* Основные определения и понятия графов
* Виды графов(неориентированный/ориентированный, взешенный/невзешенный)
* Области применения (поиск кратчайшего пути (навигация, лабиринты), протокол маршрутизации OSPF, схемы ж/д дорог, социограммы, блок-схемы, математика (любой многоугольник в трёхмерном пространстве))
* Про алгоритмы поиска на графах (A\*, Дейкстры, Волновой алгоритм Ли)
* Алгоритм Дейкстры
* Объяснение алгоритма
* Реализация программным путем