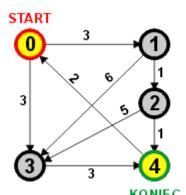
Algorytm Dijkstry – algorytm służący do wyznaczania najkrótszych ścieżek w grafie. Wyznacza najkrótsze ścieżki z jednego wierzchołka (zwanego wierzchołkiem źródłowym) do pozostałych wierzchołków. Algorytm wymaga, aby wagi krawędzi grafu nie były ujemne. Autorem algorytmu jest holenderski naukowiec Edsger Dijkstra.

Algorytm realizuje <u>podejście zachłanne</u>. W każdej iteracji wybierany jest ten spośród nieodwiedzonych wierzchołków, do którego można dotrzeć najmniejszym kosztem. Po wyznaczeniu ścieżki do konkretnego wierzchołka nie zostanie ona zmodyfikowana w trakcie wykonywania dalszej części algorytmu.

W trakcie wykonywania algorytmu dla każdego wierzchołka zostają wyznaczone dwie wartości: koszt dotarcia do tego wierzchołka oraz poprzedni wierzchołek na ścieżce. Na początku działania algorytmu dla wierzchołka źródłowego koszt dotarcia wynosi 0 (już tam jesteśmy), a dla każdego innego wierzchołka nieskończoność (w ogóle nie wiemy, jak się tam dostać). Wszystkie wierzchołki na początku znajdują się w zbiorze Q (są to wierzchołki nieprzejrzane). Następnie algorytm przebiega następująco:

Dopóki zbiór *Q* nie jest pusty:

- Pobierz ze zbioru Q wierzchołek o najmniejszym koszcie dotarcia. Oznacz go jako v i usuń ze zbioru Q.
- Dla każdej krawędzi wychodzącej z wierzchołka *v* (oznaczmy ją jako *k*) wykonaj następujące czynności:
 - o Oznacz wierzchołek znajdujący się na drugim końcu krawędzi *k* jako *u*.
 - Jeśli koszt dotarcia do wierzchołka u z wierzchołka v poprzez krawędź k jest mniejszy od aktualnego kosztu dotarcia do wierzchołka u, to:
 - Przypisz kosztowi dotarcia do wierzchołka u koszt dotarcia do wierzchołka v powiększony o wagę krawędzi k.
 - Ustaw wierzchołek v jako poprzednik wierzchołka u.



Od wierzchołka **0** do wierzchołka **4** można dojść wieloma różnymi ścieżkami:

ścieżka nr 1: 0 - 3 - 4 ścieżka nr 2: 0 - 1 - 3 - 4 ścieżka nr 3: 0 - 1 - 2 - 3 - 4 KONIEC ścieżka nr 4: 0 - 1 - 2 - 4

Implementacja algorytmu w MPI:

https://github.com/disconnect3d/mpi dijkstra/blob/master/src mpi/dijkstra.cpp