Inserir aresta no grafo com informação:

GRAPHinsertE(...)

Ler o número de vértices (N) e de arestas (L)

Retornar

Alocar estrutura information e guardar informação:

information = initInfo(...)

**Graph \* openMapfile(char\* filename)**

Inicialização do grafo g:

Graph \* g = GRAPHinit(N)

Fechar o ficheiro e libertar memória

Abrir ficheiro

i = 0

i = L ?

S

N