Melhores momentos

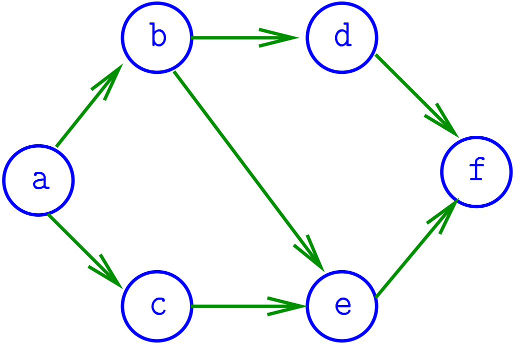
AULA 1

Digrafos

digrafo = de vértices e conjunto de arcos

arco = par ordenado de vértices

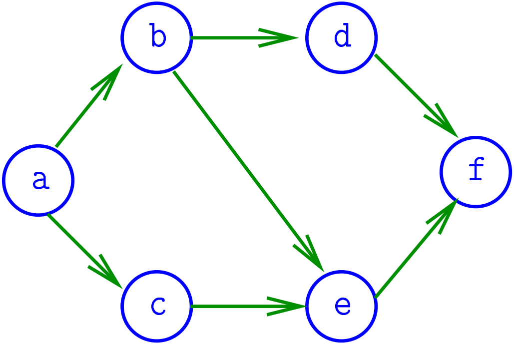
Exemplo: `v` e `w` são vértices e `v-w` é um arco



Especificação

Digrafos podem ser especificados através de sua **lista de arcos**

Exemplo:

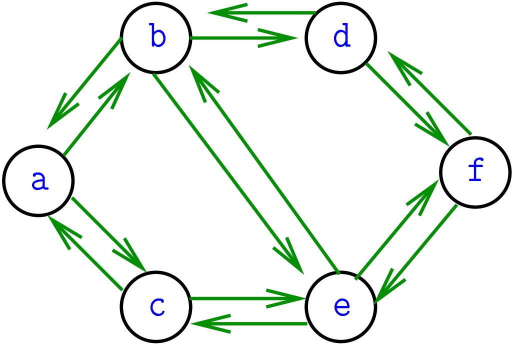


d-f
b-d
a-c
b-e
e-f
a-b

Grafos

grafo = digrafo **simétrico**
aresta = par de arcos anti-paralelos

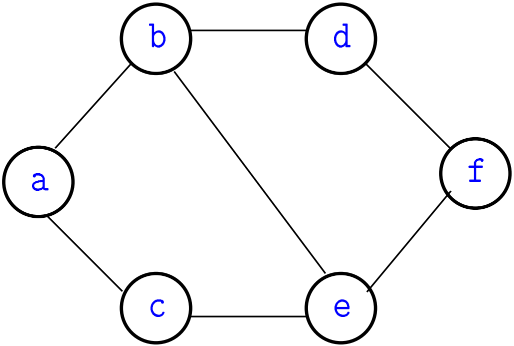
Exemplo: `b-a` e `a-b` formam uma aresta



Grafos

Um **grafo** é um digrafo **simétrico**

Exemplo: representação usual



Estrutura de dados

Vértices são representados por objetos do tipo `Vertex`.

Arcos sao representados por por objetos do tipo `Arc`

```
#define Vertex int

typedef struct {
    Vertex v;
    Vertex w;
} Arc;
```

Grafos no computador

Usaremos duas representações clássicas:

- **matriz de adjacência** (**agora**)
- vetor de listas de adjacência (**próximas aulas**)

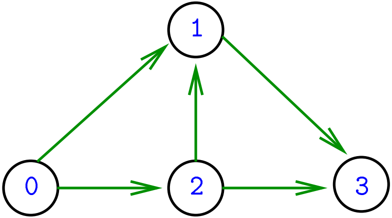
Matriz de adjacência de digrafo

Matriz de adjacência de um digrafo tem linhas e colunas indexadas por vértices:

`adj[v][w]` = 1 se `v-w` é um arco

`adj[v][w]` = 0 em caso contrário

Exemplo:



	0	1	2	3
0	0	1	1	0
1	0	0	0	1
2	0	1	0	1
3	0	0	0	0

Consumo de espaço: $\Theta(V^2)$ fácil de implementar

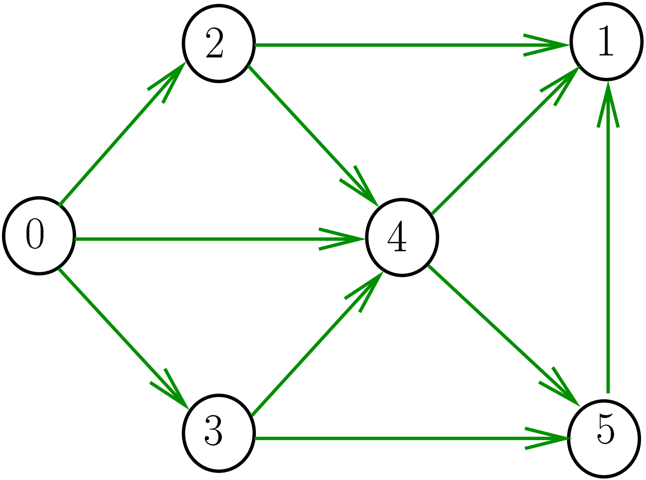
Estrutura digraph

V = número de vértices
A = número de arcos
adj = ponteiro para a matriz de adjacência

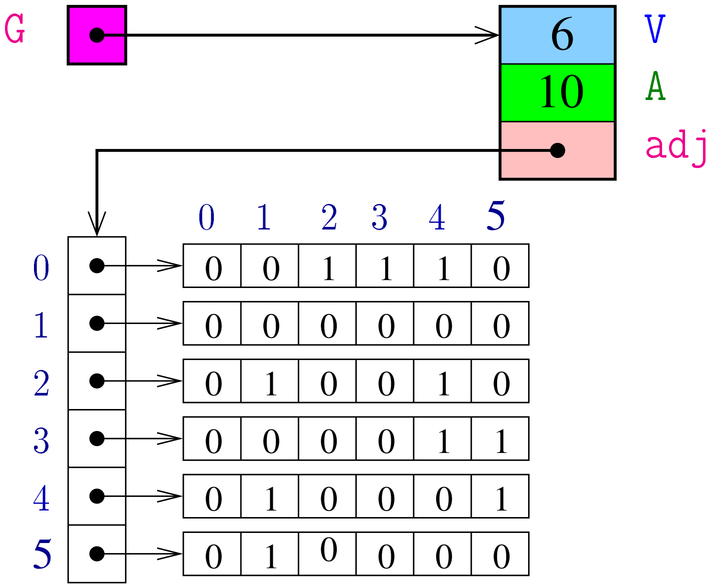
```
struct digraph {
    int V;
    int A;
    int **adj;
};

typedef struct digraph *Digraph;
```

Digrafo

`Digraph G`



Estruturas de dados



MATRIXint

Aloca uma matriz com linhas 0..r-1 e colunas 0..c-1, cada elemento da matriz recebe valor val

```
int **MATRIXint (int r, int c, int val) {
        Vertex i, j;
        int **m = malloc(r * sizeof(int *));
        for (i = 0; i < r; i++)
            m[i] = malloc(c * sizeof(int));
        for (i = 0; i < r; i++)
            for (j = 0; j < c; j++)
                m[i][j] = val;
        return m;
}
```

Consumo de tempo

linha	número de execuções da linha	
1	$= 1$	$= \Theta(1)$
2	$= \mathtt{r} + 1$	$= \Theta(\mathtt{r})$
3	$= \mathtt{r}$	$= \Theta(\mathtt{r})$
4	$= \mathtt{r} + 1$	$= \Theta(\mathtt{r})$
5	$= \mathtt{r} \times (\mathtt{c} + 1)$	$= \Theta(\mathtt{r}\,\mathtt{c})$
6	$= \mathtt{r} \times \mathtt{c}$	$= \Theta(\mathtt{r}\,\mathtt{c})$

total $\Theta(1) + 3\,\Theta(\mathtt{r}) + 2\,\Theta(\mathtt{r}\,\mathtt{c})$

$$= \Theta(\mathtt{r}\,\mathtt{c})$$

Conclusão

Supondo que o consumo de tempo da função `malloc` é constante

O consumo de tempo da função `MATRIXint` é $\Theta(\texttt{r c})$.

DIGRAPHinit

Devolve (o endereço de) um novo digrafo com vértices 0,..,V-1 e nenhum arco.

```
Digraph DIGRAPHinit (int V) {
      Digraph G = malloc(sizeof *G);
      G->V = V;
      G->A = 0;
      G->adj = MATRIXint(V,V,0);
      return G;
}
```

AULA 2

Funções básicas (continuação)

S 17.3

DIGRAPHinsertA

Insere um arco `v-w` no digrafo G.

Se `v == w` ou o digrafo já tem arco `v-w`, não faz nada

void

`DIGRAPHinsertA(Digraph G, Vertex v, Vertex w)`

DIGRAPHinsertA

Insere um arco v-w no digrafo G.
Se v == w ou o digrafo já tem arco v-w, não faz nada

```
void
DIGRAPHinsertA(Digraph G,Vertex v,Vertex w)
{
   if (v != w && G->adj[v][w] == 0) {
      G->adj[v][w] = 1;
      G->A++;
   }
}
```

DIGRAPHremoveA

Remove do digrafo `G` o arco `v-w`
Se não existe tal arco, a função nada faz.

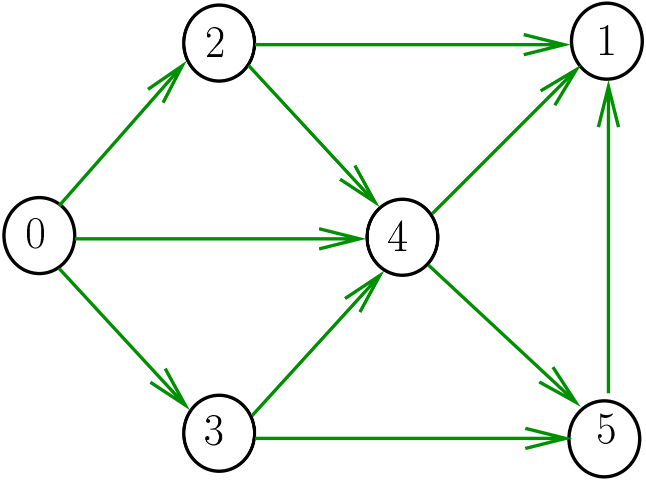
```
void
DIGRAPHremoveA(Digraph G,Vertex v,Vertex w)
```

DIGRAPHremoveA

Remove do digrafo G o arco v-w
Se não existe tal arco, a função nada faz.

```
void
DIGRAPHremoveA(Digraph G,Vertex v,Vertex w)
{
   if (G->adj[v][w] == 1) {
       G->adj[v][w] = 0;
       G->A--;
   }
}
```

DIGRAPHshow




```
0:  2  3  4
1:
2:  1  4
3:  4  5
4:  1  5
5:  1
```

DIGRAPHshow

Para cada vértice `v` de `G`, imprime, em uma linha, os vértices adjacentes a `v`

```
void DIGRAPHshow (Digraph G) {
```

DIGRAPHshow

Para cada vértice v de G, imprime, em uma linha, os vértices adjacentes a v

```
void DIGRAPHshow (Digraph G) {
    Vertex v, w;
    for (v = 0; v < G->V; v++) {
        printf("%2d:", v);
        for (w = 0; w < G->V; w++)
            if (G->adj[v][w] == 1)
                printf("%2d", w);
        printf("\n");
    }
}
```

Consumo de tempo

linha	número de execuções da linha	
1	$= \mathtt{V} + 1$	$= \Theta(\mathtt{V})$
2	$= \mathtt{V}$	$= \Theta(\mathtt{V})$
3	$= \mathtt{V} \times (\mathtt{V} + 1)$	$= \Theta(\mathtt{V}^2)$
4	$= \mathtt{V} \times \mathtt{V}$	$= \Theta(\mathtt{V}^2)$
5	$\leq \mathtt{V} \times \mathtt{V}$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$
6	$= \mathtt{V}$	$= \Theta(\mathtt{V})$

total $3\,\Theta(\mathtt{V}) + \mathrm{O}(\mathtt{V}^2) + 3\,\Theta(\mathtt{V}^2)$

$$= \Theta(\mathtt{V}^2)$$

Conclusão

O consumo de tempo da função `DIGRAPHShow` é $\Theta(\mathtt{V}^2)$.

Funções básicas para grafos

Funções básicas para grafos

```
#define GRAPHinit DIGRAPHinit
#define GRAPHshow DIGRAPHshow
```

Função que insere uma aresta `v-w` no grafo `G`

```
void
GRAPHinsertE (Graph G, Vertex v, Vertex w)
```

Funções básicas para grafos

```
#define GRAPHinit DIGRAPHinit
#define GRAPHshow DIGRAPHshow
```

Função que insere uma aresta `v-w` no grafo `G`

```
void
GRAPHinsertE (Graph G, Vertex v, Vertex w)
{
   DIGRAPHinsertA(G, v, w);
   DIGRAPHinsertA(G, w, v);
}
```

Exercício. Escrever a função `GRAPHremoveE`

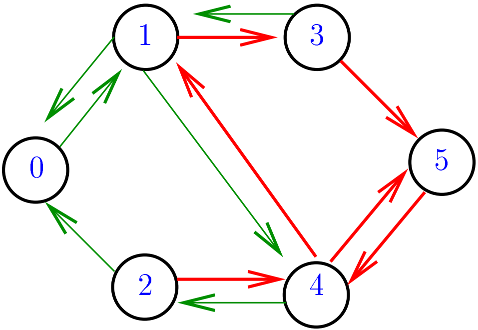
Caminhos em digrafos

S 17.1

Caminhos

Um **caminho** num digrafo é qualquer seqüência da forma $\mathtt{v}_0$–$\mathtt{v}_1$–$\mathtt{v}_2$–...–$\mathtt{v}_{k-1}$–$\mathtt{v}_p$, onde $\mathtt{v}_{k-1}$-$\mathtt{v}_k$ é um arco para $k = 1, \ldots, p$.

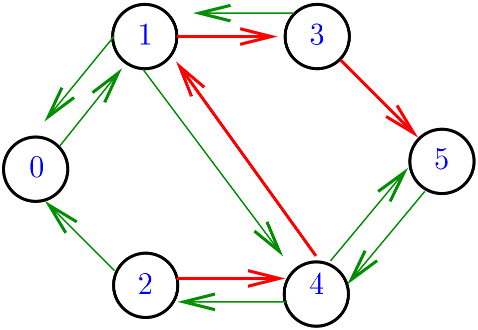
Exemplo: 2-4-1-3-5-4-5 é um caminho com **origem** 2 é **término** 5



Caminhos simples

Um caminho é **simples** se não tem vértices repetidos

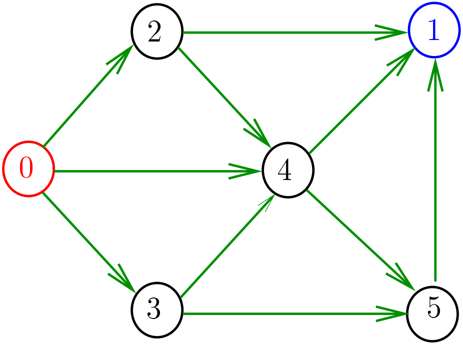
Exemplo: 2-4-1-3-5 é um caminho simples de 2 a 5



Procurando um caminho

Problema: dados um digrafo G e dois vértices s e t decidir se existe um caminho de s a t

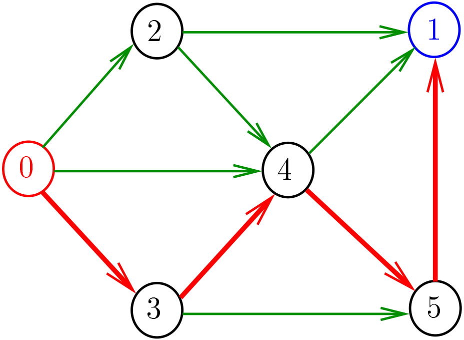
Exemplo: para $s = 0$ e $t = 1$ a resposta é SIM



Procurando um caminho

Problema: dados um digrafo G e dois vértices s e t decidir se existe um caminho de s a t

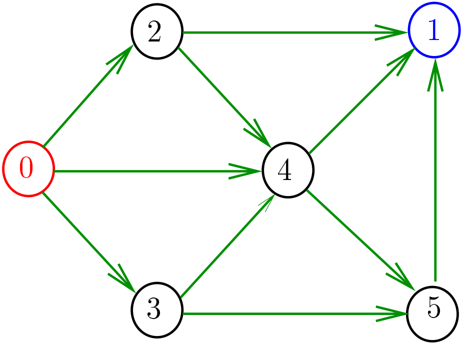
Exemplo: para $s = 0$ e $t = 1$ a resposta é SIM



Procurando um caminho

Problema: dados um digrafo G e dois vértices s e t decidir se existe um caminho de s a t

Exemplo: para s = 5 e t = 4 a resposta é NÃO

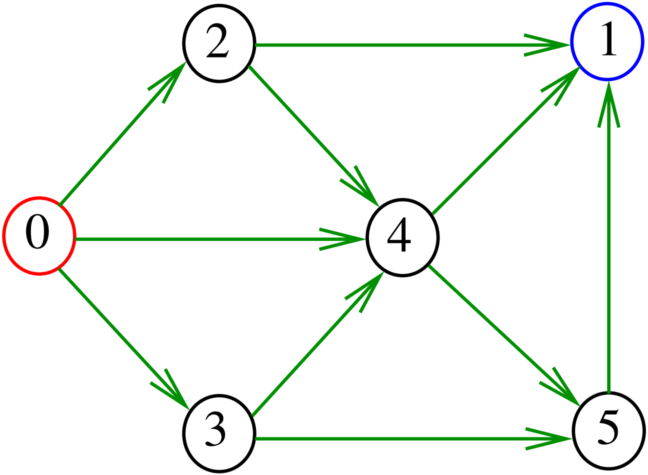


DIGRAPHpath

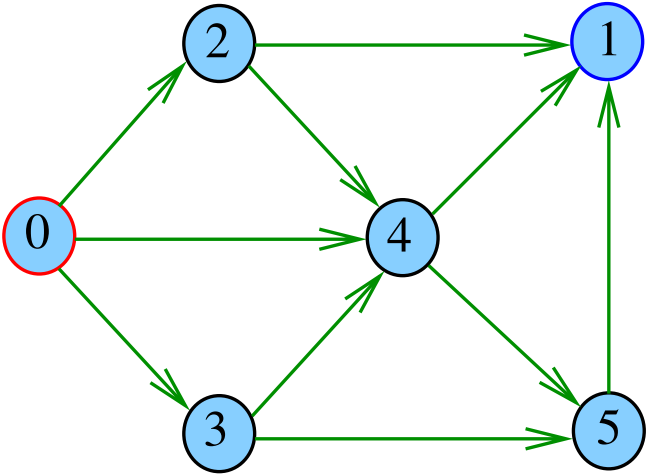
Recebe um digrafo `G` e vértices `s` e `t` e devolve **1** se existe um caminho de `s` a `t` ou devolve **0** em caso contrário
Supõe que o digrafo tem no máximo `maxV` vértices.

```
int DIGRAPHpath (Digraph G, Vertex s, Vertex t)
```

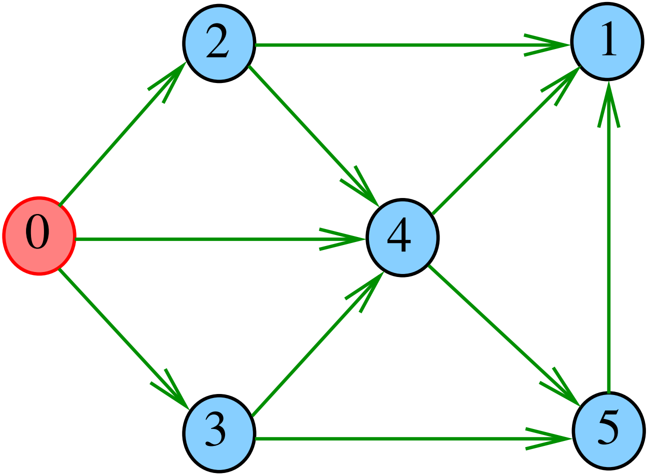
DIGRAPHpath(G,0,1)



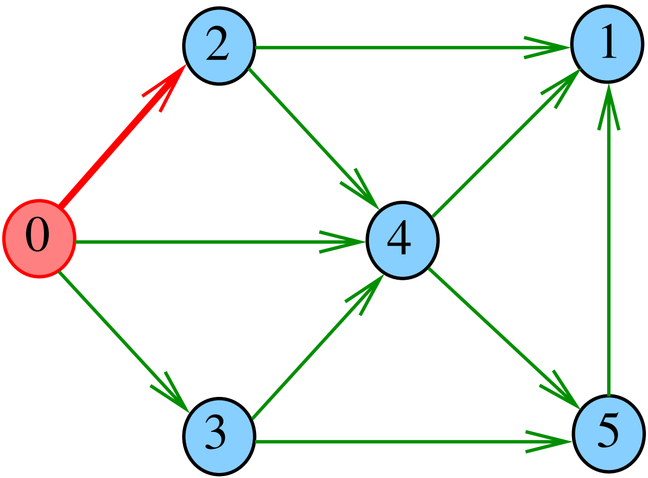
DIGRAPHpath(G,0,1)



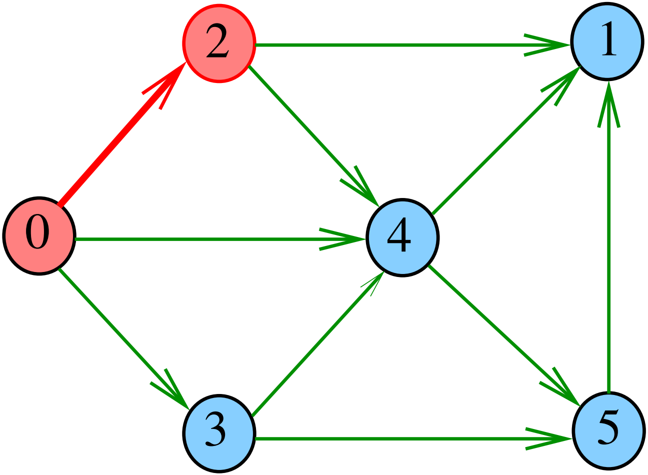
pathR(G,0)



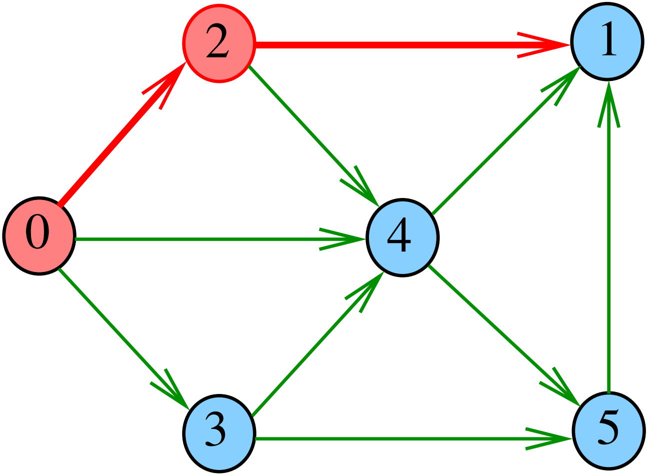
pathR(G,0)



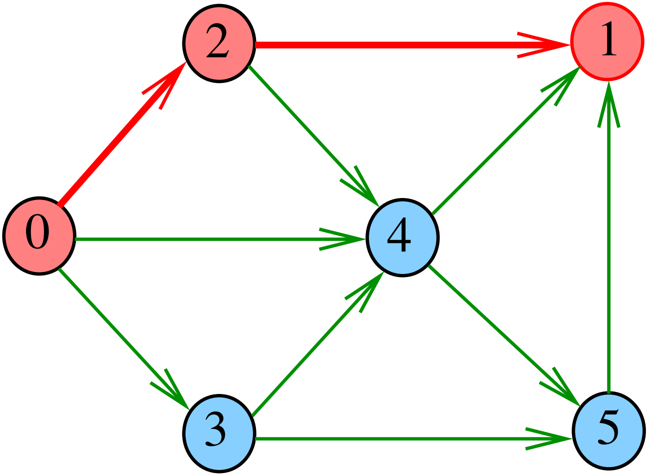
pathR(G,2)



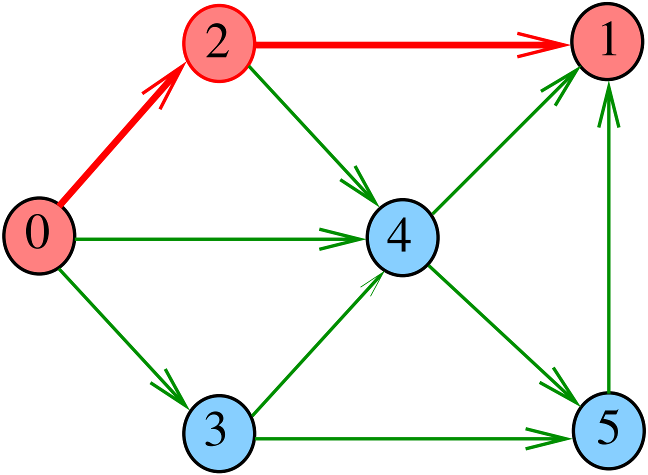
pathR(G,2)



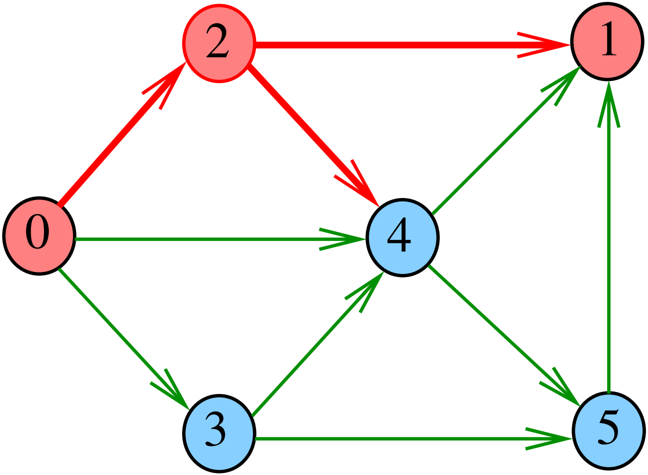
pathR(G,1)



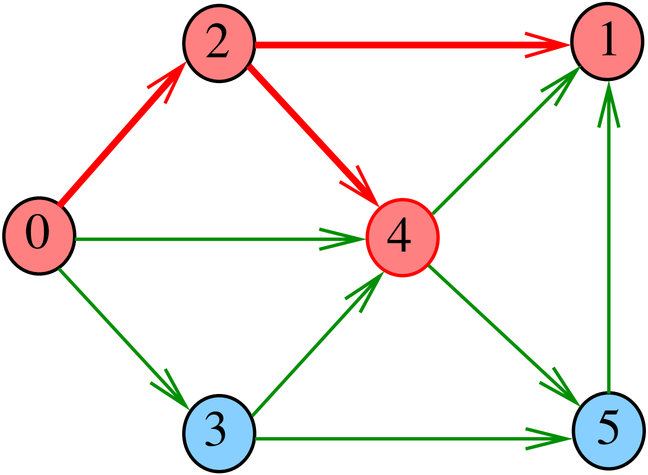
pathR(G,2)



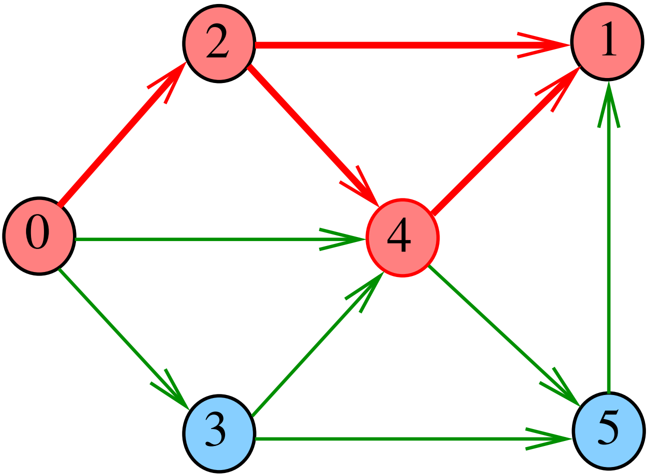
pathR(G,2)



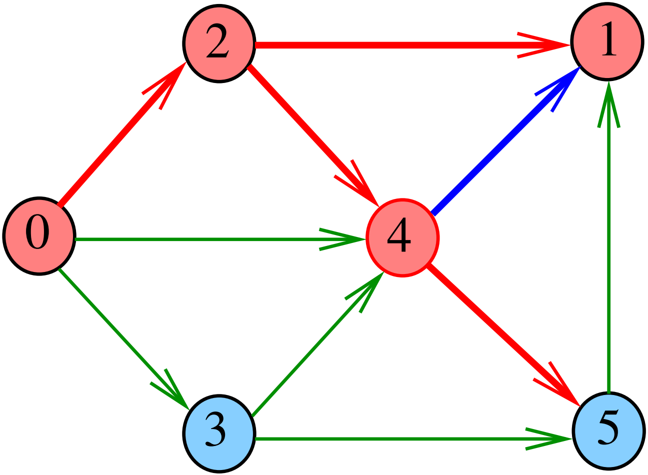
pathR(G,4)



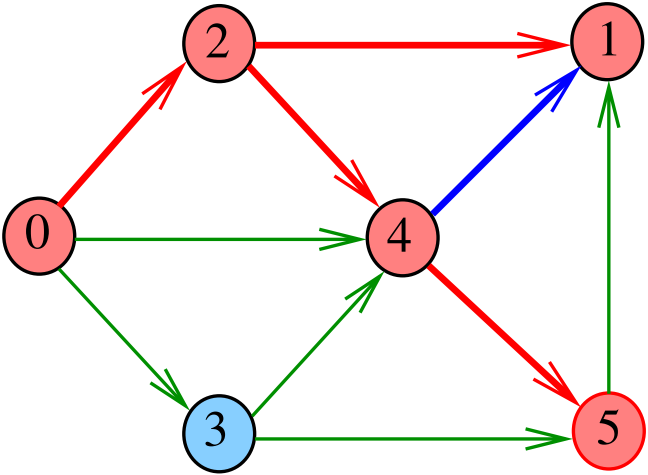
pathR(G,4)



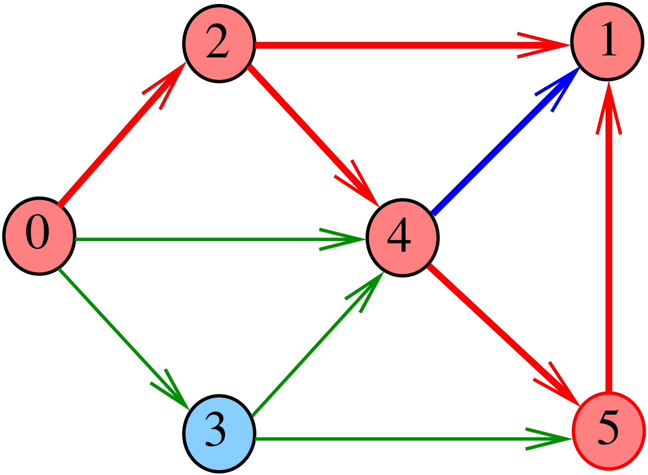
pathR(G,4)



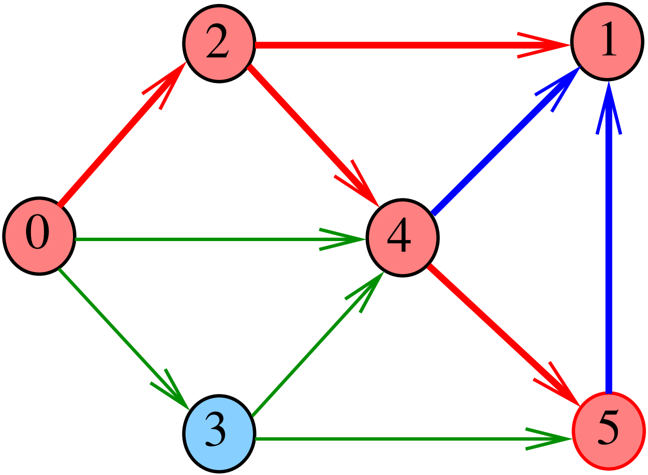
pathR(G,5)



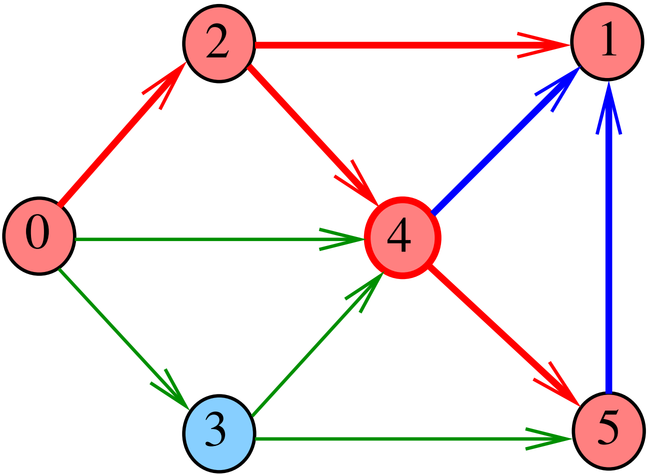
pathR(G,5)



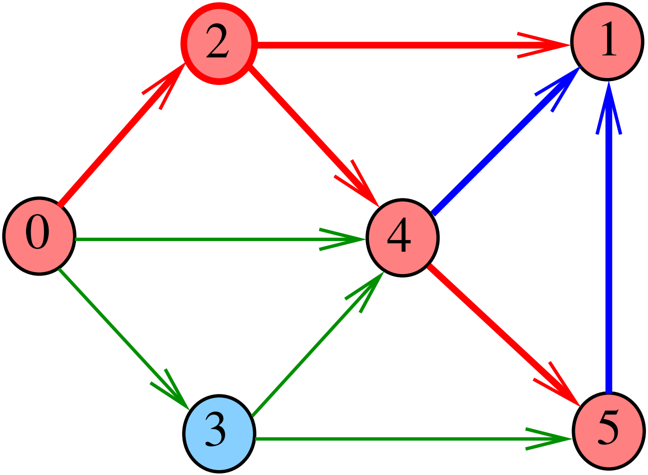
pathR(G,5)



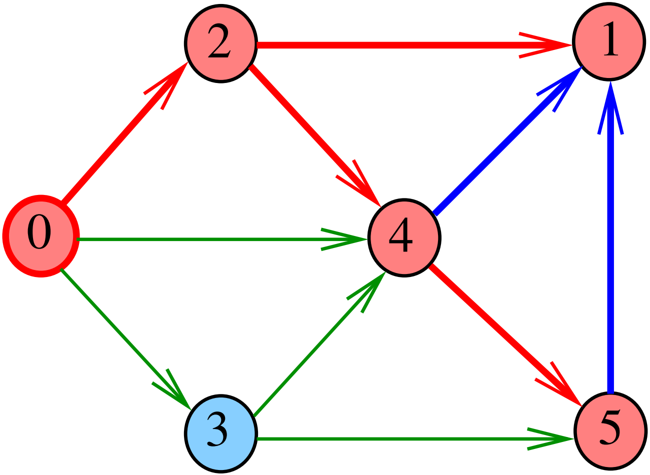
pathR(G,4)



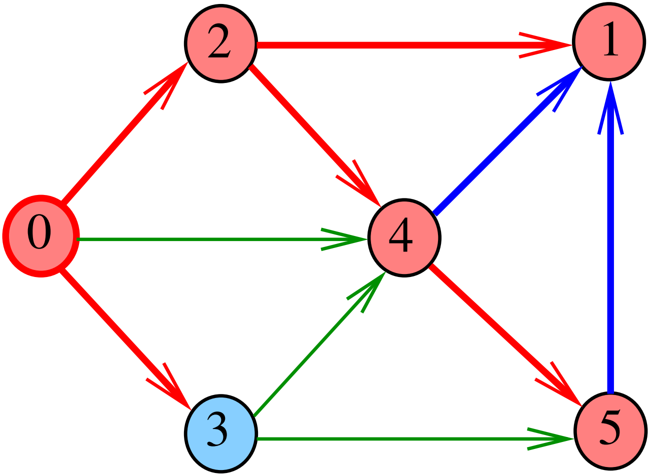
pathR(G,2)



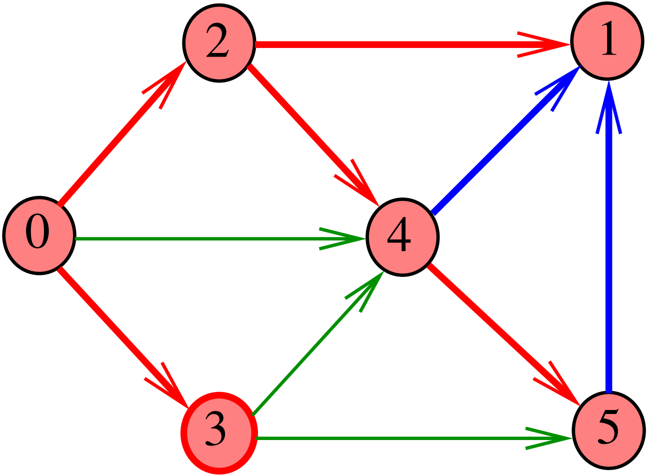
pathR(G,0)



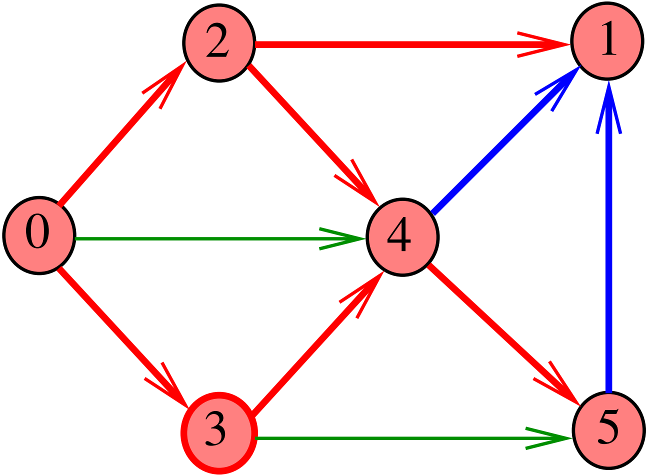
pathR(G,0)



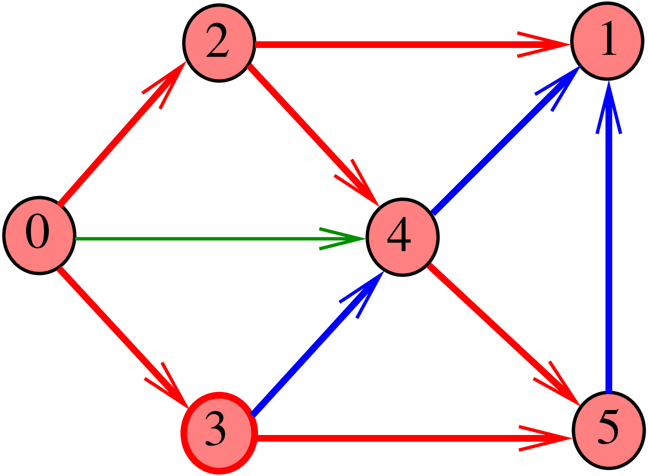
pathR(G,3)



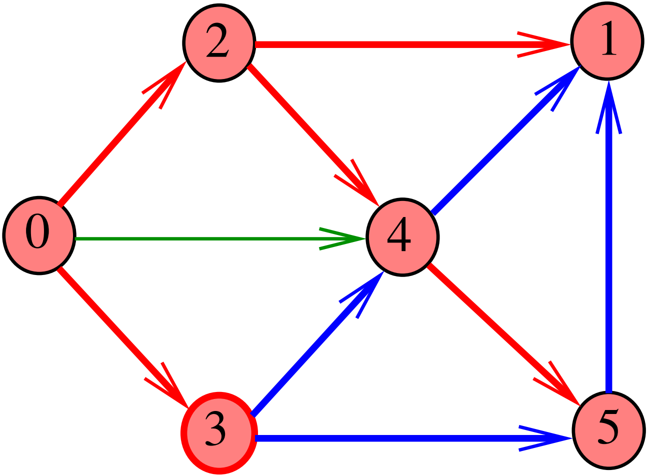
pathR(G,3)



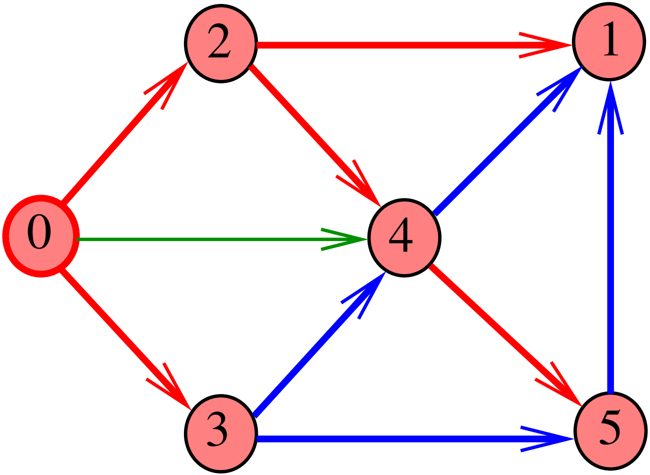
pathR(G,3)



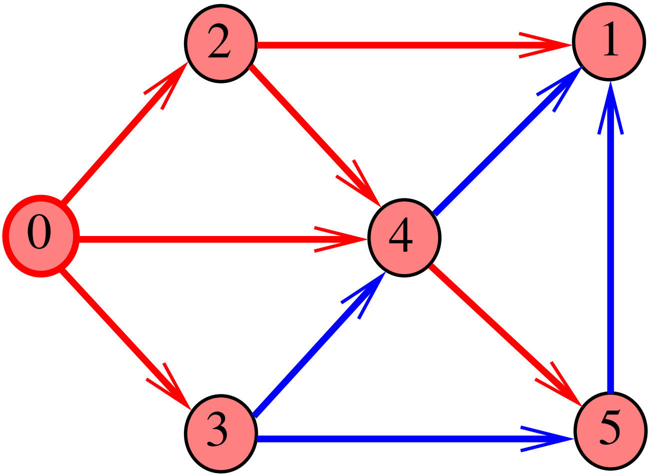
pathR(G,3)



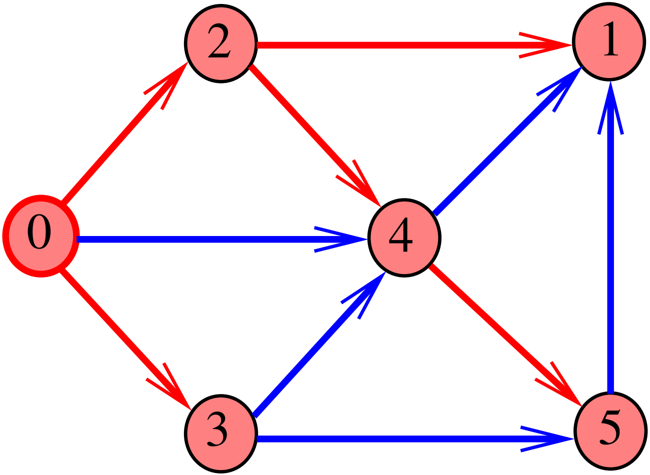
pathR(G,0)



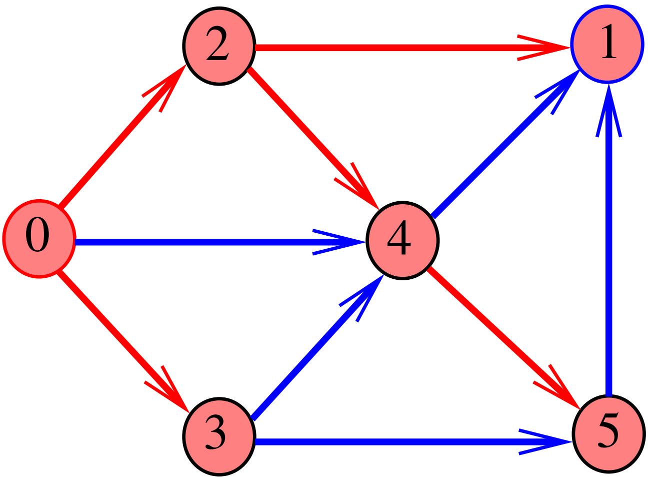
pathR(G,0)



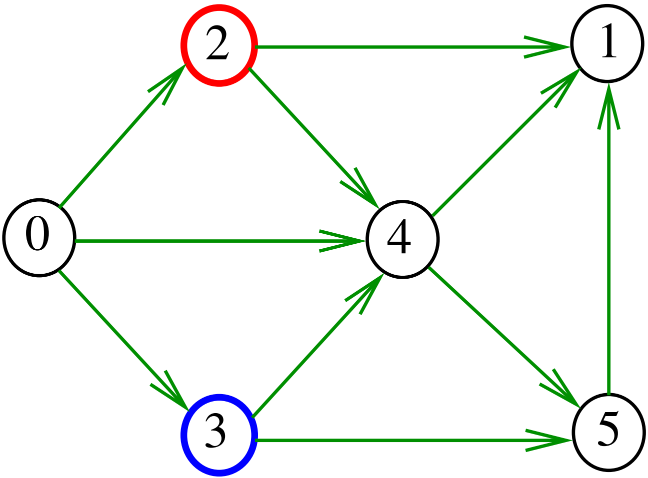
pathR(G,0)



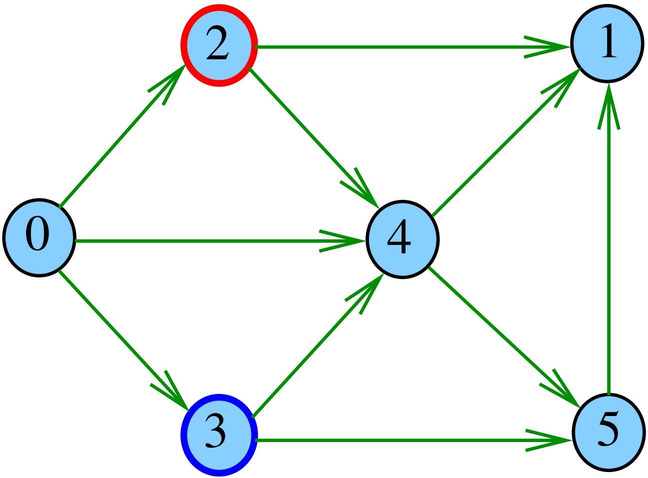
DIGRAPHpath(G,0,1)



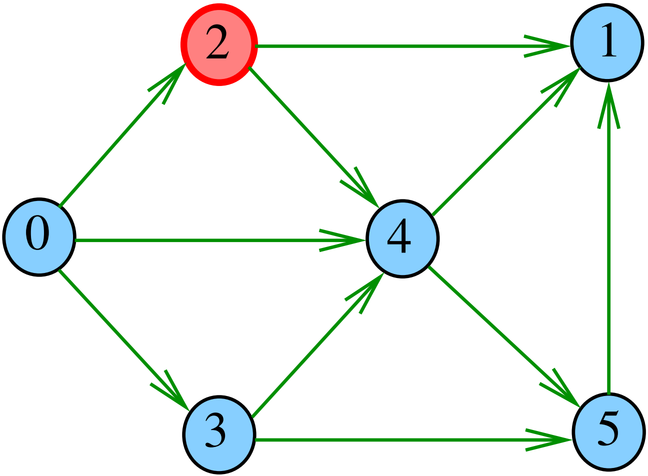
DIGRAPHpath(G,2,3)



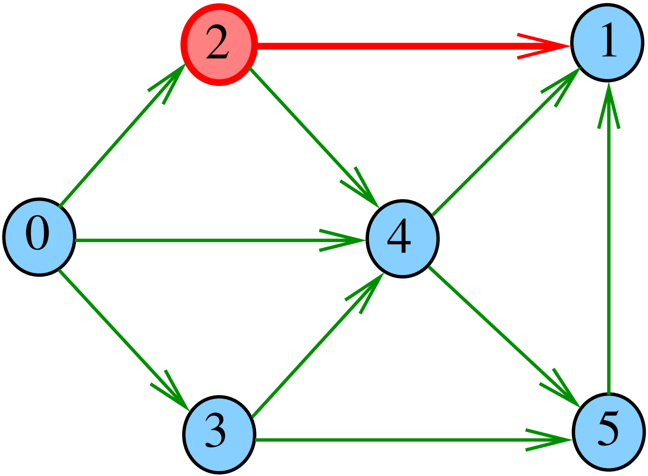
DIGRAPHpath(G,2,3)



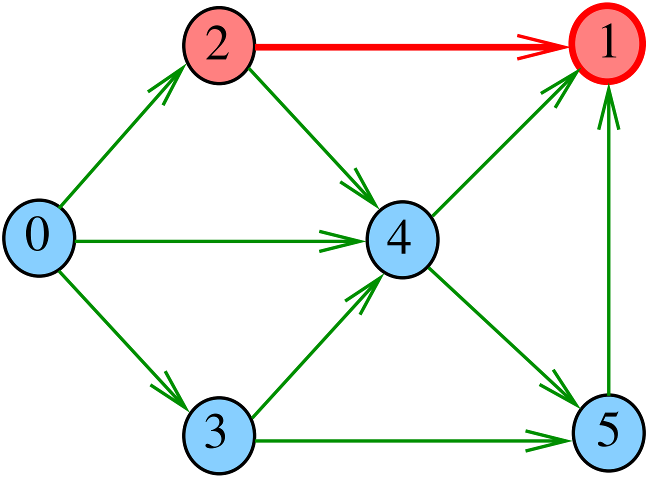
pathR(G,2)



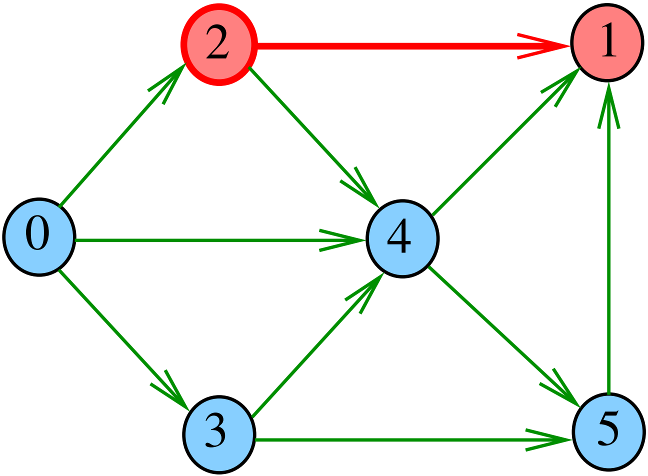
pathR(G,2)



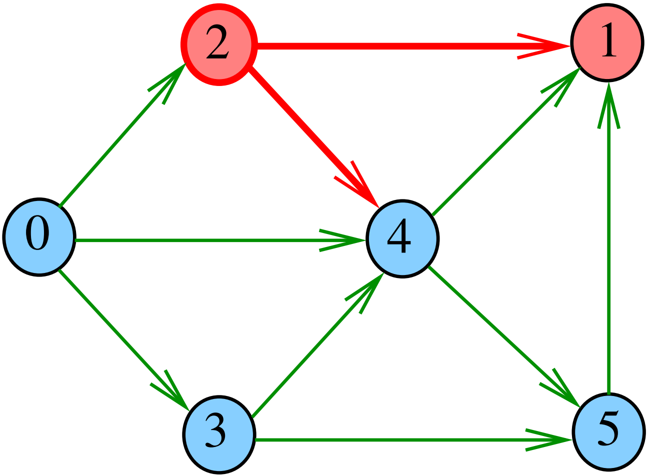
pathR(G,1)



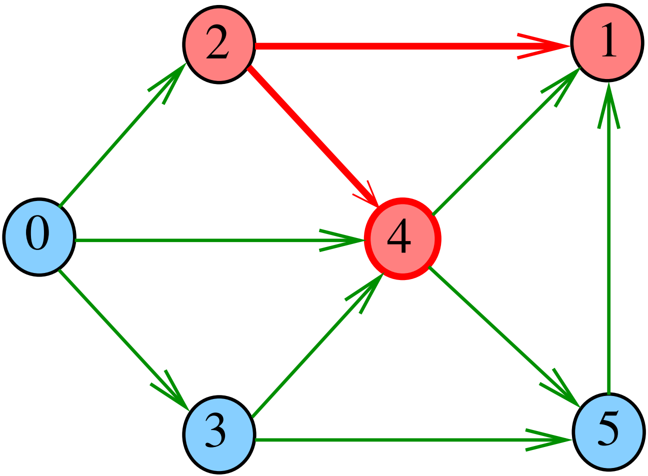
pathR(G,2)



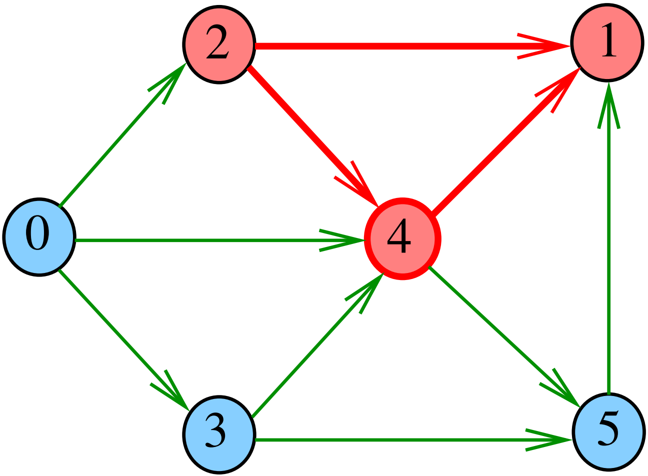
pathR(G,2)



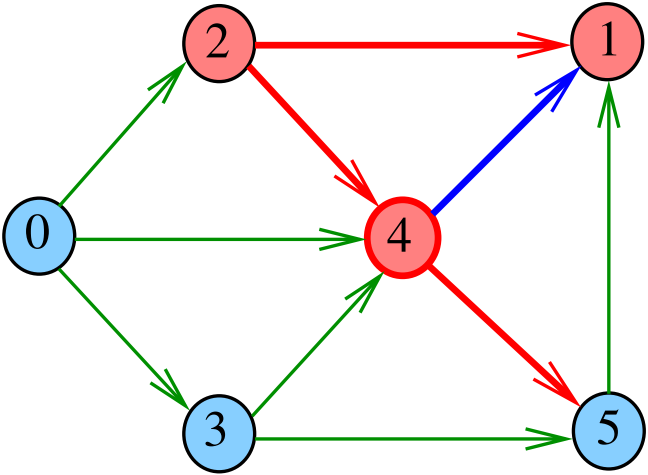
pathR(G,4)



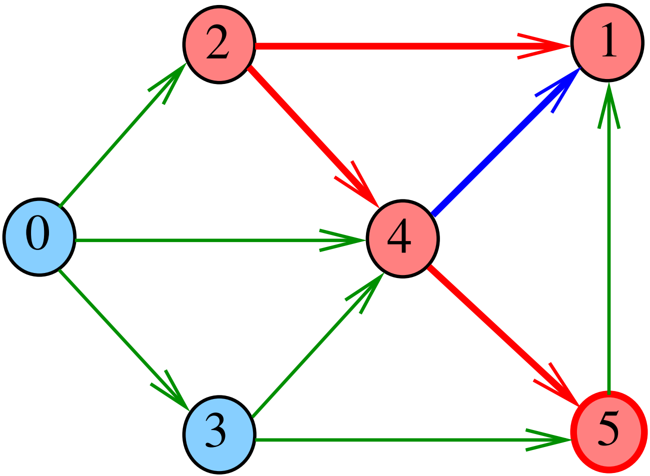
pathR(G,4)



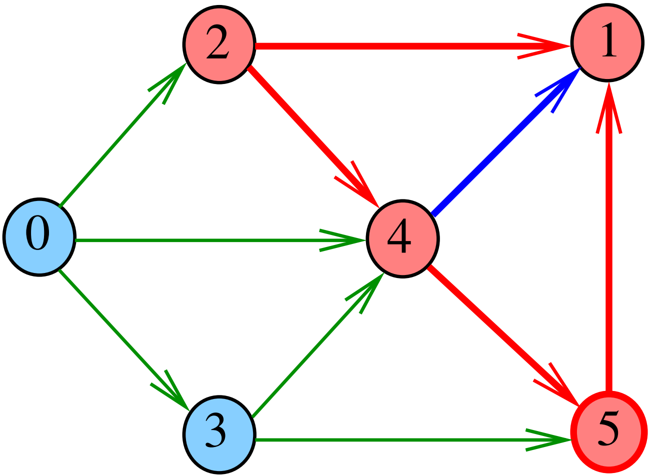
pathR(G,4)



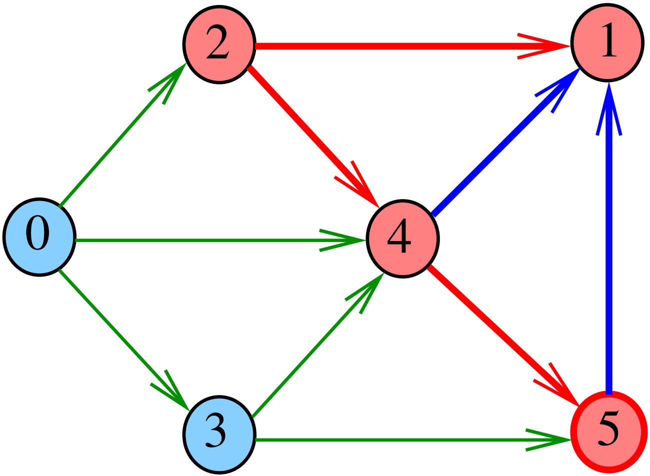
pathR(G,5)



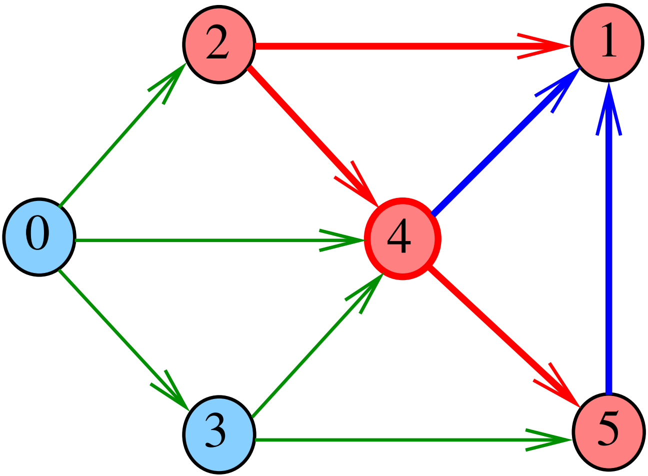
pathR(G,5)



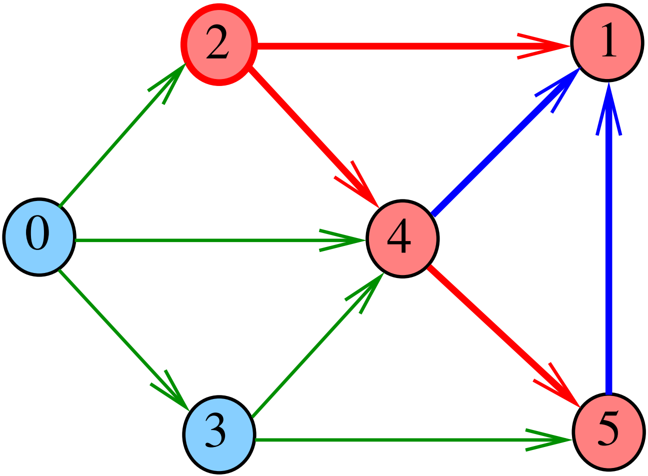
pathR(G,5)



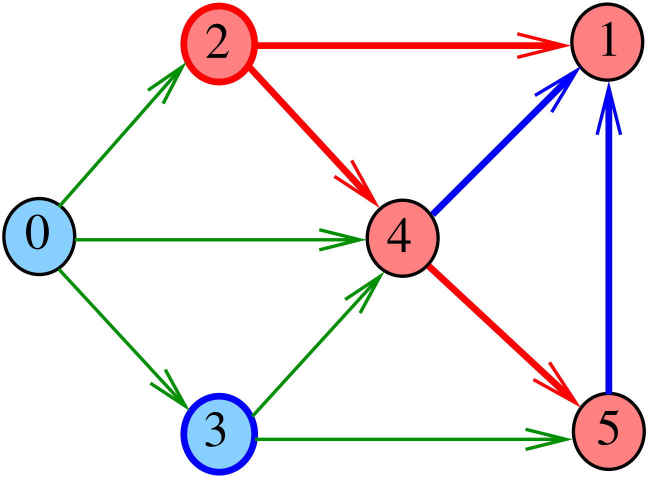
pathR(G,4)



pathR(G,2)



DIGRAPHpath(G,2,3)



DIGRAPHpath

```
static int lbl[maxV];
int DIGRAPHpath (Digraph G, Vertex s, Vertex t)
{
    Vertex v;
    for (v = 0; v < G->V; v++)
        lbl[v] = -1;
    pathR(G,s);
    if (lbl[t] == -1) return 0;
    else return 1;
}
```

pathR

Visita todos os vértices que podem ser atingidos a partir de `v`

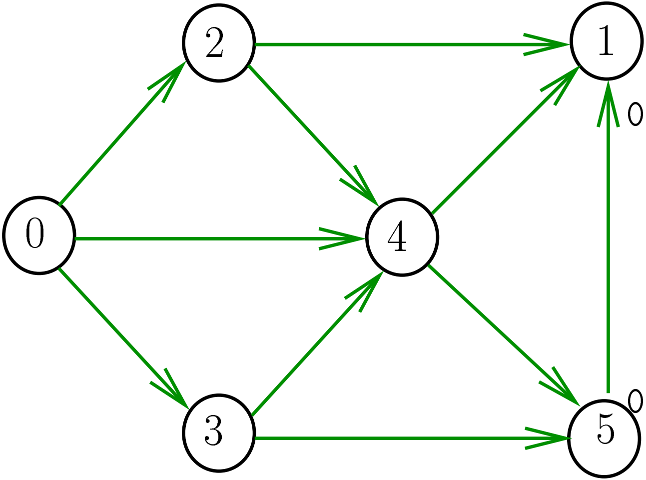
void `pathR` (`Digraph G`, `Vertex v`)

pathR

Visita todos os vértices que podem ser atingidos a partir de v

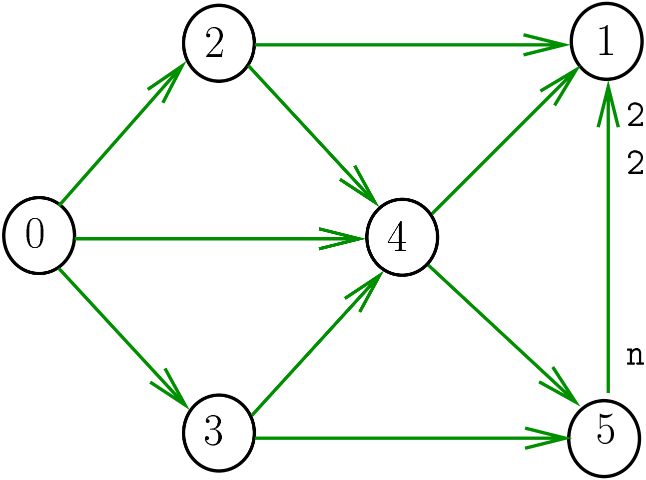
```
void pathR (Digraph G, Vertex v)
{
    Vertex w;
    lbl[v] = 0;
    for (w = 0; w < G->V; w++)
        if (G->adj[v][w] == 1)
            if (lbl[w] == -1)
                pathR(G, w);
}
```

DIGRAPHpath(G,0,1)




```
0-2 pathR(G,2)
  2-1 pathR(G,1)
  2-4 pathR(G,4)
    4-1
    4-5 pathR(G,5
      5-1
0-3 pathR(G,3)
  3-4
0-4
existe caminho
```

DIGRAPHpath(G,2,3)




```
2-1 pathR(G,1)
2-4 pathR(G,4)
  4-1
  4-5 pathR(G,5)
    5-1
nao existe caminh
```

Consumo de tempo

Qual é o consumo de tempo da função `DIGRAPHpath`?

Consumo de tempo

Qual é o consumo de tempo da função `DIGRAPHpath`?

linha	número de execuções da linha	
1	$= \mathtt{V} + 1$	$= \Theta(\mathtt{V})$
2	$= \mathtt{V}$	$= \Theta(\mathtt{V})$
3	$= 1$	$=$????
4	$= 1$	$= \Theta(1)$
5	$= 1$	$= \Theta(1)$

total $= 2\,\Theta(1) + 2\,\Theta(\mathtt{V}) +$???

$= \Theta(\mathtt{V}) +$????

Conclusão

O consumo de tempo da função `DIGRAPHpath` é $\Theta(\mathtt{V})$ mais o consumo de tempo da função `PathR`.

Consumo de tempo

Qual é o consumo de tempo da função `PathR`?

Consumo de tempo

Qual é o consumo de tempo da função PathR?

linha	número de execuções da linha	
1	$\leq \mathtt{V}$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V})$
2	$\leq \mathtt{V} \times (\mathtt{V} + 1)$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$
3	$\leq \mathtt{V} \times \mathtt{V}$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$
4	$\leq \mathtt{V} \times \mathtt{V}$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$
5	$\leq \mathtt{V} - 1$	$= \mathrm{O}(\mathtt{V})$

total $= 2\,\mathrm{O}(\mathtt{V}) + 3\,\mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$

$= \mathrm{O}(\mathtt{V}^2)$

Conclusão

O consumo de tempo da função `PathR` para matriz de adjacência é $O(V^2)$.

O consumo de tempo da função `DIGRAPHpath` para matriz de adjacência é $O(V^2)$.