

Trabalho Prático - Grafos

Projeto e Análise de Algoritmos - DCC
Universidade Federal de Minas Gerais
2024/1

Descrição

Este trabalho prático consiste em cinco problemas a serem resolvidos, cada um valendo 2.5 pontos (10 pontos no total). O objetivo é a prática dos algoritmos de grafos vistos em sala.

Informações Importantes

- Para a resolução dos problemas, você deve ter uma conta no site Beecrowd (antigo URI): <https://www.beecrowd.com.br/>;
- Você deve se registrar na turma da disciplina no Beecrowd com um usuário de nome igual ao seu do Moodle, e o seu email @ufmg.br. Acesse <https://www.beecrowd.com.br/judge/pt/disciplines/join>

Código da disciplina: 12822 Chave: jLybli.
--

- Ao enviar sua solução para o beecrowd, o site corrige automaticamente o código enviado. Você pode enviar cada problema quantas vezes achar necessário;
- Os problemas devem ser resolvidos utilizando as linguagens C/C++/Java/Python.
- Os casos de teste do beecrowd são extremamente completos, de forma que uma solução deve responder corretamente a todas as entradas. Heurísticas tipicamente não são bem sucedidas;
- Seu código deve ser sempre uma submissão bem sucedida para ser pontuado;
- Alguns problemas são mais difíceis do que parecem: não deixem para a última hora!
- Os problemas a serem resolvidos estão na seguinte tarefa: <https://www.beecrowd.com.br/judge/pt/homeworks/view/42704>
- A tarefa irá fechar no dia 20/05/2024 e nenhuma submissão será aceita após essa data.

Não é necessário o envio de documentação. Seu código deve ser totalmente escrito por você. Cópia de outros colegas ou de outras fontes não serão toleradas e eventuais infratores serão punidos de acordo com as regras vigentes da UFMG. Haverá comparação de códigos.