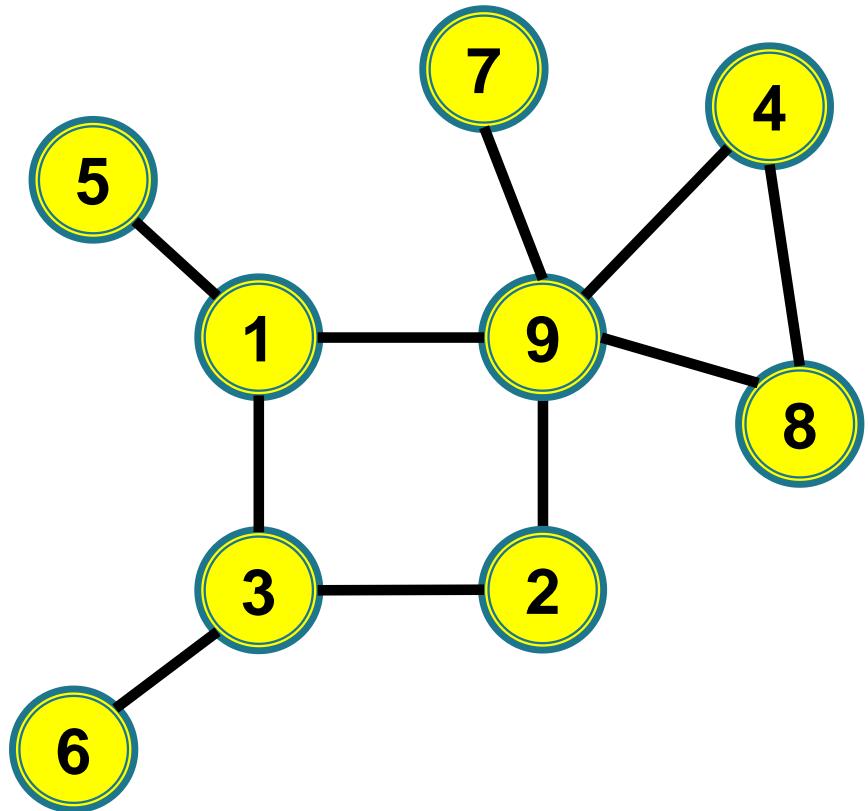


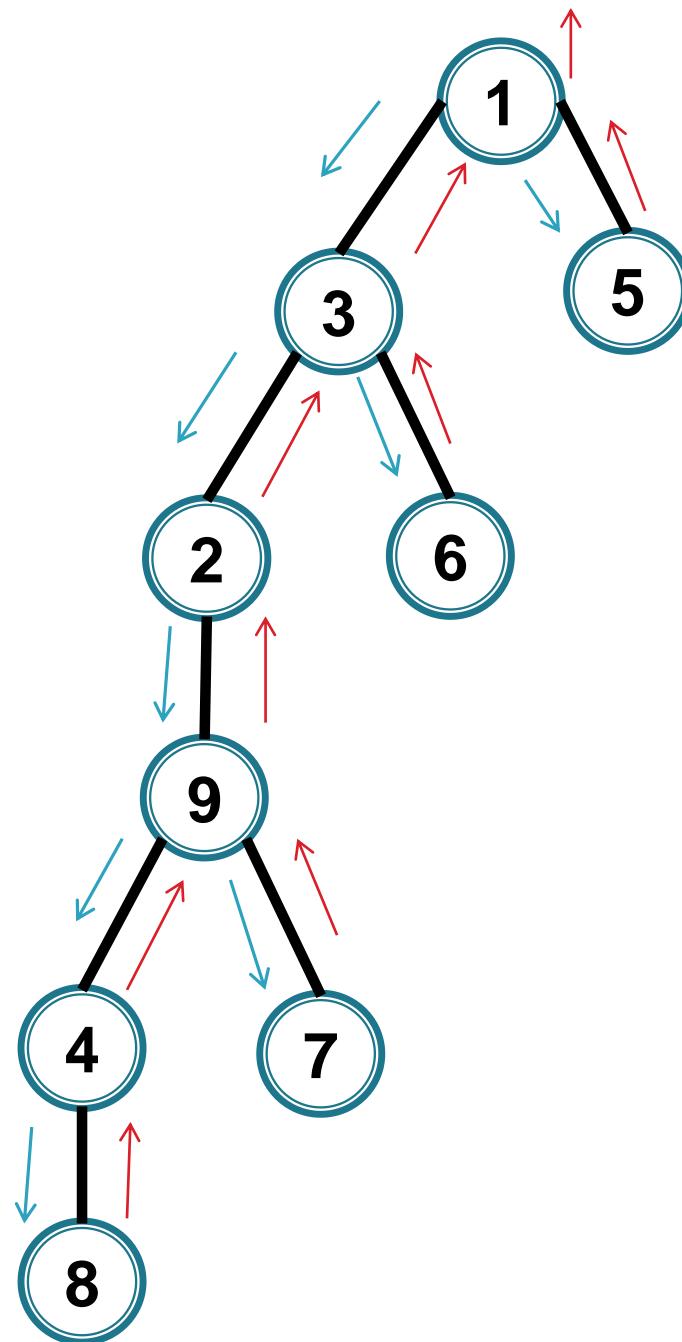
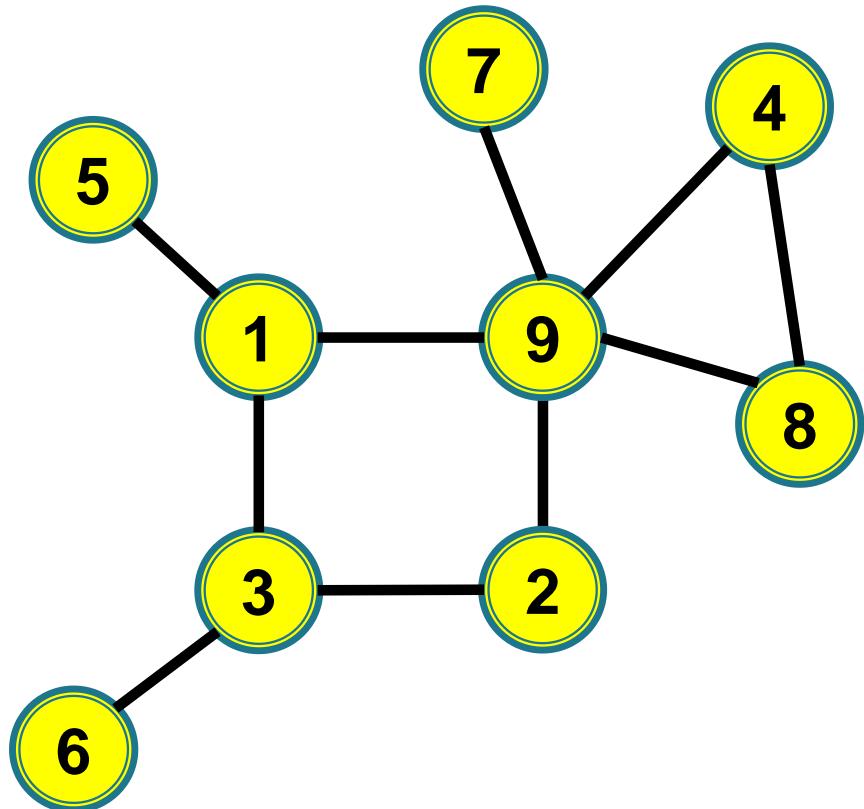












```
void df(int i) {
```

```
void df(int i){  
    viz[i]=1;  
    cout<<i<<" ";
```

```
void df(int i){  
    viz[i]=1;  
    cout<<i<<" ";  
    for(int j=1;j<=n ;j++)  
        if(a[i][j]==1)
```

```
void df(int i){  
    viz[i]=1;  
    cout<<i<<" ";  
    for(int j=1;j<=n ;j++)  
        if(a[i][j]==1)  
            if(viz[j]==0){  
                tata[j]=i;  
                df(j);  
            }  
}
```

```
void df(int i){  
    viz[i]=1;  
    cout<<i<<" ";  
    for(int j=1;j<=n ;j++)  
        if(a[i][j]==1)  
            if(viz[j]==0){  
                tata[j]=i;  
                df(j);  
            }  
    }  
}
```

Apel:

df(s)

# Temă

- ▶ Dat un graf neorientat, să se verifice dacă graful conține cicluri și, în caz afirmativ, să se afișeze un ciclu al său

# Succes la examenul de admitere!

