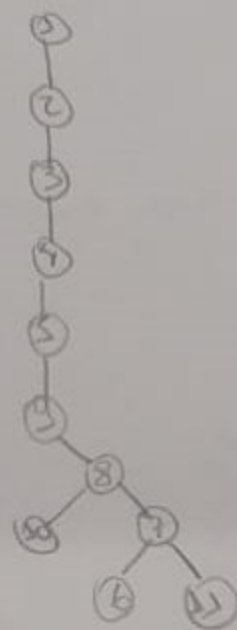


Δ Busca em profundidade

Vértice	Cor(u)	Pred(u)	Descoberta(u)	Fim(u)
1	X/1/1	.	1	22
2	X/1/1	1	2	23
3	X/1/1	2	3	20
4	X/1/1	3	4	19
5	X/1/1	4	5	18
6	X/1/1	2	13	12
7	X/1/1	8	10	25
8	X/1/1	9	7	26
9	X/1/1	5	6	27
10	X/1/1	8	2	3
11	X/1/1	7	13	14

Floresta



Δ No digrafo G_2 há um componente e ele é composto por todos os vértices

Δ Existem 4 ciclos: 1-2-3-1 ; 3-4-3 ; 9-8-10-9 ; 7-11-7

2. Lista de Adjacência

0 → 6 → 1 → 5

1 → 2

2 → 6

3

4 → 11 → 9 → 3

5 → 3 → 4

6 → 7

7 → 8 → 10

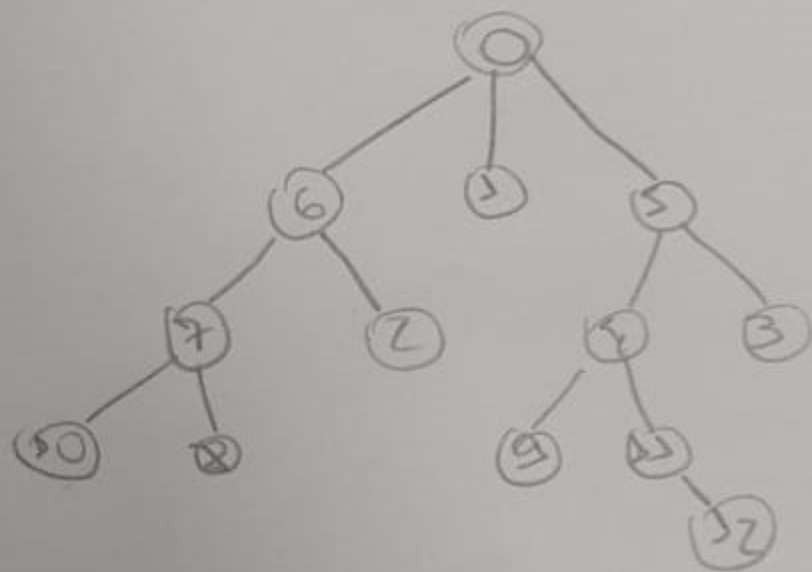
8

9 → 11

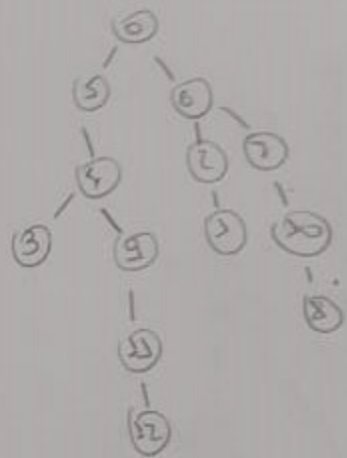
10 → 8

11 → 12

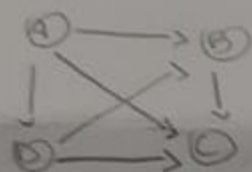
12



Vertex	Color	Prad(u)	Dist(u)	F(u)
0	61616	-	1	26
1	61616	2	10	11
2	61616	6	9	12
3	61616	4	22	13
4	61616	5	15	14
5	61616	0	14	25
6	61616	0	2	13
7	61616	6	3	8
8	61616	10	5	6
9	61616	4	16	23
10	61616	2	4	7
11	61616	8	12	10
12	61616	11	18	19



⑤ Supondo que não haja empate e o campeonato tenha 4 times e tenha apenas uma partida entre cada equipe



O campeonato é consistente, pois todos jogam contra todos e não há empates.

A ganhou de B, C, D

B ganhou de C mas perdeu para A e D

C perdeu de A, B e D

D ganhou de B e C mas perdeu para A

Logo, A ganhou o campeonato

Algoritmo

Campeonato(Times)

$i \leftarrow 1$

para cada t em Times faça

se $(\text{ Jogou } (\text{adss}(t), t) = 0)$

Resultados(i) \leftarrow partidas(t)

$i \leftarrow i + 1$

devolva $\text{encontre-vencedor-campeonato}(\text{Resultados})$