

Filimon Adrian

334 U

④ Algoritmul ~~de~~ pulsărilor

$m =$ ~~pe~~ gradul maximal al unui nod

- fiecare proces calculează singur topologia, folosind informațiile de la vecinii săi
- fiecare proces are o matrice de adiacență. El trimite matricea sa de ~~ad~~ adiacență vecinilor și o primește și pe a lor.

Voranta inefficientă (depinde de D):

După fiecare rundă completă, fiecare nod va avea informații de la vecinul de grad (rând).

⑤. Prima rundă: informații de la vecinii de grad 1.

Runda 2: informații de la vecinii până la care am distanță 2

Așa după D runde o să am toate matricea completă

Varianta eficientă: Rețea conexă

~~Legea~~ OSS! - un nod cunoaște totă topologia
dacă orice linie din matricea de adiacență are
CEL PUȚIN un element TRUE.

Pentru explorarea gloasă, fiecare proces comunică DOAR
cu vecinii care nu au terminat