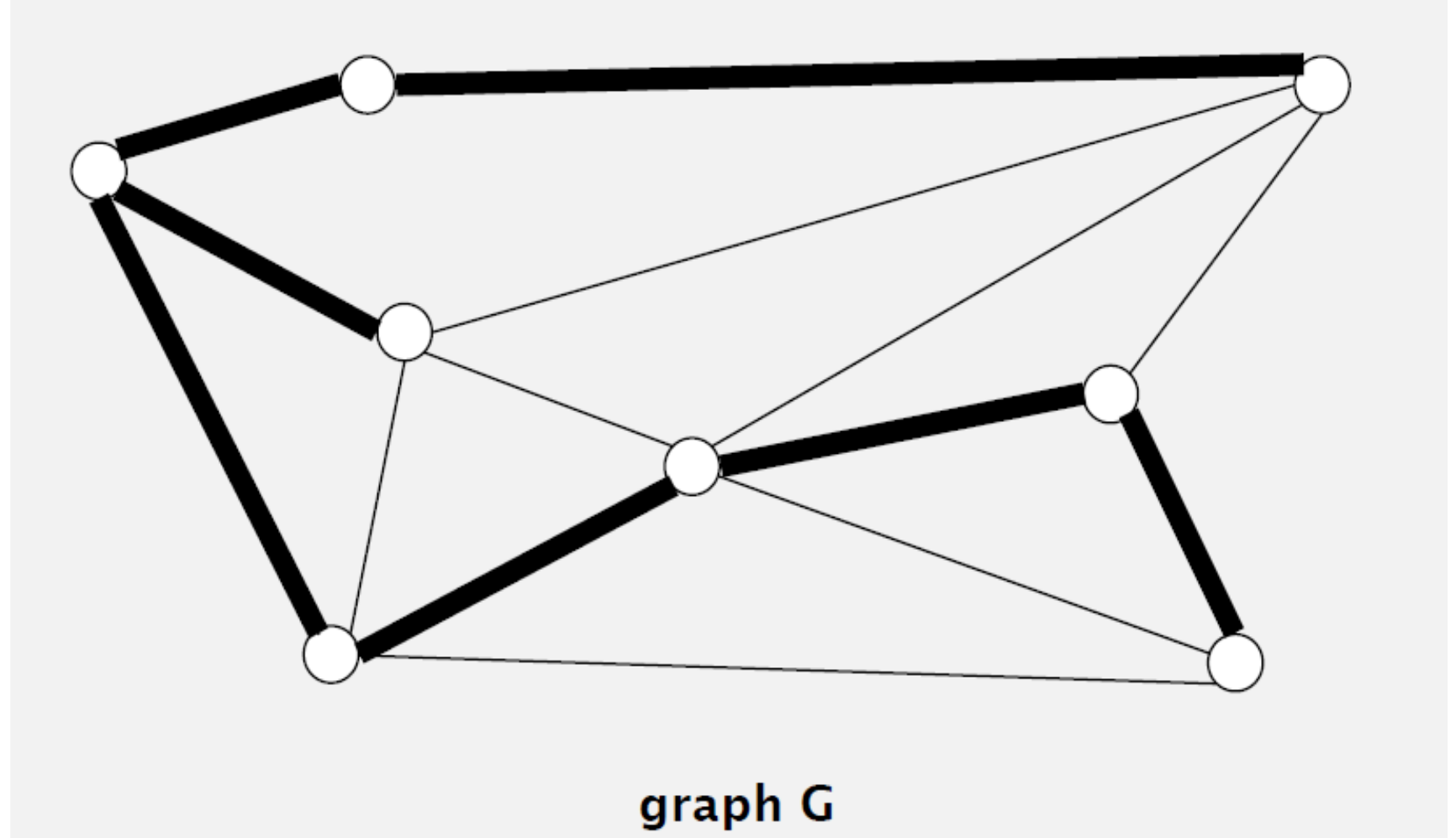


Graph's applications

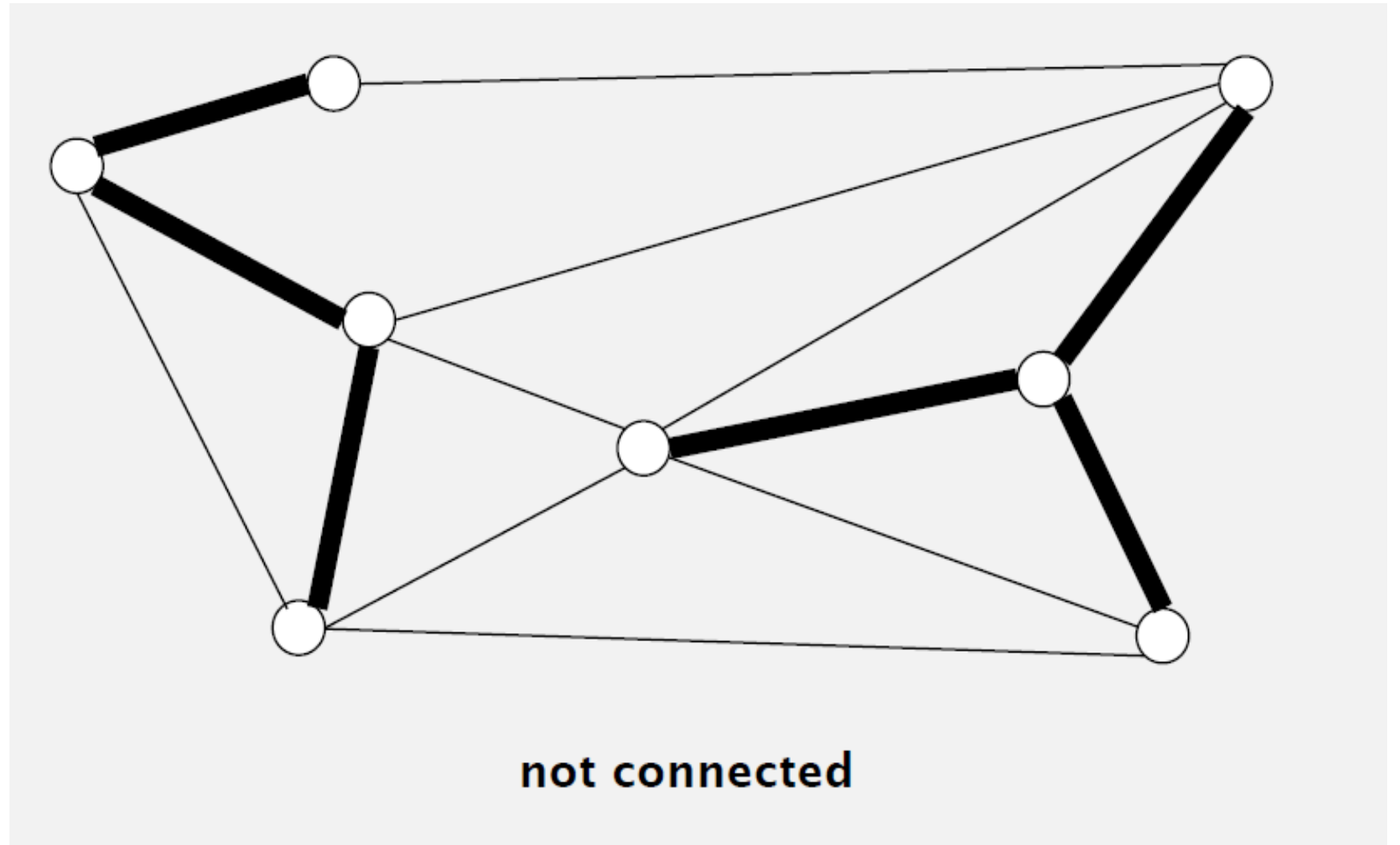
Minimum spanning tree

- กราฟย่อยที่
 - เชื่อมต่อกัน
 - ไม่เกิดวง
 - สร้างจากทุกจุดยอด



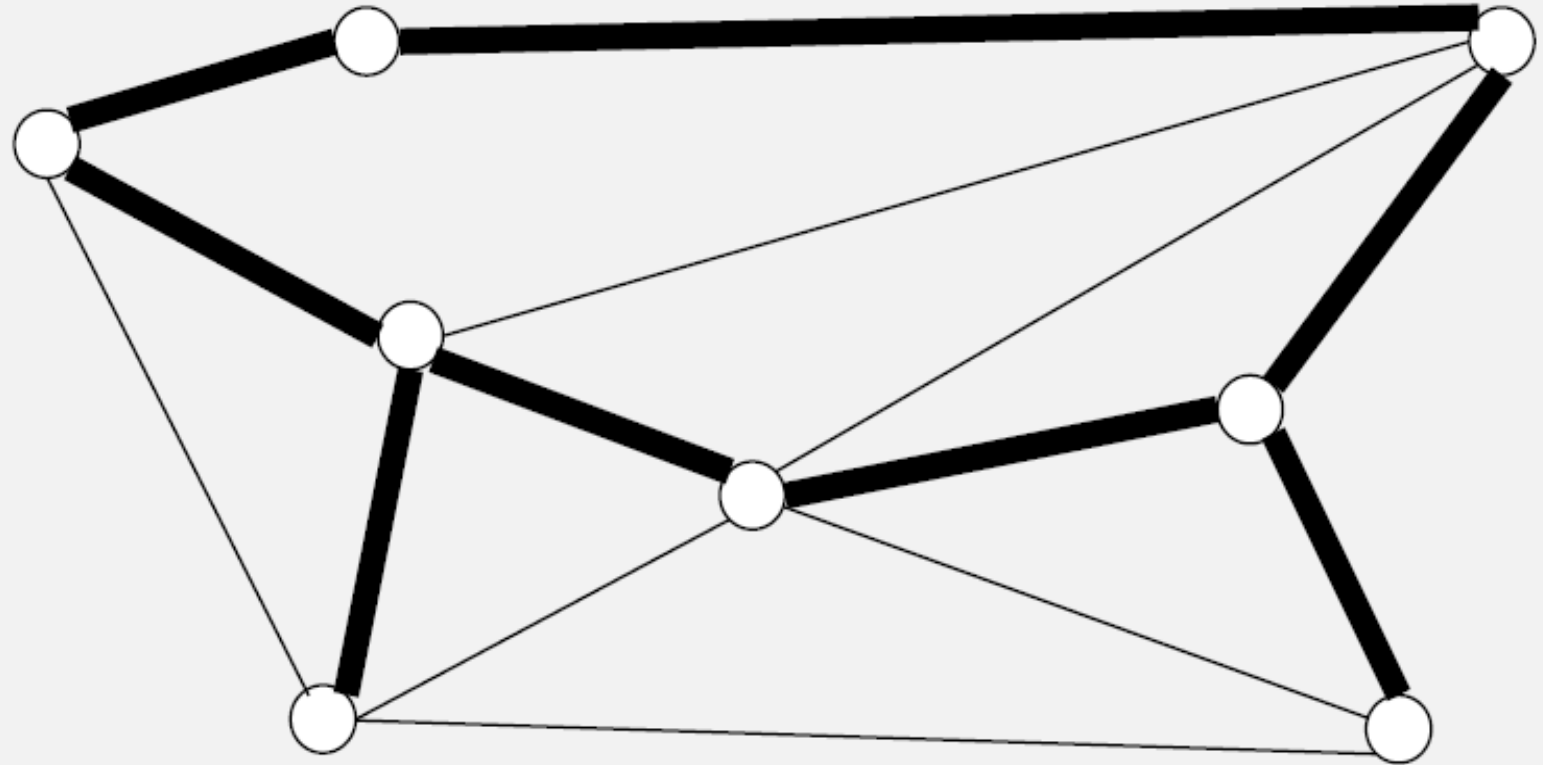
Minimum spanning tree

- กราฟย่อยที่
 - เชื่อมต่อกัน
 - ไม่เกิดวง
 - สร้างจากทุกจุดยอด



Minimum spanning tree

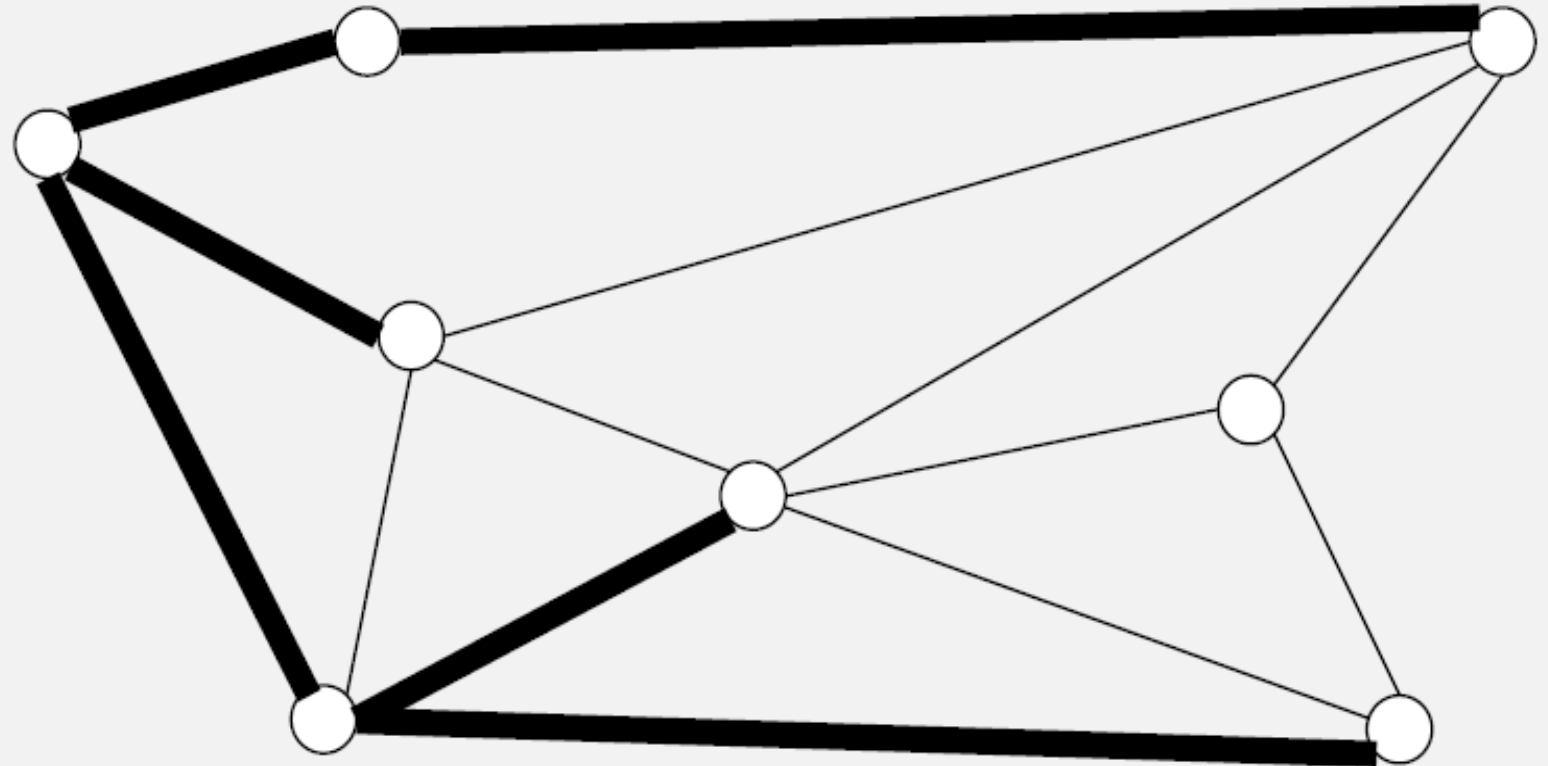
- กราฟย่อยที่
 - เชื่อมต่อกัน
 - ไม่เกิดวง
 - สร้างจากทุกจุดยอด



not acyclic

Minimum spanning tree

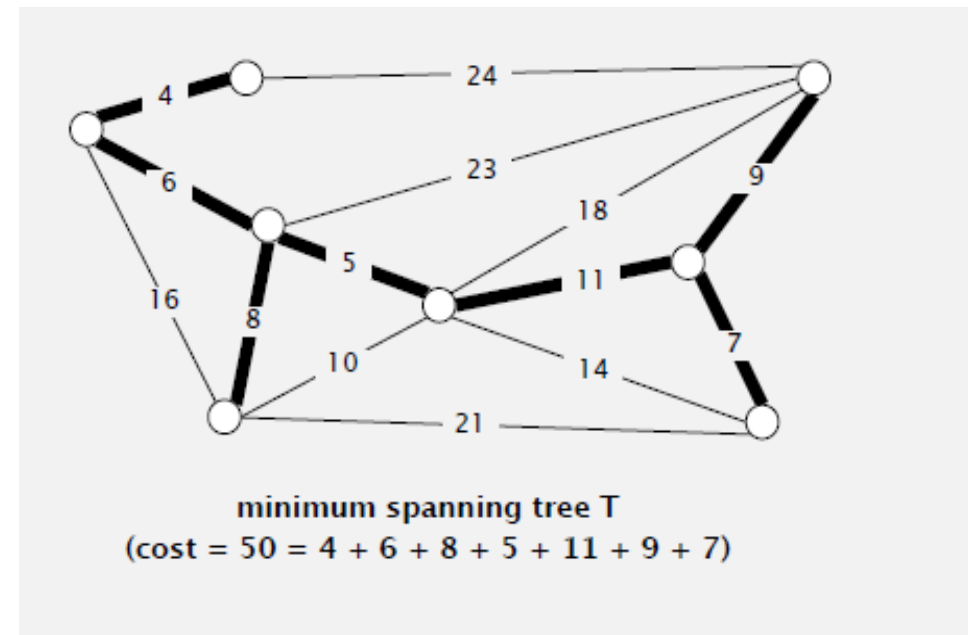
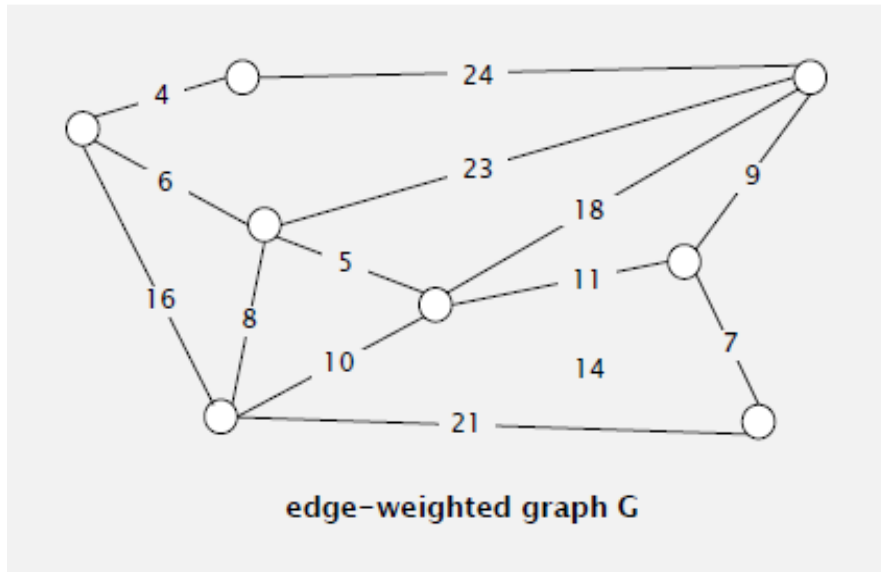
- กราฟย่อยที่
 - เชื่อมต่อกัน
 - ไม่เกิดวง
 - สร้างจากทุกจุดยอด



not spanning

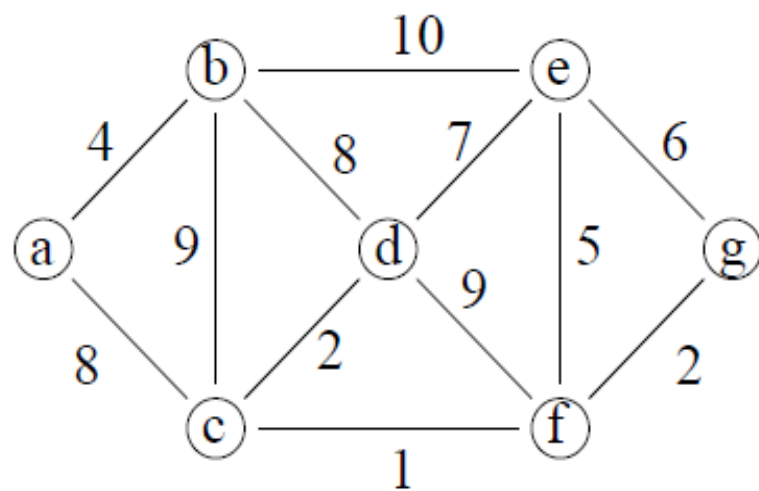
Minimum spanning tree

- มีกราฟ G ที่มีน้ำหนักของเส้นเชื่อมเป็นค่าบวก
- หา **spanning tree** ที่มีน้ำหนักรวมของเส้นเชื่อมน้อยที่สุด
- ต้นไม้ทอดข้ามน้อยสุด หรือ **MST**

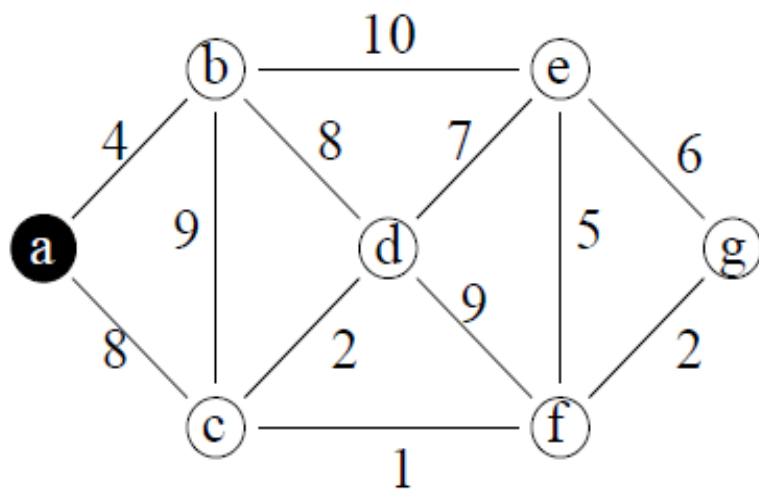


Prim's algorithm

- กำหนดให้ต้นไม้ที่เราจะสร้างคือ S
- เริ่มที่จุดยอดแรกของกราฟ G แล้วค่อยๆ ขยายต้นไม้ S
- การขยายต้นไม้ทำโดยเลือกเส้นเชื่อมที่มีค่าน้อยที่สุดที่มีเส้นเชื่อมกับ S
- ทำซ้ำจนได้จำนวนเส้นเชื่อมเท่ากับจำนวนจุดยอด - 1



Connected graph

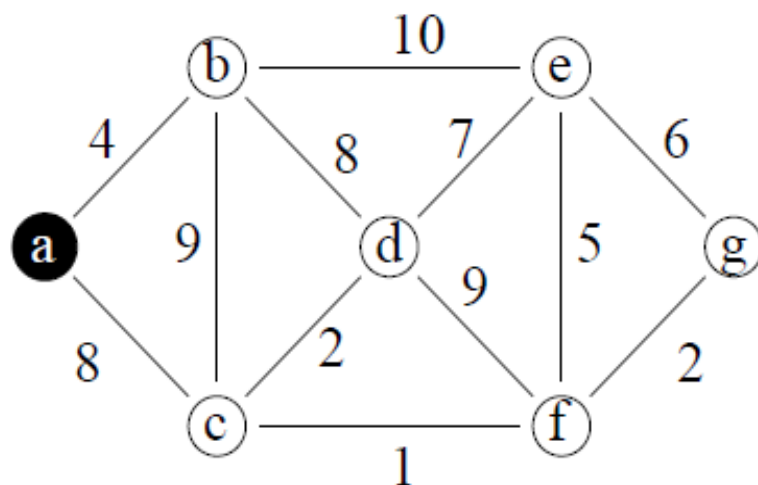


Step 0

$S = \{a\}$

$V \setminus S = \{b, c, d, e, f, g\}$

lightest edge = $\{a, b\}$



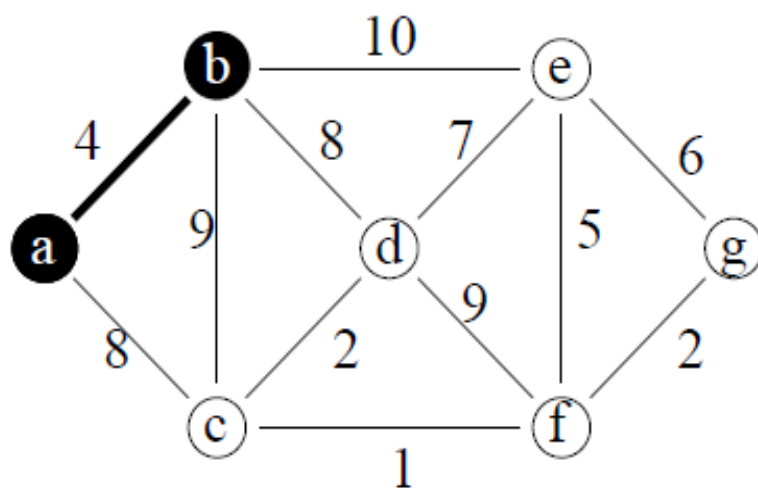
Step 1.1 before

$S = \{a\}$

$V \setminus S = \{b, c, d, e, f, g\}$

$A = \{\}$

lightest edge = $\{a, b\}$



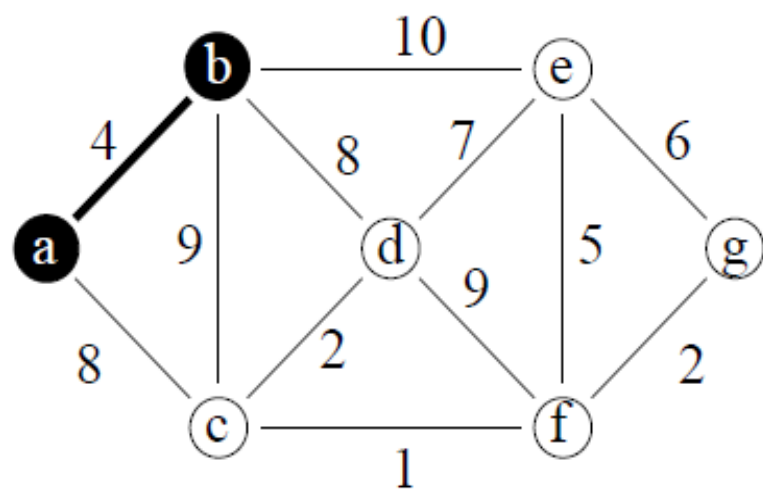
Step 1.1 after

$S = \{a, b\}$

$V \setminus S = \{c, d, e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}\}$

lightest edge = $\{b, d\}, \{a, c\}$



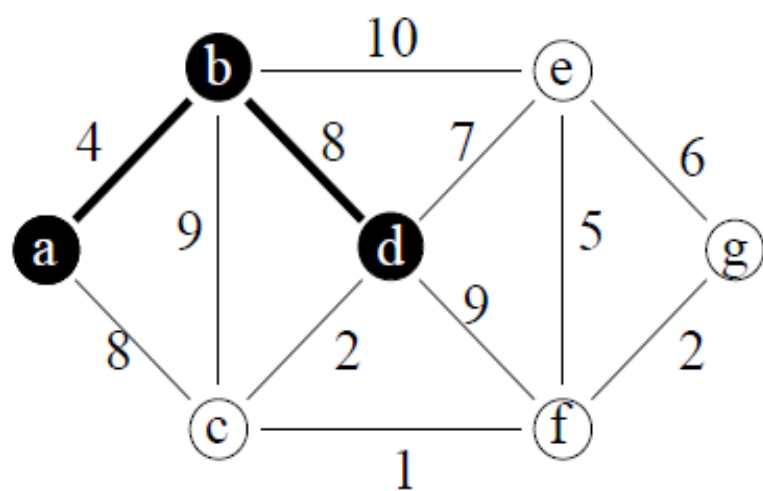
Step 1.2 before

$S = \{a, b\}$

$V \setminus S = \{c, d, e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}\}$

lightest edge = $\{b, d\}, \{a, c\}$



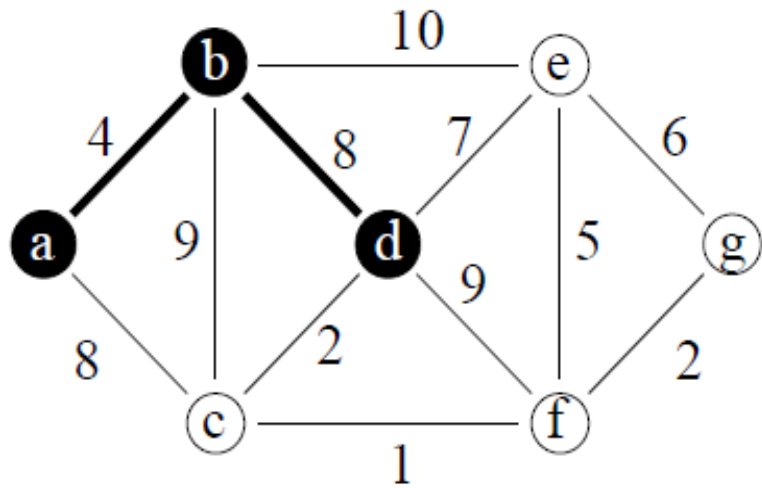
Step 1.2 after

$S = \{a, b, d\}$

$V \setminus S = \{c, e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}\}$

lightest edge = $\{d, c\}$



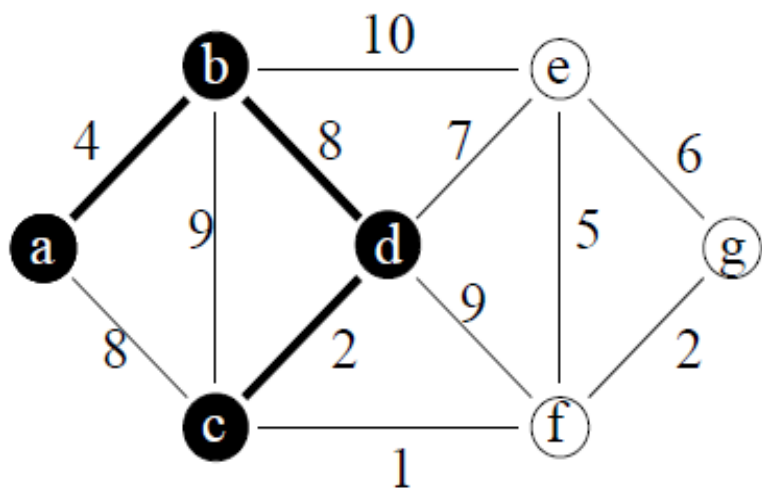
Step 1.3 before

$S = \{a, b, d\}$

$V \setminus S = \{c, e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}\}$

lightest edge = $\{d, c\}$



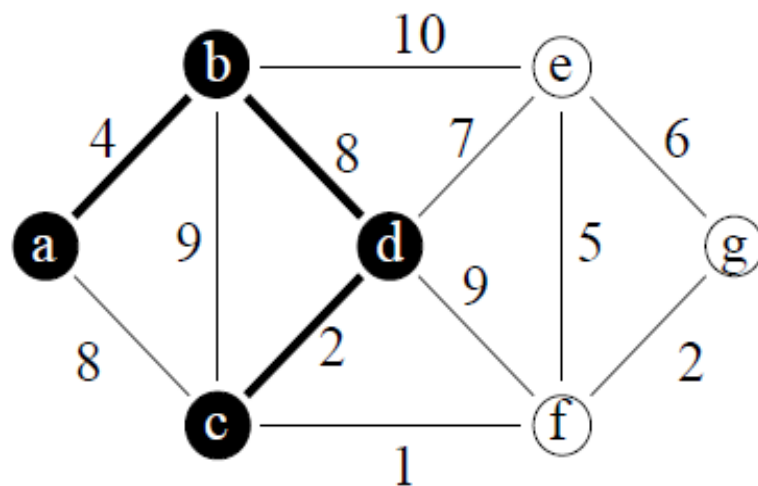
Step 1.3 after

$S = \{a, b, c, d\}$

$V \setminus S = \{e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}\}$

lightest edge = $\{c, f\}$



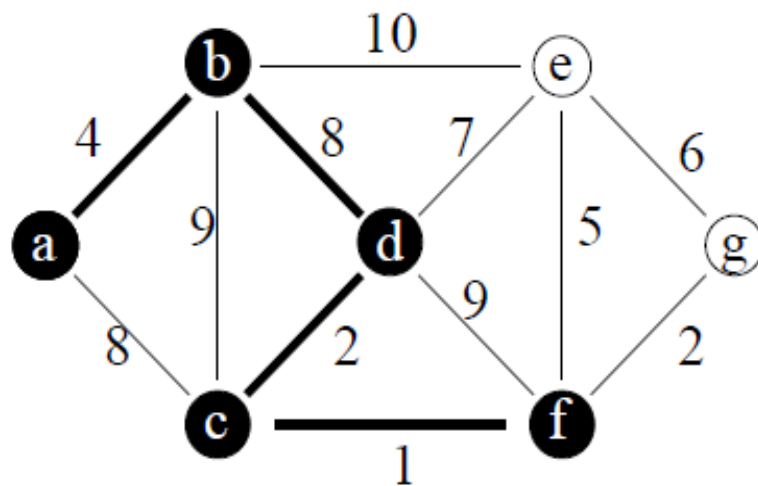
Step 1.4 before

$S = \{a, b, c, d\}$

$V \setminus S = \{e, f, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}\}$

lightest edge = $\{c, f\}$



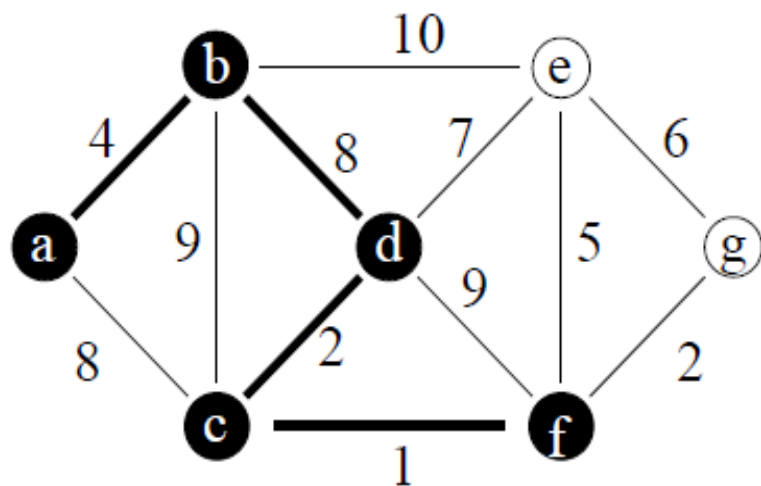
Step 1.4 after

$S = \{a, b, c, d, f\}$

$V \setminus S = \{e, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}, \{c, f\}\}$

lightest edge = $\{f, g\}$



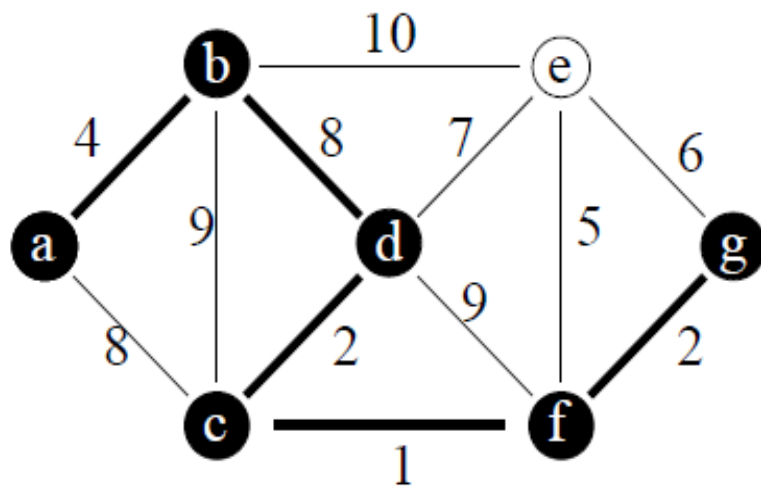
Step 1.5 before

$S = \{a, b, c, d, f\}$

$V \setminus S = \{e, g\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}, \{c, f\}\}$

lightest edge = $\{f, g\}$



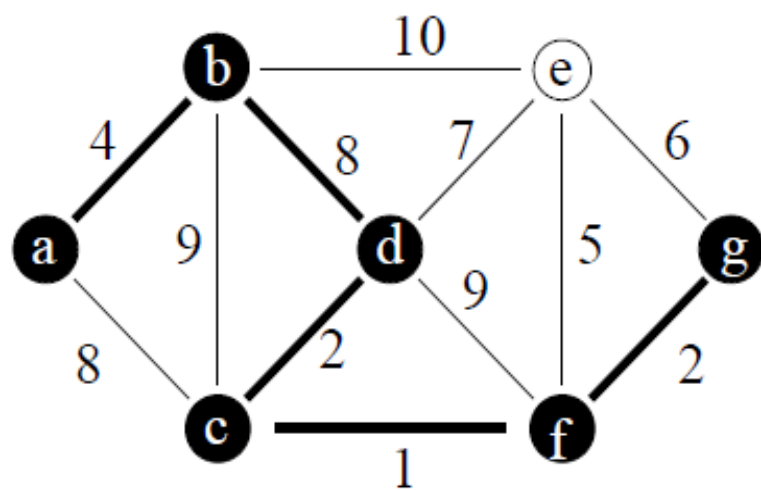
Step 1.5 after

$S = \{a, b, c, d, f, g\}$

$V \setminus S = \{e\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}, \{c, f\},$
 $\{f, g\}\}$

lightest edge = $\{f, e\}$



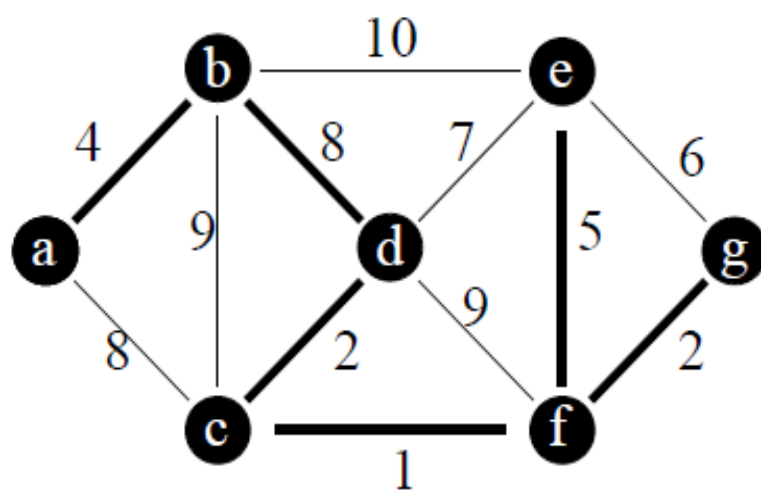
Step 1.6 before

$S = \{a, b, c, d, f, g\}$

$V \setminus S = \{e\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}, \{c, f\},$
 $\{f, g\}\}$

lightest edge = $\{f, e\}$



Step 1.6 after

$S = \{a, b, c, d, e, f, g\}$

$V \setminus S = \{\}$

$A = \{\{a, b\}, \{b, d\}, \{c, d\}, \{c, f\},$
 $\{f, g\}, \{f, e\}\}$

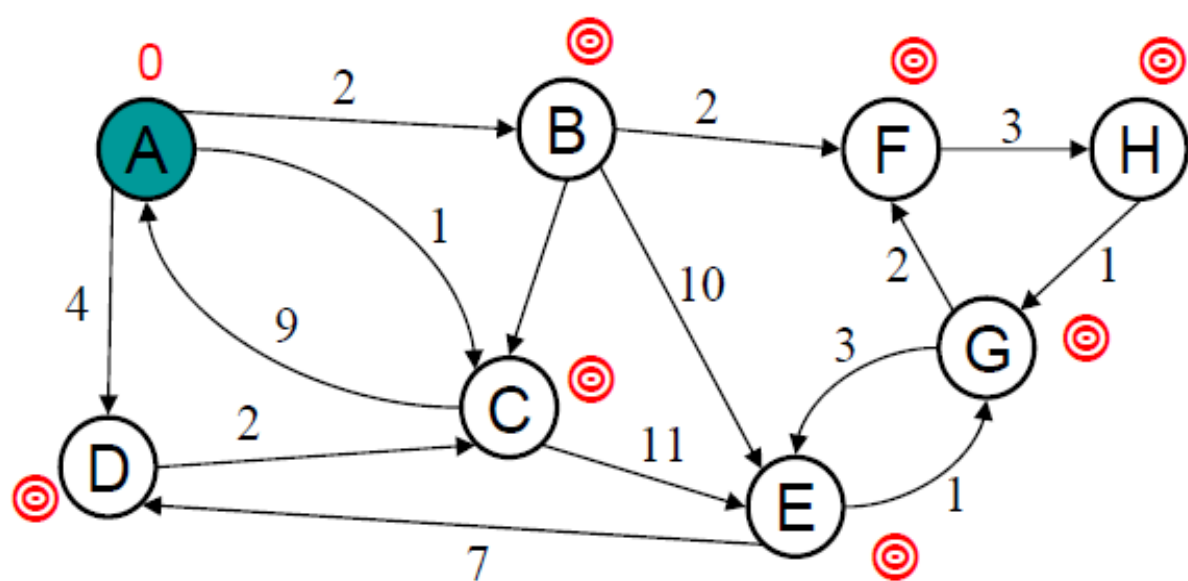
MST completed

Shortest path

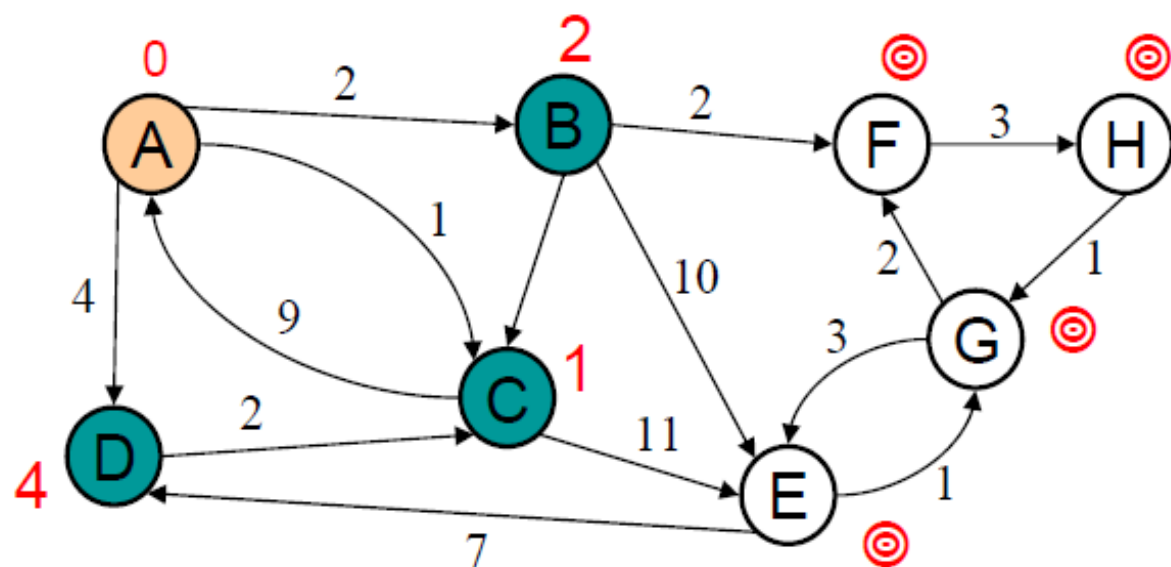
- หาเส้นทางสั้นสุดจากจุดยอดหนึ่งไปยังจุดยอดอื่นๆ ทั้งหมด
- Dijkstra's algorithm
- แบ่งจุดยอดเป็น 2 ประเภท
 - จุดยอดที่รู้ระยะทางแล้ว (known)
 - จุดยอดที่ยังไม่รู้ระยะทาง (unknown)
- หลักการ
 - หยิบ unknown ที่มีระยะสั้นสุด
 - เพิ่มเข้าในส่วน known
 - ปรับค่าระยะทาง

Dijkstra's algorithm

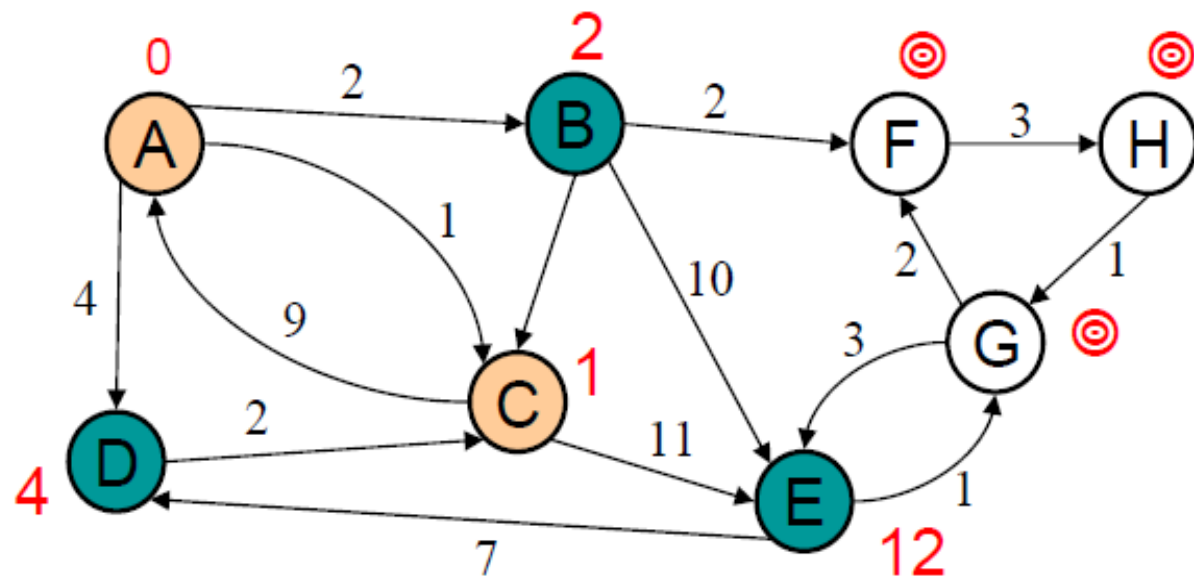
- เริ่มต้นระยะทางที่จะไปถึงแต่ละจุดยอดเป็น ∞
- เริ่มต้นระยะทางของจุดยอดเริ่มต้นเป็น 0
- While ยังมี unknown
 - หยิบ unknown ที่มีระยะทางน้อยสุด กำหนดให้ชื่อ b
 - เปลี่ยน b เป็น known
 - For each จุดยอด a ที่เชื่อมต่อกับ b
 - ปรับระยะ a เป็น $\min(\text{ระยะที่มาถึง } a \text{ เก่า}, \text{ระยะที่มาถึง } b + \text{ระยะจาก } b \text{ ไป } a)$
 - เปลี่ยนเส้นทางเข้าหา a หากระยะที่มาถึง $b + \text{ระยะจาก } b \text{ ไป } a$ สั้นกว่า



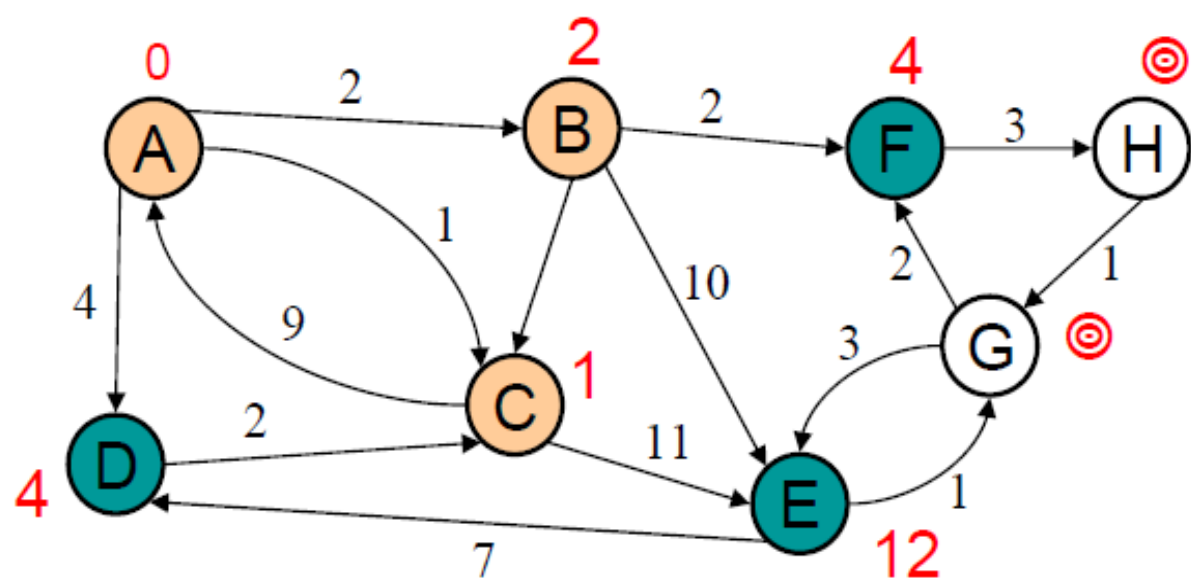
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A		0	
B		??	
C		??	
D		??	
E		??	
F		??	
G		??	
H		??	



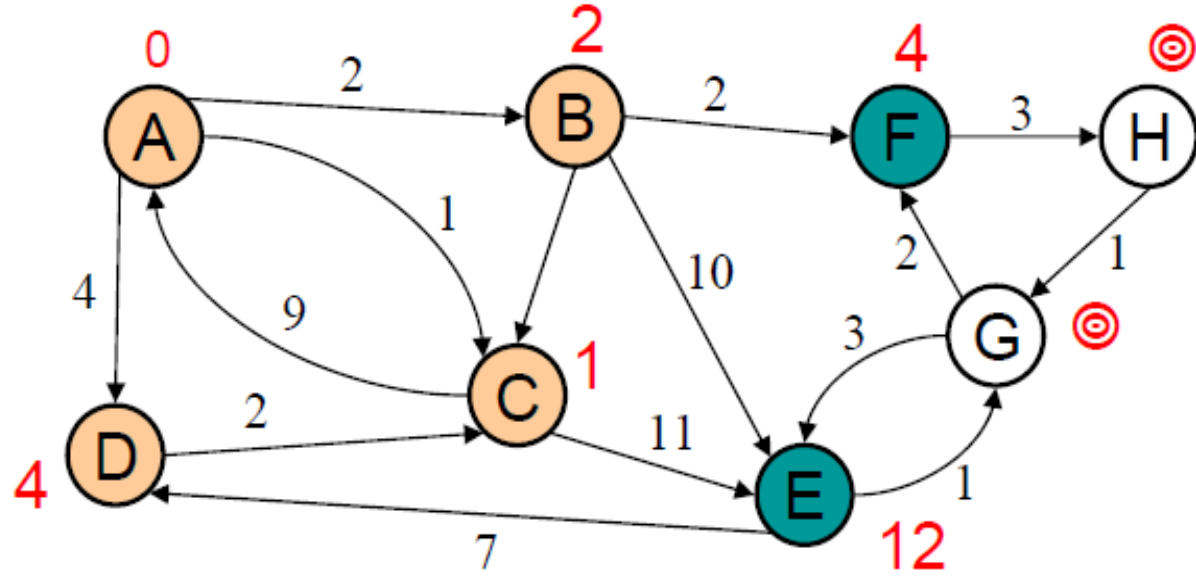
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B		≤ 2	A
C		≤ 1	A
D		≤ 4	A
E		??	
F		??	
G		??	
H		??	



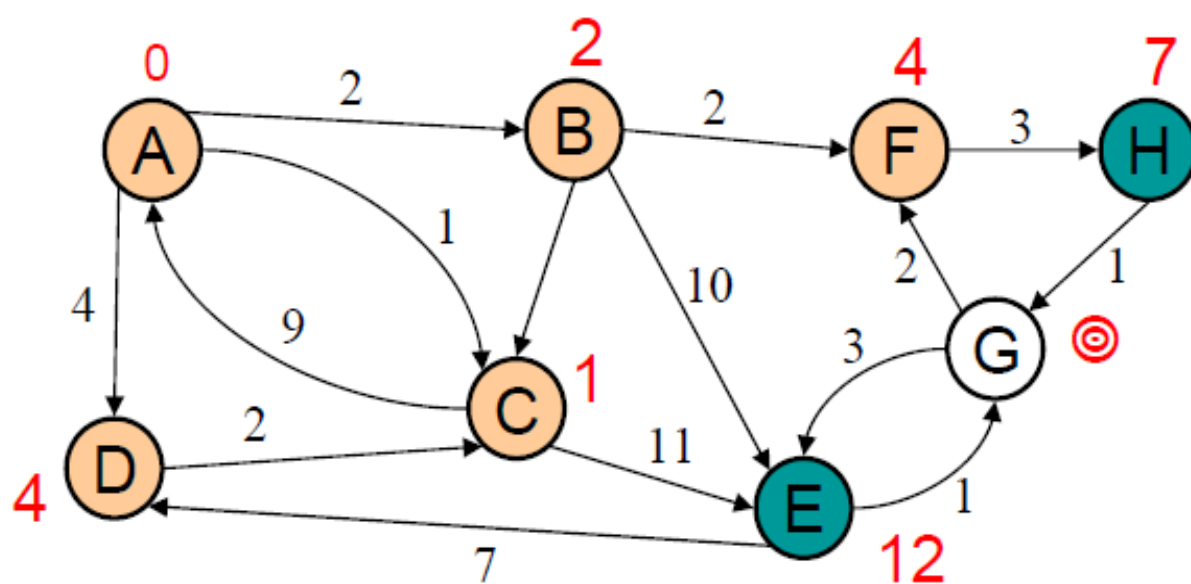
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B		≤ 2	A
C	Y	1	A
D		≤ 4	A
E		≤ 12	C
F		??	
G		??	
H		??	



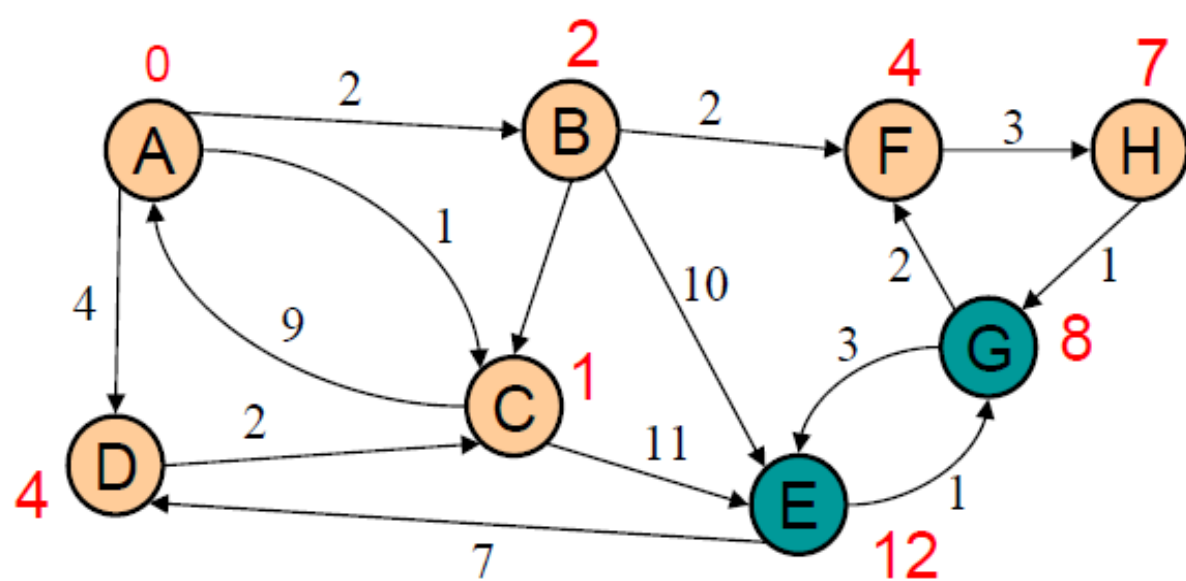
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D		≤ 4	A
E		≤ 12	C
F		≤ 4	B
G		??	
H		??	



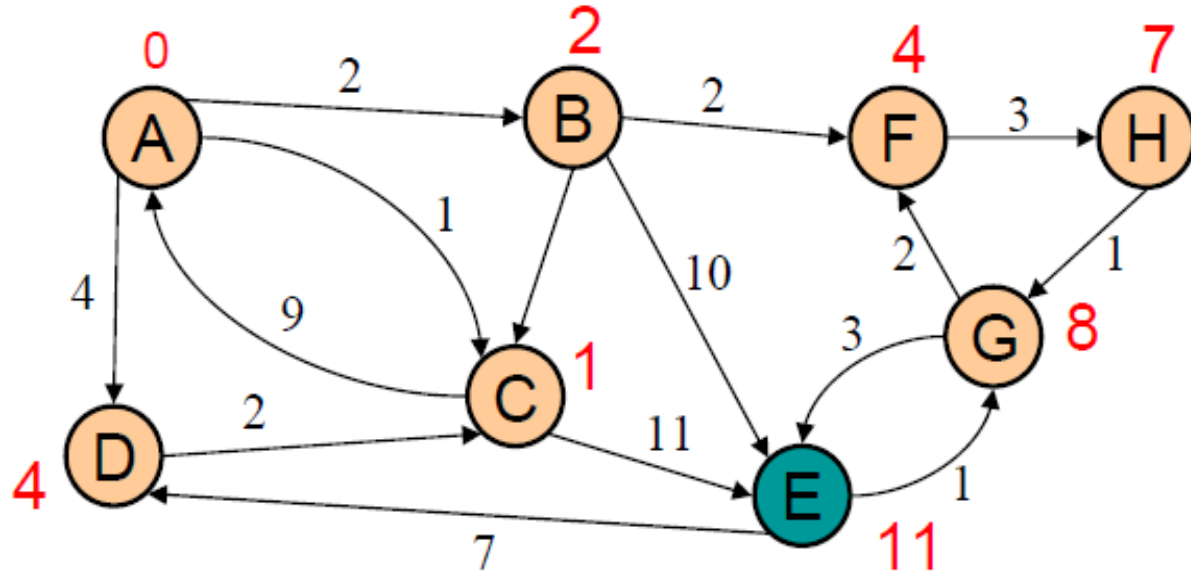
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D	Y	4	A
E		≤ 12	C
F		≤ 4	B
G		??	
H		??	



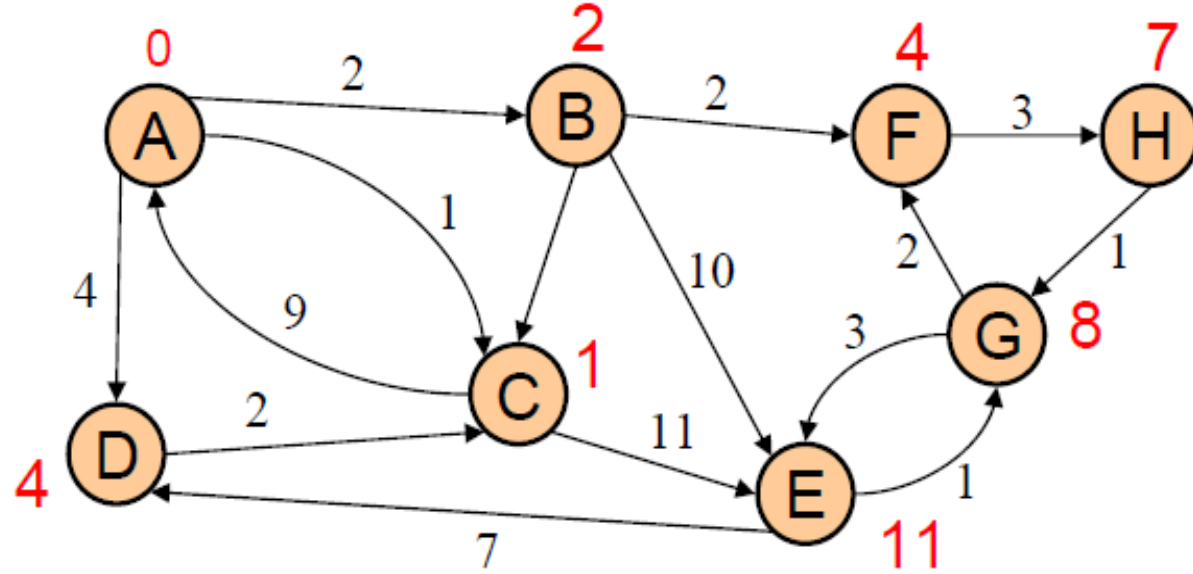
Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D	Y	4	A
E		≤ 12	C
F	Y	4	B
G		??	
H		≤ 7	F



Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D	Y	4	A
E		≤ 12	C
F	Y	4	B
G		≤ 8	H
H	Y	7	F



Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D	Y	4	A
E		≤ 11	G
F	Y	4	B
G	Y	8	H
H	Y	7	F



Vertex	Visited?	Cost	Found by
A	Y	0	
B	Y	2	A
C	Y	1	A
D	Y	4	A
E	Y	11	G
F	Y	4	B
G	Y	8	H
H	Y	7	F