

TSU en Software

Práctica 3: implementación del algoritmo Dijkstra en Java.

Desarrollo de Aplicaciones II

Carlos Araiza Dionicio

Implementar el algoritmo de Dijkstra en Java de forma limpia y ordenada. Analizar la complejidad del algoritmo

Código fuente:

https://github.com/iCharlieAraiza/DDAII/tree/main/Pr%C3%A1ctica%203

Dijkstra.java

```
package com.coding,
public class Dijkstra {
         public int dijkstra(int[][] grafo, int nodoOrigen, int nodoFinal){
                    int contNodo = grafo. length;
                    boolean[] nodoVisitado = new boolean[contNodo];
                    int[] distancia = new int[contNodo];
                    for (int i = 0; i < contNodo; i++){
                             nodoVisitado[i] = false;
                             distancia[i] = Integer. MAX_VALUE;
                    distancia[nodoOrigen] = 0;
                    for(int i = 0; i < contNodo; i++){
                             int u = encontrarDistanciaMin(distancia, nodoVisitado);
                             nodoVisitado[u] = true;
                             for (int v = 0; v < contNodo; v++){
                                       \textit{if} (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 \&\& (distancia[u] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[u] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[u] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[u] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[u] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[v] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[v] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[v] + grafo[u][v] < distancia[v])) (if (!nodoVisitado[v] \&\& grafo[u][v] != 0 &\& (distancia[v] + grafo[u][v] < distancia[v] < di
                                                 distancia[v] = distancia[u] + grafo[u][v];
                                       }
                    for (int i = 0; i < distancia.length; i++){</pre>
                             if(i==nodoFinal)
                                       return distancia[i];
                    return 0;
```

```
private int encontrarDistanciaMin(int[] distance, boolean[] visitedVertex) {
  int distanciaMin = Integer.MAX_VALUE;
  int distanciaMinNodo = -1;
  for (int i =0; i < distance.length; i++){
    if(!visitedVertex[i] && distance[i] < distanciaMin){
        distanciaMin = distance[i];
        distanciaMinNodo = i;
    }
  }
  return distanciaMinNodo;
}</pre>
```

Analizar complejidad algorítmica.

Generalmente este tipo de algoritmos son del tipo $O(n \log n)$ ó $O(n \log m)$, ya que se hacen Pop y Add en el priority queue dentro de un ciclo de tipo O(n), es decir, $O(\log n)$.

En el caso de Dijkstra, la complejidad en tiempo de ejecución es O (|V| + |E| log |e|).

Referencias

- Dijkstra's Algorithm: Explanation, Examples & Code. (2017, 21 mayo). [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=FSm1zybd0Tk
- D. (2018). Dijkstra Algorithm Implementation in Java | DevGlan. devglan. https://www.devglan.com/datastructure/dijkstra-algorithm-java