1. 程序函数/变量说明

Graph是图的ADT，具体实现在graphm中

Graph中函数的解释：

void Init(int n)=0;//初始化有n个顶点的图

int n()=0;

int e()=0;//返回图的顶点数和边数

int first(int v)=0;//返回 顶点v的第一个数据

int next(int v,int w)=0;//回 顶点v的下一个数据

void setType(bool flag)=0;//设置图的类型

void setVex(int v,VT value)=0;//设置某个顶点的值

void setEdge(int v1,int v2,int wight)=0;//设置边权

void setValue(int v,int val)=0;//

bool getType()=0;//获取图的类型

VT getVex(int v)=0;//返回某个顶点的值

int getValue(int v)=0;//返回该顶点的标记值

int getMa(int i,int j)=0;//返回矩阵中i,j上的权值

void delEdge(int v1,int v2)=0;//删除边v1,v2

bool isEdge(int i,int j)=0;//判断边是否在图中

int weight(int v1,int v2)=0;//返回边的权值

graphm中成员的说明：

class Edge //边类，用做链表元素，包含vert, wt

struct graphlist//结构体数组，包含存储顶点信息的date和存储点之间关系的链表。

int numVert,numEdge; //顶点数和边数

bool undirected; // true表示无向图 false表示有向图

int\*mark; //指向标记数组

graphlist\* gl; //存储信息的结构体数组

1. 说明

1.主程序的功能是对输入的图的顶点进行存储，然后通过点与点之间的关系建立图，输出该图对应的邻接矩阵，并且求出所有顶点中的最大出度和。

2.CG上测试结果

