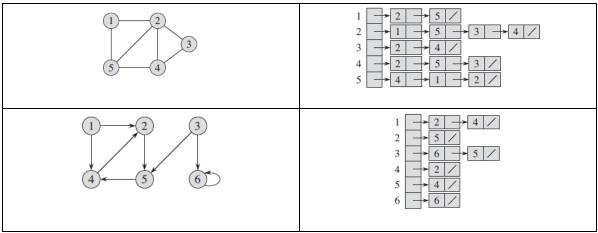
# Zadaci

1. Implementirati grafove prikazane na slici 1. Graf predstaviti korišćenjem reprezentacije susednih lista čvorova (*adjacency-list representation*) koja je takođe prikazana na slici 1. Čvor grafa predstaviti po uzoru na priloženi šablon. Napisati funkcije za ispis svih susednih čvorova *v* čvora *u*.



Slika 1 – Ilustracija usmerenog i neusmerenog grafa (levo) i implementacija istih upotrebom listi (desno).

2. Implementirati pretragu grafa po širini (*Breadth-first search*). Za proveru funkcionalnosti iskoristiti graf sa slike 2. Takođe, na slici 2 dati su opisi algoritma funkcija.

### BFS(G, s):

- Inicijalizovati sve čvorove
   (color= WHITE, distance= 0/inf,
  parent= None)
- Napraviti prazan red čekanja
- Dodati **s** u red čekanja
- Petlja koja radi dok Red čekanja nije prazan
  - Preuzeti elemenat iz reda u

(Pritom se obriše se iz reda)

 Za sve njegove neposećene susede - v

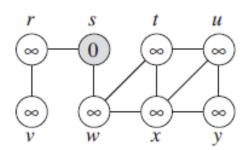
(njima je color= WHITE)

- Ofarbati ih (color= GRAY)
- Odrediti distance
  (v.d = u.d + 1)
- Odrediti Parent-a(gde je u parent od v)
- Dodati u red čekanja
- Označiti čvor kao završen (color= BLACK)

## PrintPath(G,s,v):

- Ispisati čvor ako je nađen
- Pokriti slučaj ako nepostoji putanja
- Rekurzivno pozivanje

Primer grafa:



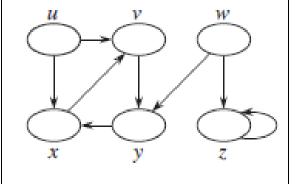
Slika 2 – Opis algoritma za pretragu grafa po širini.

3. Implementirati pretragu grafa po dubini (*Depth-first search*). Za proveru funkcionalnosti iskoristiti graf sa slike 3. Takođe, na slici 3 dati su opisi algoritma funkcija.

#### DFS(G):

- Inicijalizovati sve čvorove
   (color= WHITE, time= inf,
  parent= None)
- Inicijalizovati vreme (time= 0)
- Za svakog neposećenog čvora u grafu
  - o Pozvati DFS\_visit(G, u)

Primer grafa:



# DFS\_visit(G, u):

(**u** je upravo otkriven)

- Povećavanje vremena

$$(time = time + 1)$$

 Farbanje i postavljanja vremena otkrivanja čvora u

- Za sve neposećene susede **v** 
  - o odrediti parent-a
  - o pozvati DFS\_visit(G, v)
- Povećavanje vremena

$$(time = time + 1)$$

- Farbanje i postavljanja vremena **završetka** čvora **u** 

(color= BLACK, 
$$\mathbf{u}$$
.d2 = time)

Slika 3 – Opis algoritma za pretragu grafa po dubini.