

[Nhà của tôi](#) / [Các khoá học của tôi](#) / [LTDT HK1 2526 \(GV PXHIEN\)](#) / [Thực hành](#) / [Buổi 1](#)

Câu hỏi **4**

Đúng

Đạt điểm 1,00

Cho cấu trúc dữ liệu đồ thị (Graph) được khai báo sử dụng ma trận đỉnh - cung như sau:

```
typedef struct {
    int A[100][500];
    int m, n;
} Graph;
```

Giả sử đồ thị **vô hướng, có đa cung và có chứa khuyên**. Để biểu diễn khuyên  $e = (x, x)$ , ta gán  $A[x][e] = 2$ .

Viết hàm **add\_edge(Graph\* G, int e, int x, int y)** để thêm cung  $e = (x, y)$  vào đồ thị G.

```
void add_edge(Graph* G, int e, int x, int y) {
}
```

**Answer:** (penalty regime: 0 %)

```
1 void add_edge(Graph* G, int e, int x, int y) {
2     if(e<0 || e>=G->m) return; //cung >0
3     if(x<1 || x>G->n || y<1 || y>G->n) return; //đỉnh >1
4
5     if(x==y){
6         G->A[x][e]=2; //khuyên
7     }else{
8         G->A[x][e]=1;
9         G->A[y][e]=1;
10    }
11 }
```

Chọn

	Test	Expected	Got	
✓	add_edge(&G, 1, 2, 3); printf("%d %d\n", G.A[2][1], G.A[3][1]);	1 1	1 1	✓
✓	add_edge(&G, 1, 2, 2); printf("%d\n", G.A[2][1]);	2	2	✓

Passed all tests! ✓

◀ tt

Chuyển tới...

Buổi 2 - phần cơ bản ▶