

4.1 Fajniaki

Zestaw 4

Skrypty do poszczególnych zadań rozdzielono, ponieważ do zadania 3 i 4 niezbędny jest wygenerowany losowy **silnie spójny** digraf.

Wstępna uwaga – w zadaniach 1-3 jest przewidywany rysunek. Jako ostatni (opcjonalny) argument można podać nazwę zapisywanego pliku wraz z rozszerzeniem (.jpg, .png). Na przykład:

p4_e1_demo 3 0.5 nazwa.png

Zadanie 1

Do zaprezentowania zadania przeznaczony jest skrypt p4_e1_demo. Pierwszym parametrem wywołania jest ilość wierzchołków w digrafie, drugim prawdopodobieństwo, że pomiędzy dwoma wierzchołkami istnieje krawędź skierowana.

Przykładowe wywołanie:

p4_e1_demo 3 0.5

Zadanie 2

Do zaprezentowania zadania przeznaczony jest skrypt p4_e2_demo. Pierwszym parametrem wywołania jest ilość wierzchołków w digrafie, drugim prawdopodobieństwo, że pomiędzy dwoma wierzchołkami istnieje krawędź skierowana.

Przykładowe wywołanie:

p4_e2_demo 3 0.5

Zadanie 3

Do zaprezentowania zadania przeznaczony jest skrypt p4_e3_demo. Pierwszym parametrem wywołania jest ilość wierzchołków w digrafie, drugim prawdopodobieństwo, że pomiędzy dwoma wierzchołkami istnieje krawędź skierowana.

Przykładowe wywołanie:

p4_e3_demo 3 0.5

Zadanie 4

Do zaprezentowania zadania przeznaczony jest skrypt `p4_e4_demo`. Pierwszym parametrem wywołania jest ilość wierzchołków w digrafie, drugim prawdopodobieństwo, że pomiędzy dwoma wierzchołkami istnieje krawędź skierowana.

Przykładowe wywołanie:

`p4_e4_demo 3 0.5`

Uwaga – w tym zadaniu są przewidywane 3 rysunki. Jako ostatni (opcjonalny) argument można podać nazwę zapisywanego pliku **bez rozszerzenia**. Na przykład:
`p4_e4_demo 3 0.5 nazwa`

Wówczas pojawią się 3 pliki z odpowiednimi końcówkami nazw, dzięki którym wiadomo, który graf jest przedstawiony.

W pliku **`p4_e4_demo`** jest fragment, który można odkomentować, aby zobaczyć poprawne działanie algorytmu na digrafie z Upel'a.