#### Grafos

#### Ricardo Dutra da Silva

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

#### Entrada

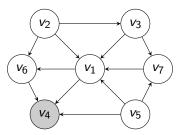
Grafo direcionado G = (V, E) sem ciclos (DAG).

#### Saída

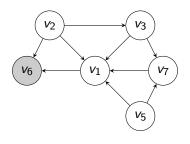
Rótulo w.r para todo vértice  $w \in V$  de forma que se  $(u, v) \in E$  então u.r < v.r.

#### Teorema

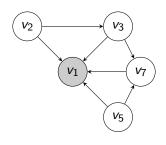
Todo DAG possui um sorvedouro.



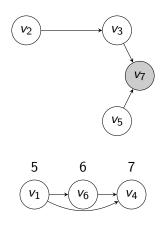
Podemos dar um valor alto para o sorvedouro, removê-lo do grafo e continuar o processo para outro sorvedouro.





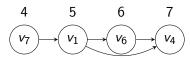


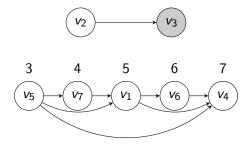


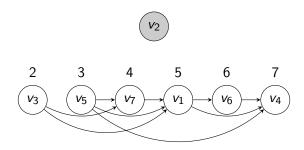


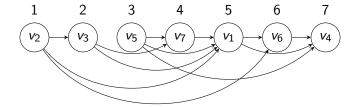












#### **Algoritmo:** OT(G)

1 rotulo  $\leftarrow |V|$ 

```
2 para v \in V faça

3 v.visitado \leftarrow falso

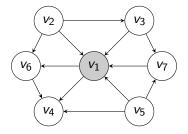
4 para v \in V faça

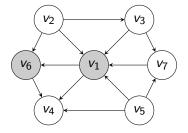
5 se v.visitado = falso então

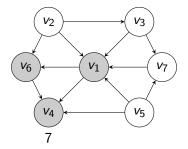
6 BP(G, v)
```

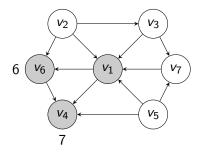
#### **Algoritmo:** BP(G, v)

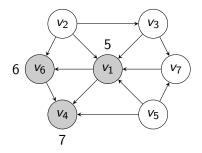
- 1 v.visitado  $\leftarrow$  verdadeiro
- 2 para  $(v, w) \in E$  faça
- se w.visitado = falso então
- $A \mid BP(G, w)$
- $v.r \leftarrow rotulo$
- 6 rotulo ← rotulo-1

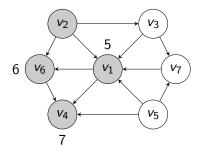


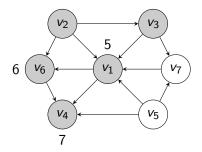


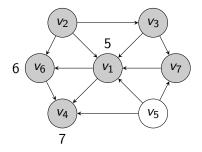


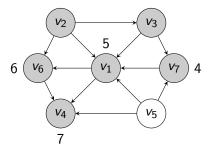


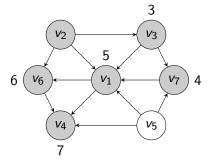


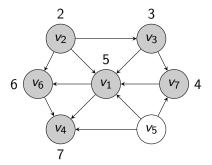


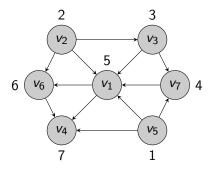


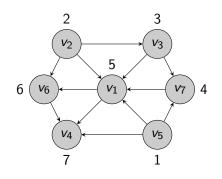


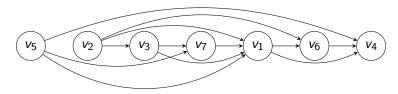












#### Demonstração.

Considere uma aresta  $(u, v) \in E$ . Durante a busca em profundidade há duas possibilidades para a ordem em que seus vértices são visitados:

- u é visitado antes de v;
- 2 v é visitado antes de u;

#### Demonstração.

Considerando u visitado antes de v, a busca em profundidade seguirá por todos os vértices alcançáveis a partir de u, inclusive v. O rótulo de u somente é atribuído após todos os os vértices alcançáveis terminaram a execução de sua chamada recursiva e receberam seus rótulos. Portanto, u.v.

#### Demonstração.

Considerando v visitado antes de u, a execução da chamada recursiva de v termina antes da chamada recursiva de u começar. Portanto, u.r < u.v.

A complexidade  $\mathcal{O}(n+m)$  do algoritmo é herdada da busca em profundidade.