

Hw6:

Phần III

1/ Ex 9.1.

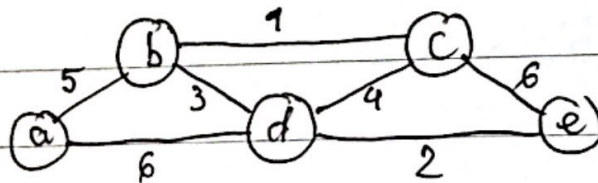
- 10/ không cần kiểm tra khả năng kết nối của biểu đồ vì thuật toán Prim có thể tự làm.
 Nếu thuật toán đạt đến tất cả các đỉnh của đồ thị (thông qua các cạnh có độ dài hữu hạn), đồ thị đã kết nối, ngược lại thì không.

13/

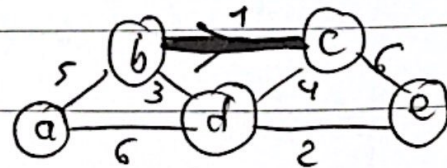
- Giải pháp đơn giản và hợp lý nhất là gán tất cả các trọng số ở cạnh bằng 1 đến 1
- Áp dụng tìm kiếm theo chiều sâu hoặc rộng để có được cây tìm kiếm theo chiều sâu hoặc rộng, vẽ mặt khác niệm đơn giản hơn và cho các đỉnh thuộc thời

2/ Ex 9-2

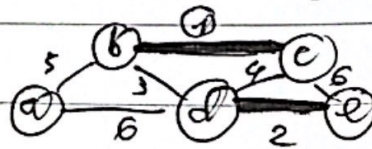
1/ a/



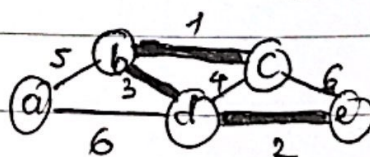
bc₁ de₂ bd₃ cd₄ ab₅ ad₆ ce₆



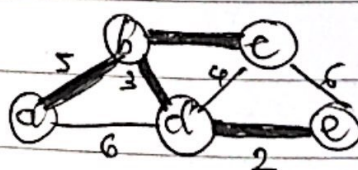
bc₁ (de)₂ bd₃ cd₄ ab₅ ad₆ ce₆



bc₁ de₂ (bd)₃ cd₄ ab₅ ad₆ ce₆

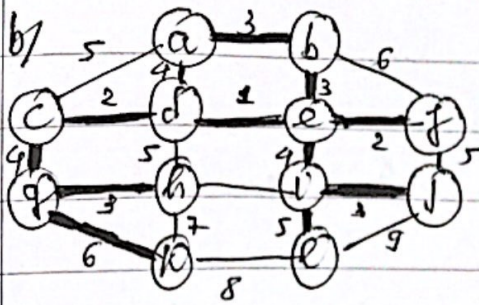


bc₁ de₂ bd₃ cd₄ (ab)₅ ad₆ ce₆



⇒ bc (1) (2) (3) (5)

WILLPOWER - HUMANITY - SKILLS



5/

Thay mỗi trọng số $w(u,v)$ bằng $-w(u,v)$ và áp dụng bất kỳ khoảng mở rộng tới theo nào thuật toán cây trùm tối ưu có trọng số tùy ý và biến đổi với các trọng số mới.

Phần I :

- Thuật toán tham lam (Greedy algorithm) là thuật toán quyết định bất toán để tìm lựa chọn tốt nhất ở phương ở mỗi bước rồi từ đó tìm ra tốt nhất toàn cục.
- Diagram

Greedy(A) \equiv

$S = \emptyset$

while ($A \neq \emptyset$ and $\neg \text{Is_solution}(S)$)

$x = \text{Best_Select}(A);$

$A = A \setminus \{x\};$

if ($\text{Acceptable}(S, x)$)

Integrate(S, x);

endwhile;

return S;

End.

Ý CHÍ - NHÂN CÁCH - KĨ NĂNG



WESTERN HANOI SCHOOL

Ph. phết tay O(n)

— lly stem Thợ quan nhach, chĩa ra chĩa tay gười
đủ tay

— Nhức stem, to chĩa ra chĩa LG tay nhach.