

### **SDiZO – ćwiczenia – lista nr 3**

#### 1. Metody reprezentacji grafu

- a) macierz sąsiedztwa,
- b) lista sąsiedztwa,
- c) pęki wyjściowe.

#### 2. Minimalne drzewo rozpinające

- a) algorytm Prima,
- b) algorytm Kruskala.

#### 3. Znajdowanie najkrótszej drogi w grafie

- a) algorytm Dijkstry,
- b) algorytm Bellmana-Forda.

#### 4. Tablice haszujące

- a) funkcja haszująca,
- b) wypełnianie tablicy,
- c) kolizja w tablicach haszujących i metody jej rozwiązywania (met. łańcuchowa, adresowanie otwarte, współczynnik wypełnienia).