





Facoltà di Scienze
Matematiche
Fisiche Naturali

Laboratorio di Algoritmi e Strutture Dati

Prof. Aniello Murano

Grafici:
Inserimento e Cancellazione di un nodo
Visite in ampiezza e profondità


Corso di Laurea Informatica
Codice insegnamento 13917
Email docente murano@na.infn.it
Anno accademico 2007/2008

Lezione numero: 17


Parole chiave: Modifica struttura, DFS, BFS

next



11/12/2008



Facoltà di Scienze
Matematiche
Fisiche Naturali

Possibili scenari

Bisogna distinguere i seguenti casi:

- Rappresentazione (matrice di adiacenza/lista di adiacenza)
- Grafo orientato/non orientato

back
next

Federica 11/12/2008 3 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Matrice di adiacenza

Per aggiungere o eliminare un vertice in un grafo rappresentato con matrici di adiacenza, abbiamo bisogno di definire la matrice di rappresentazione dinamicamente.

Una matrice definita dinamicamente può essere passata alle funzioni progettate per lavorare con matrici di dimensioni diverse.

back next

Federica 11/12/2008 4 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali


Allocazione di memoria dinamica di una matrice di adiacenza

Sia G un grafo con n vertici e $M[n,n]$ la matrice di adiacenza corrispondente. Consideriamo le seguenti possibilità di allocazione di memoria dinamica per la matrice M :

- **Scelta 1.1:** M è un vettore di $n \times n$ elementi:
`int n,*M;`
`M = (int *) malloc(sizeof(int)*n*n);`
- **Scelta 1.2:** M è un vettore di puntatori:
`int n, i,**M;`
`M = (int **) malloc(n*sizeof(int*));`
`for (i=0; i<n;++1)`
`M[i] = (int *) malloc(n*sizeof(int));`

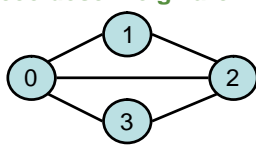
back next

11/12/2008

5  Facoltà di Scienze
Matematiche
Fisiche Naturali

Scelta 1.1: Inserimento


La matrice è un array di n blocchi di n valori. Per esempio il secondo blocco descrive gli archi uscenti dal nodo 1:




0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Utilizzando questa tecnica, l'inserimento di un nodo consiste in una reallocazione di memoria (per aggiungere n+1 celle nel vettore) e in uno spostamento opportuno degli elementi:


- Il blocco relativo al nodo 0 resta al suo posto, il blocco relativo al nodo 1 viene spostato di una posizione verso destra... e così via, fino al blocco n.
- Infine si memorizzano i nuovi archi.



0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	
0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0
0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	

back  next

11/12/2008

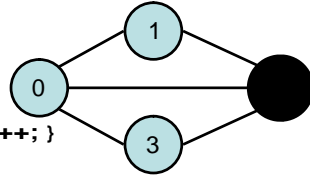
6  Facoltà di Scienze
Matematiche
Fisiche Naturali

Scelta 1.1: Cancellazione

Utilizzando la scelta 1.1, la cancellazione di un nodo comporta lo spostamento opportuno degli elementi nel vettore e poi in una reallocazione del vettore nel seguente modo:

Supponendo di voler cancellare il nodo (k+1)-esimo, in un vettore di n blocchi, il codice è il seguente:


```
for(i=0;i<n*n;i++) {
    M[pos]=M[i];
    if (( (i%n) !=k) || ( (i/n) !=k)) pos++; }
```



Per esempio, volendo cancellare il nodo 2 dall'esempio precedente, il risultato è il seguente:

0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
0	1	X	1	1	0	X	0	1	1	0	1	1	0	X	0
0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

0	1	3	0	1	3	0	1	3
0	1	1	1	0	0	1	0	0
0	1	3	0	1	3	0	1	3

back  next

Scelta 1.2

La matrice è un vettore di puntatori:

Utilizzando questa tecnica, l'inserimento di un nodo consiste in una reallocazione di memoria (aggiunta di una cella a puntatore), una allocazione di memoria per $M[n]$ e la memorizzazione dei nuovi archi. La cancellazione invece di un nodo i consiste nella eliminazione del puntatore $M[i]$ shiftando i puntatori in M che seguono i , nella deallocazione di memoria per gli archi incidenti a i , e nella deallocazione della memoria per il vettore $*M[i]$.

back next

Grafo con liste di adiacenza

```

typedef struct graph {
    int    nv; /* numero di vertici del grafo */
    edge **adj; /* vettore con le liste delle adiacenze */
} graph;
    
```

```

A → B → D → E
B → A → C
C → B → D → E
D → A → C → E
E → C → D
F
    
```

```

typedef struct edge {
    int key;
    struct edge *next;
} edge;
    
```

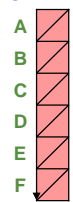
back next

Federica 11/12/2008 9 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Creazione di un grafo

La seguente funzione crea e restituisce un puntatore ad una struttura dati grafo che conserva il numero dei vertici e definisce n liste di adiacenza vuote.

```
graph *g_empty(int n)
{
    graph *G; int i;
    G = (graph*)malloc(sizeof(graph));
    if (G==NULL) printf("ERRORE: impossibile allocare memoria per il grafo\n");
    else
    {
        G->adj = (edge**)malloc(n*sizeof(edge*));
        if ((G->adj==NULL) && (n>0))
        {
            printf("ERRORE: impossibile allocare memoria per la lista del grafo\n");
            free(G); G=NULL;
        }
        else
        {
            G->nv = n;
            for (i=0; i<n; i++) G->adj[i]=NULL;
        }
    }
    return(G);
}
```



A
B
C
D
E
F

back next

Federica 11/12/2008 10 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Inserimento di un nodo

La seguente funzione aggiunge un nodo ad un grafo G che contiene n nodi. Il nodo aggiunto avrà valore n+1.

```
graph *g_insert(G)
{
    edge **e;
    if (G==NULL) return graph *g_empty(1);
    e = realloc(G->adj, (G->nv+1) *sizeof(edge*));
    if ((e ==NULL) printf("ERRORE: impossibile reallocare memoria \n");
    else
    {
        G->adj=e;
        G->adj[G->nv]=NULL;
        G->nv = G->nv+1;
    }
    return(G);
}
```

Si ricordi che con realloc se lo spazio di memoria non può essere reallocato, il puntatore oggetto della realloc (in questo caso G-> adj) rimane invariato e viene restituito Null.

back next

Federica 11/12/2008 11 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Cancellazione di un nodo

Esistono due possibilità:

- cancellazione fisica del nodo.
- cancellazione logica del nodo.

Nel primo caso, occorre scalare il valore dei nodi!!!

Nel secondo caso, basta ricordarsi che il nodo è logicamente assente e riutilizzabile al prossimo inserimento di nodi.

In entrambi i casi, si richiede un free della lista dei nodi adiacenti al nodo da cancellare e degli archi incidenti e adiacenti al nodo.

Esercitazione: implementare il codice corrispondente.

back next

Federica 11/12/2008 12 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Cancellazione di un grafo

La seguente funzione libera la memoria occupata da un grafo.

```

void g_free(graph *G)
{
  int i; edge *e, *enext;
  if (G!=NULL)
  {
    if (G->nv > 0)
    {
      for (i=0; i<G->nv; i++)
      {
        e=G->adj[i];
        while (e!=NULL)
        {
          enext=e->next;
          free(e);
          e=enext;
        }
        free(G->adj);
      }
      free(G);
    }
  }
}

```

back next

Federica 11/12/2008 13 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Attraversamento in profondità (DFS)

L'attraversamento in profondità (deep-first search, DFS) di un grafo non orientato consiste nel visitare ogni nodo del grafo utilizzando il seguente ordine:

- "Il prossimo nodo da visitare è connesso con un arco al nodo più recentemente visitato che abbia archi che lo connettano a nodi non ancora visitati".

L'attraversamento DFS, fra le altre cose, permette l'individuazione delle componenti connesse di un grafo. Intuitivamente, la visita in profondità si può schematizzare nel modo seguente:

```

visita_profondità(G)
1. Passo base
   se G ==NULL esci;
2. Passo di induzione
   visita il nodo G se non è stato visitato
   per ogni nodo adiacente G-> adj
     visita_profondità(G-> adj);

```

back next

Federica 11/12/2008 14 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Idea di implementazione

Implementiamo la visita DFS tramite una semplice funzione ricorsiva:

La procedura implementata usa un array di appoggio aux per memorizzare quando un vertice è stato già incontrato. Inoltre, la funzione principale chiama al suo interno un'altra procedura: dfs1

Quando dfs1 è richiamata si entra in una nuova componente connessa.

dfs1 richiamerà se stessa ricorsivamente fino a quando tutta la componente è stata visitata.

back next

Federica 11/12/2008 15 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Codice per DFS

Di seguito mostriamo il codice per dfs e dfs1:


```

void dfs(struct graph *g) {
    int i, *aux = calloc(g->nv, sizeof(int));
    if(!aux) { printf("Errore di Allocazione\n"); }
    else {
        for(i = 0; i < g->nv; i++)
            if(!aux[i]) { printf("\n%d,", i); dfs1(g, i, aux); }
        free(aux); }

void dfs1(struct graph *g, int i, int *aux) {
    edge *e;
    aux[i] = 1;
    for(e = g->adj[i]; e; e = e->next)
        if(!aux[e->key ]) { printf("%d,", e->v); dfs1(g, e->key, aux); }
    }

```

Poiché dfs1 contiene un ciclo sulla lista di adiacenza del nodo con cui è richiamata, ogni arco viene esaminato in totale due volte, mentre la lista di adiacenza di ogni vertice è scandita una volta sola. La visita DFS con liste di adiacenza richiede $O(|V| + |E|)$.

back  next

Federica 11/12/2008 16 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali


Attraversamento in Ampiezza(BFS)

L'attraversamento in ampiezza (breadth-first search, BFS) è un modo alternativo al DFS per visitare ogni nodo di un grafo non orientato.

Il prossimo nodo da visitare lo si sceglie fra quelli che sono connessi al nodo visitato da più tempo e che abbia archi che lo connettano a nodi non ancora visitati.

Vediamone un'implementazione non ricorsiva che memorizza in una coda i nodi connessi al nodo appena visitato.

Sostituendo la coda con uno stack si ottiene una (leggera variante della) visita DFS.

back  next

Federica 11/12/2008 17 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali


Il codice per BFS

```

void bfs(struct graph *g) {
    int i, *aux = calloc(g->V,sizeof(int));
    if(!aux) { printf("Errore di Allocazione\n"); }
    else {
        for(i = 0; i < g->nv; i++)
            if(!aux[i]) { printf("\n%d,",i+1); bfs1(g,i,aux); }
        free(aux); }

void bfs1(struct graph *g, int i, int *aux) {
    edge *e;
    intqueue *q = createqueue();
    enqueue(q,i);
    while(!emptyq(q)) {
        i = dequeue(q);
        aux[i] = 1;
        for(e = g->adj[i]; e; e = e->next)
            if(!aux[e->key]) {
                enqueue(q,e->key); printf("%d,",e->key); aux[e->key] = 1; }}
    destroyqueue(q); }

```

back  next

Federica 11/12/2008 18 Facoltà di Scienze Matematiche Fisiche Naturali

Idea di implementazione di BFS


La procedura implementata per la visita BFS usa un array di appoggio aux per memorizzare quando un vertice è già stato incontrato.

Quando bfs1 è richiamata da bfs si entra in una nuova componente connessa.

bfs1 usa una coda per memorizzare da quali vertici riprendere la visita quando la lista di adiacenza del vertice corrente è stata tutta esplorata.

Ogni lista è visitata una volta, e ogni arco due volte.

La visita BFS con liste di adiacenza richiede $O(|V|+|E|)$.

back  next

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.