



ATSAKYMAS. C

TAI INFORMATIKA

Ši upelių sistema vaizduoja tinklą – svarbų informatikos duomenų vaizdavimo būdą. Vadinamieji tinklo mazgai yra upelio kliūtys, žymimos raidėmis **A, B, C, D** ir **E**, taip pat žodžiai **Pradžia** ir **Namai**. Energijos suvartojimas įveikiant kliūtis – tai tarsi atstumas tarp sujungtų mazgų. Taigi bebriukas ieško trumpiausio kelio nuo mazgo „Pradžia“ iki mazgo „Namai“.

Informatikoje tokie uždaviniai paprastai sprendžiami, taikant grafų teoriją – tinklas atvaizduojamas grafu. Buvo sukurta keletas trumpiausio kelio paieškos algoritmų, vienas iš kurių pavadintas žymaus informatiko Edsgero Vybės Deikstros (Edsger Wybe Dijkstra) vardu – tai vadinamasis Dijkstros algoritmas. Kitas gana žinomas trumpiausio kelio algoritmas – Floydso ir Warshallo algoritmas.

Trumpiausio kelio paieška