
Aluno:	Matrícula:	Valor: 20,0	Nota:
--------	------------	-------------	-------

Trabalho III

1. Objetivos.

- Verificar aplicações de teoria de grafos em problemas reais.
- Exercitar a capacidade de modelar situações problema para soluções em grafos/algoritmos.
- Incrementar a capacidade de síntese e apresentação de conteúdos.
- Promover a familiarização dos estudantes com a pesquisa em grafos/algoritmos.

2. Descrição.

Realizar uma apresentação de aproximadamente 30 minutos para os colegas de classe sobre um conceito/aplicação em teoria de grafos/algoritmos. A relação de temas é descrita a seguir. Para cada tema foi selecionado um conjunto de sugestões de materiais de referência. Caso julgue necessário, o aluno/dupla pode pesquisar mais sobre o tema para incrementar sua apresentação.

- (a) Complexidade de algoritmos.
- (b) Algoritmos de busca.
- (c) Tipos de algoritmos.
- (d) Aplicações em agendamento.
- (e) Aplicações em logística.
- (f) Aplicações em redes sociais/complexas.
- (g) Aplicações em redes de computadores.
- (h) Aplicações em engenharia.
- (i) Aplicações em desenvolvimento de software.

3. Avaliação.

A apresentação deve ser enviada via Moodle até 23:55h do dia 18/08. As apresentações serão posteriormente compartilhadas com os colegas.

Os trabalhos deverão ser apresentados à classe seguindo o seguinte cronograma:

Tema	Data	Responsável - T21	Responsável - T22
A	18/08	Gabriel	Carlos Bernardino e Emily
B	18/08	Fernando	Caio e Diego
C	18/08	Marcos	André ¹ — Carlos Mion ² — Innan ³
D	23/08	Igor	Veronica
E	23/08	Ângelo	Leonardo e Dalton
F	23/08	Larissa e Felipe	Ronaldo e Felipe
G	25/08	Raphael e Saulo	Camila e Vinícius
H	25/08	Fábio	Bruno e Lorena
I	25/08	Alice e Lucas	Ricardo e Douglas

Os itens a serem considerados na avaliação são:

- Domínio do conteúdo - 10 pontos.
- Clareza na apresentação - 5 pontos.
- Interesse para com as apresentações dos colegas - 5 pontos.

Bom trabalho!

¹André: Algoritmos Recursivos, algoritmos de Backtracking

²Carlos Mion: Algoritmos dividir para conquistar, algoritmos gulosos, algoritmos de programação dinâmica

³Innan: Algoritmos de Força Bruta, Branch and Bound e Algoritmos Heurísticos