МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

ІНСТИТУТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК ТА ІНОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ



3BIT

Про виконання лабораторної роботи № 5

З дисципліни

«Дискретна математика»

Студентки групи IT-11

Проців Роксолани Василівни

Прийняв викладач Юринець Р.В.

Дерева

Мета роботи: Вивчення основних означень та властивостей дерев, набуття практичних навичок розв'язування завдань, що базуються на деревах, та програмної реалізації алгоритмів обходу дерев, рекурсії, бектрекінгу та Краскала.

Хід роботи:

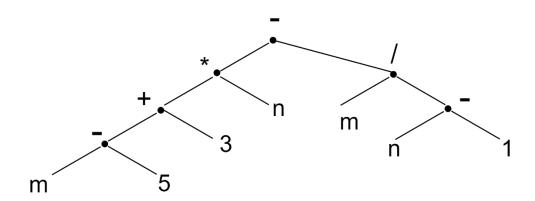
Варіант №20

Завдання 1: Побудувати кореневе дерево, яке відповідає виразам у табл. 1. Записати ці вирази в інфіксній, префіксній та постфіксній формах.

Інфіксна форма: m-5+3*n-m/n-1

Префіксна форма: -+*-m53n/-n1m

Постфіксна: m5-3+n*n1-m/-



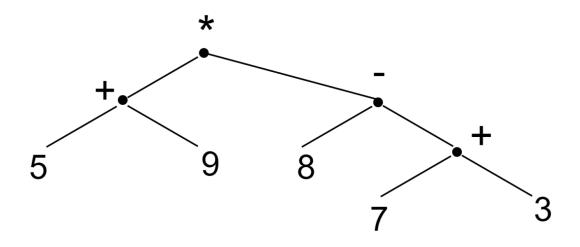
```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int m, n, S1, S2;
    cout << "m = "; cin >> m;
    cout << "n = "; cin >> n;
    S1 = m - 5 + 3 * n - m / n - 1;
    cout << "1. Infiksna forma = " << S1 << endl;
    return 0;
}</pre>
```

Завдання 2: Обчислити значення виразу у зворотній польській нотації і побудувати кореневі дерева

20.	59 + 87	73+-*

5 9+8 7 3+-*	5+9=14
14 8 7 3+-*	7+3=10
14 8 10-*	8-10= -2
14 -2 *	14*(-2) = - 28

Відповідь: -28



```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int m, n, S1, S2;
    S2 = (5 + 9) * (8 - (7 + 3));
    cout << "2. Result = " << S2 << endl;
    return 0;
}

Microsoft Visual Studio Debug Console

m = 8
n = 9
1. Infiksna forma = 29
2. Result = -28
C:\Users\User\source\repos\дискретнa\Dyskretna5(2)\Debug\Dyskretna5(2).exe (Press any key to close this window . . .</pre>
```

Завдання 3: Використовуючи бектрекінг, розфарбувати в n кольорів графи із лабораторної роботи № 4.

Матриця суміжності:

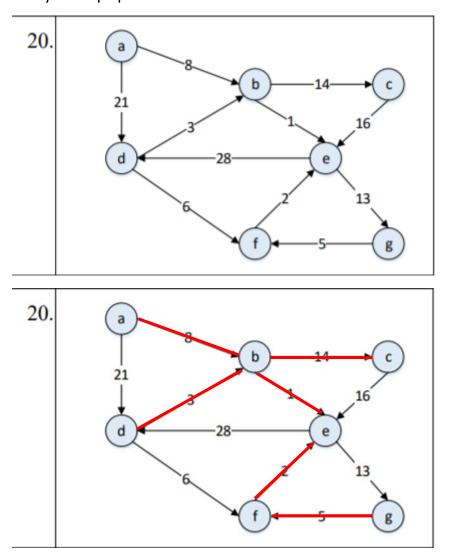
	1	2	3	4	5	6
1	0	1	0	1	1	0
2	1	0	0	1	0	1
3	0	0	0	0	0	0
4	1	1	0	0	0	1
5	1	0	0	0	0	1
6	0	1	0	1	1	0

Вершини	1	2	3	4	5	6
Степені	3	3	0	3	2	3
Sort	1	2	4	6	5	3

```
#include <iostream>
using namespace std;
#define V 6
void printSolution(int color[])
{
       cout << "Solution Exists:"</pre>
               << " Following are the assigned colors"</pre>
       << "\n";
for (int i = 0; i < V; i++)</pre>
               cout << " " << color[i] << " ";</pre>
       cout << "\n";</pre>
bool Safe(int v, bool graph[V][V],
       int color[], int c)
       for (int i = 0; i < V; i++)</pre>
               if (graph[v][i] && c == color[i])
                      return false;
       return true;
bool ColoringUtil(bool graph[V][V], int m,
       int color[], int v)
{
       if (v == V)
               return true;
       for (int c = 1; c <= m; c++)
```

```
{
              if (Safe(v, graph, color, c))
                      color[v] = c;
                      if (ColoringUtil(graph, m, color, v + 1) == true)
                             return true;
                      color[v] = 0;
       return false;
bool graphColoring(bool graph[V][V], int m)
       int color[V];
       for (int i = 0; i < V; i++)
              color[i] = 0;
       if (ColoringUtil(graph, m, color, 0) == false)
       {
              cout << "Solution does not exist";</pre>
              return false;
       printSolution(color);
       return true;
int main()
       bool graph[V][V] = {
              { 0, 1, 0, 1, 1, 0 },
              { 1, 0, 1, 1, 0, 1 },
              { 1, 1, 0, 0, 0, 1 },
              { 0, 1, 0, 1, 1, 0 },
              { 1, 0, 0, 0, 0, 1 },
              { 0, 0, 0, 0, 0, 0 } };
       int m = 3;
       graphColoring(graph, m);
       return 0;
                                                     (Global Scope)
  #include <iostream>
   Microsoft Visual Studio Debug Console
  Solution Exists:
  C:\Users\User\source\repos\дискретна\Dysk5(3)\Debug\Dysk5(3).exe (process 4712) exited with code 0.
  Press any key to close this window . . .
```

Завдання 4: За алгоритмом Крускала побудувати мінімальний каркас для наступних графів:



Висновок: я вивчила основні означень та властивостей дерев, набуття практичних навичок розв'язування завдань, що базуються на деревах, та програмної реалізації алгоритмів обходу дерев, рекурсії, бектрекінгу та Краскала.