

Práctica 2. Algoritmos voraces

P4.1. Implementa el algoritmo de Kruskal para encontrar un árbol recubridor de coste mínimo de un grafo.

```
Introduce el numero de vertices: 7
Introduce el numero de aristas: 12
Introduce para cada arista el origen, destino y peso
0 1 2
0 2 4
0 3 5
1 3 5
1 4 3
2 3 3
3 4 4
2 5 1
3 5 3
3 6 5
4 6 6
5 6 4
Arista 2-5
Arista 0-1
Arista 1-4
Arista 2-3
Arista 0-2
Arista 5-6
```

P4.2. Implementa el algoritmo de Prim para encontrar un árbol recubridor de coste mínimo de un grafo.

```
Introduce el numero de vertices: 7
Para cada arista, introduce su peso (1000 si no existe)
0-1: 2
0-2: 4
0-3: 5
0-4: 1000
0-5: 1000
0-6: 1000
1-2: 1000
1-3: 5
1-4: 3
1-5: 1000
1-6: 1000
2-3: 3
2-4: 1000
2-5: 1
2-6: 1000
3-4: 4
3-5: 3
3-6: 5
4-5: 1000
4-6: 6
5-6: 4
Arista 0-1
Arista 1-4
Arista 0-2
Arista 2-5
Arista 2-3
Arista 5-6
```