



Estructuras de Datos
Clase 16 – Grafos (Segunda Parte)



Dr. Sergio A. Gómez
<http://cs.uns.edu.ar/~sag>



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Universidad Nacional del Sur
Bahía Blanca, Argentina

ADT Grafo

El tipo de dato abstracto Grafo exporta tres sorts:

- $\text{Graph}\langle V, E \rangle$: Un grafo pesado de vértices con rótulos de tipo V y arcos con rótulos de tipo E
- $\text{Vertex}\langle V \rangle$: La posición de un vértice con rótulo de tipo V
- $\text{Edge}\langle E \rangle$: La posición de un arco con rótulo de tipo E

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 2

ADT Grafo

- $\text{vertices}()$: Retorna una colección iterable con todos los vértices del grafo.
- $\text{edges}()$: Retorna una colección iterable con todos los arcos del grafo.
- $\text{incidentEdges}(v)$: Retorna una colección iterable con todos los arcos incidentes sobre un vértice v

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 3

ADT Grafo

- $\text{opposite}(v, e)$: Retorna el otro vértice w del arco $e=(v, w)$; ocurre un error si e no es incidente (o emergente de v).
- $\text{endVertices}(e)$: Retorna un arreglo (de 2 componentes) conteniendo los vértices del arco e .
- $\text{areAdjacent}(v, w)$: Testea si los vértices v y w son adyacentes.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 4

ADT Grafo

- $\text{replace}(v, x)$: Reemplaza el rótulo del vértice v con x
- $\text{replace}(e, x)$: Reemplaza el rótulo del arco e con x
- $\text{insertVertex}(x)$: Inserta y retorna un nuevo vértice con rótulo x
- $\text{insertEdge}(v, w, x)$: Inserta un arco con rótulo x entre los vértices v y w

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 5

ADT Grafo

- $\text{removeVertex}(v)$: Elimina el vértice v y todos sus arcos adyacentes y retorna el rótulo de v
- $\text{removeEdge}(e)$: Elimina el arco e y retorna el rótulo almacenado en e .

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 6

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

ADT Grafo

```

Graph<String, Integer> g = new GrafoConMatriz<String, Integer>();

Vertex<String> bb = g.insertVertex("Bahia Blanca");
Vertex<String> pa = g.insertVertex("Punta Alta");
Vertex<String> ba = g.insertVertex("Buenos Aires");
Vertex<String> mdp = g.insertVertex("Mar del Plata");

Edge<Integer> vueloBB2PA = g.insertEdge(bb, pa, 15);
g.insertEdge(bb, mdp, 470);
g.insertEdge(mdp, ba, 400);

g.removeEdge(vueloBB2PA);
g.removeVertex(pa);
    
```

7

Estructuras de datos para grafos

- Lista de arcos
- Lista de adyacencias
- Matriz de adyacencias

8

Matriz de adyacencias

9

Performance de matriz de adyacencias

Operación	Tiempo
vertices()	$O(n)$
edges()	$O(m)$
endVertices(e), opposite(v,e), areAdjacent(v,w)	$O(1)$
incidentEdges(v)	$O(n + \text{deg}(v))$
replace(v,x), replace(e,x), insertEdge(v,w,x), removeEdge(e)	$O(1)$
insertVertex, removeVertex	$O(n^2)$

¿Por qué insertVertex y removeVertex tienen $O(n^2)$?
 ¿Cuál es el $T(n)$ de removeVertex(v) si asumimos que no hay arcos que salen o llegan a v?
 En removeVertex(v), ¿qué podría hacer para tener $O(1)$ si v corresponde a una fila en el medio de la matriz?

10

Implementación de grafo no dirigido con matriz de adyacencias

```

public class GrafoConMatriz<V,E> implements Graph<V,E> {

    protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
    protected PositionList<Edge<E>> arcos;
    protected Edge<E> [][] matriz;
    protected int cantidadVertices;
    
```

11

```

// protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
// protected PositionList<Edge<E>> arcos;
// protected Edge<E> [][] matriz;
// protected int cantidadVertices;

private class Vertice<V> implements Vertex<V> {
    private V rotulo;
    private int indice;
    private Position<Vertex<V>> posicionEnVertices;

    public Vertice(V rotulo, int indice) { this.rotulo = rotulo; this.indice = indice; }
    public void setPosicionEnVertices(Position<Vertex<V>> p) {
        posicionEnVertices = p;
    }
    public void setRotulo(V nuevoRotulo) { rotulo = nuevoRotulo; }
    public int getIndice() { return indice; }
    public Position<Vertex<V>> getPositionEnVertices() { return posicionEnVertices; }
    public V element() { return rotulo; }
}
    
```

12

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

private class Arco<V,E> implements Edge<E> {
private E rotulo;
private Position<Edge<E>> posicionEnArcos;
private Vertex<V> v1, v2;

public Arco( E rotulo, Vertex<V> v1, Vertex<V> v2 ) {
this.rotulo = rotulo; this.v1 = v1; this.v2 = v2; }

public void setPosicionEnArcos( Position<Edge<E>> p ) { posicionEnArcos = p; }
public E element() { return rotulo; }
public Position<Edge<E>> getPosicionEnArcos() { return posicionEnArcos; }
public Vertex<V> getV1() { return v1; }
public Vertex<V> getV2() { return v2; }
public void setRotulo(E nuevoRotulo) { rotulo = nuevoRotulo; }
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 13

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

public GrafoConMatriz( int n ) { // Recibe el tamaño de la matriz
vertices = new DoubleLinkedList<Vertex<V>>();
arcos = new DoubleLinkedList<Edge<E>>();
// Produce warning
// unsafe operation: compile con javac -Xlint:unchecked
// GrafoConMatriz.java
matriz = (Edge<E> [][]) new Arco[n][n];
cantidadVertices = 0;

// Innesario en Java:
for(int i=0; i<n; i++)
for(int j=0; j<n; j++)
matriz[i][j] = null;
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 14

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

public Vertex<V> insertVertex( V x ) {
Vertex<V> vv = new Vertex<V>(x, cantidadVertices++);
vertices.addLast( vv );
vv.setPositionEnVertices( vertices.last() );
return vv;
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 15

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

public Edge<E> insertEdge(Vertex<V> v, Vertex<V> w, E x ) {
// Cargo arco en la matriz:
Vertex<V> vv = (Vertex<V>) v;
Vertex<V> ww = (Vertex<V>) w;
int fila = vv.getIndice();
int col = ww.getIndice();
Arco<V,E> arco = new Arco<V,E>( x, vv, ww );
// Grafo no dirigido => matriz simétrica

matriz[fila][col] = matriz[col][fila] = arco;

// Cargo arco en la lista de arcos:
arcos.addLast( arco );
arco.setPositionEnArcos( arcos.last() );
return arco;
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 16

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

public Iterable<Vertex<V>> vertices() {
PositionList<Vertex<V>> lista = new DoubleLinkedList<Vertex<V>>();
for( Vertex<V> v : vertices )
lista.addLast(v);
return lista;
}

public Iterable<Edge<E>> edges() {
PositionList<Edge<E>> lista = new DoubleLinkedList<Edge<E>>();
for( Edge<E> e : arcos )
lista.addLast(e);
return lista;
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 17

```

//      protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
//      protected PositionList<Edge<E>> arcos;
//      protected Edge<E> [][] matriz;
//      protected int cantidadVertices;

public Iterable<Edge<E>> incidentEdges(Vertex<V> v ) {
Vertex<V> vv = (Vertex<V>) v;
int fila = vv.getIndice();
PositionList<Edge<E>> lista = new DoubleLinkedList<Edge<E>>();
for( int col = 0; col < cantidadVertices; col++)
if( matriz[fila][col] != null )
lista.addLast( matriz[fila][col] );
return lista;
}
    
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 18

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

```
// protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
// protected PositionList<Edge<E>> arcos;
// protected Edge<E> [][] matriz;
// protected int cantidadVertices;

public Vertex<V> opposite(Vertex<V> v, Edge<E> e)
throws GraphException {
    Arco<V,E> ee = (Arco<V,E>) e;
    if( ee.getV1() == v ) return ee.getV2();
    else if( ee.getV2() == v ) return ee.getV1();
    else throw new
        GraphException( "Vertice y arco no relacionados");
}

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 19
```

```
// protected PositionList<Vertex<V>> vertices;
// protected PositionList<Edge<E>> arcos;
// protected Edge<E> [][] matriz;
// protected int cantidadVertices;

public Vertex<V> [] endVertices(Edge<E> e) {
    Vertex<V> [] a = (Vertex<V> []) new Vertex[2];
    Arco<V,E> ee = (Arco<V,E>) e;
    a[0] = ee.getV1();
    a[1] = ee.getV2();
    return a;
}

public boolean areAdjacent(Vertex<V> v, Vertex<V> w) {
    Vertex<V> vv = (Vertex<V>) v;
    Vertex<V> ww = (Vertex<V>) w;
    int i = vv.getIndice();
    int j = ww.getIndice();
    return matriz[i][j] != null;
}

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 20
```

```
public E removeEdge(Edge<E> e) {
    try {
        Arco<V,E> ee = (Arco<V,E>) e;
        int fila = ee.getV1().getIndice();
        int col = ee.getV2().getIndice();
        matriz[fila][col] = matriz[col][fila] = null;
        arcos.remove( ee.getPosicionEnArcos() );
        return e.element();
    } catch( InvalidPositionException exc ) {
        System.out.println( "GrafoConMatriz:removeEdge: Error?" );
        return null;
    }
}

21
```

Recorridos de grafos

- **En profundidad (Depth-First Search o DFS):** (Equivale al recorrido pre o post orden en árboles + un testeo para no volver a recorrer un subgrafo ya explorado): a, b, d, h, e, i, j, c, f, k, g
- **En anchura (Breadth-First Search o BFS):** (Equivale al recorrido por niveles en árboles + un testeo para no volver a recorrer un subgrafo ya explorado): a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k

Depth-first search Breadth-first search

22

BFS

DFS

El número del vértice corresponde al orden en el cual es visitado por el algoritmo respectivo.

Breadth-First vs. Depth-First Search

Ambos recorridos salen del 3. En rojo, está la distancia al 3 en cantidad de arcos de acuerdo al recorrido.
 BFS: 3, 1, 4, 5, 6, 2
 DFS: 3, 1, 2, 4, 5, 6

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez (Imágenes tomadas de la web) 23

Búsqueda en profundidad

- Una búsqueda en profundidad (DFS o Depth-First Search) permite recorrer todos los vértices de un grafo de manera ordenada.
- Su funcionamiento consiste en ir expandiendo todos y cada uno de los nodos que va localizando, de forma recurrente, en un camino concreto.
- Cuando ya no quedan más nodos que visitar en dicho camino, regresa (backtracking), de modo que repite el mismo proceso con cada uno de los hermanos del nodo ya procesado.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez 24

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente: "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

Búsqueda en profundidad

Algoritmo DFSShell(G : Grafo)

```
para cada vértice v de G hacer
  marcar v como no visitado
para cada vértice v de G hacer
  si v no está visitado entonces
    DFS( G, v )
```

Algoritmo DFS(G : Grafo; v : Vértice)

```
procesamiento de v previo al recorrido
marcar a v como visitado
para cada vértice w adyacente a v en G hacer
  si w no está visitado entonces
    DFS( G, w )
procesamiento de v posterior al recorrido
```

$T_{DFS}(n,m) = O(n+m)$

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

25

Opciones para implementar las marcas de visitado

1. Usar un mapeo externo al grafo de $Vertex<V>$ en Boolean
 - **Ventaja:** No hay que modificar el grafo que ya programamos.
 - **Contra:** El tiempo de marcar y desmarcar puede tender a $O(n)$
2. Agregar un boolean a la clase Vértice del grafo
 - **Contra:** Por cada algoritmo que escribo tengo que ensuciar el grafo agregando atributos y operaciones
 - **Ventaja:** Puedo garantizar que marcar y desmarcar funciona en $O(1)$
3. Decorar los vértices del grafo (opción de GT).
 - **Ventaja:** En forma abstracta mantengo toda la información del DFS y de futuros algoritmos
 - **Contra:** Hay que modificar lo que ya programamos

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

26

Opción 3: DFS con vértices decorados

Una posición decorada es una posición que además es un mapeo.

```
public interface DecorablePosition<E>
  extends Position<E>, Map<Object, Object> {}

public interface Vertex<E> extends DecorablePosition<E> {}
```

Para implementar la clase Nodo, hago:

```
public class Nodo<V,E>
  implements Vertex<V>
  extends HashMap<Object, Object> {
  ... Idem a lo presentado en las clases anteriores ...
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

27

Vértices decorados

Si v es un $Vertex<Integer>$, entonces:

- `v.element()` retorna un entero que corresponde al rótulo de v
- `v.put(ESTADO, VISITADO)` permite anotar que v está visitado
- `v.get(ESTADO)` permite testear si v es un vértice visitado o no (que puede devolver `NO_VISITADO` o `null`).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

28

Opción 3: DFS con vértices decorados

```
public class Aplicación {
  private final Object VISITADO = new Object();
  private final Object NOVISITADO = new Object();
  private final Object ESTADO = new Object();

  public <V,E> static void dfsShell( Graph<V,E> g ) {
    for( Vertex<V> v : g.vertices() )
      v.put( ESTADO, NOVISITADO );
    for( Vertex<V> v : g.vertices() )
      if( v.get( ESTADO ) == NOVISITADO )
        dfs( g, v );
  }
  private <V,E> static void dfs( Graph<V,E> g, Vertex<V> v ) { ... }
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

29

Opción 3: DFS con vértices decorados

```
private <V,E> static void dfs( Graph<V,E> g, Vertex<V> v ) {

  // El procesamiento de v es sólo imprimir su rótulo
  System.out.println( v.element() );

  v.put( ESTADO, VISITADO );
  Iterable<Edge<E>> adyacentes = g.emergentEdges( v );
  for( Edge<E> e : adyacentes ) {
    Vertex<V> w = g.opposite( v, e );
    if( w.get( ESTADO ) == NOVISITADO )
      dfs( g, w );
  }

  // Acá va el postprocesamiento de v
}
```

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

30

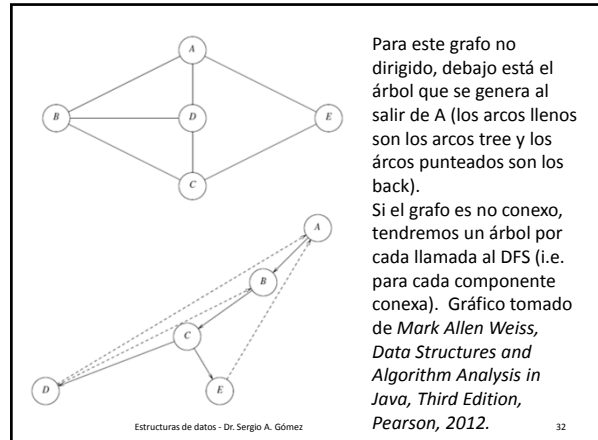
El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:
 "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

Bosque del DFS en grafos no dirigidos

- Se asume que el grafo es conexo (se puede testear haciendo un DFS y viendo que se visitan todos los vértices).
- Al orientar los arcos en la dirección en la que son explorados durante el recorrido, se distinguen:
 - **Arcos de descubrimiento o árbol** (discovery o tree edges): Arcos que llevan a vértices no visitados
 - **Arcos de retroceso (back edges)**: Arcos que llevan a vértices que ya fueron visitados.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

31



Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

32

Bosque del DFS en grafos no dirigidos

Algoritmo DFS(G : Grafo; v : Vertice)

Marcar a v como visitado

Para cada arco e en G.incidentEdges(v) **hacer**

si e no está visitado **entonces**

w ← G.opposite(v, e)

si w no está visitado **entonces**

etiquetar a e como *arco de descubrimiento*

DFS(G, w)

sino

etiquetar a e como *arco de retroceso*

$T_{DFS}(n,m) = O(n+m)$ con lista de adyacencia

$T_{DFS}(n,m) = O(n^2)$ con matriz de adyacencia

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

33

Bosque del DFS con arcos decorados

```
public static void <V,E> DFS( Graph<V,E> G, Vertex<V> v, Object
k ) {
  v.put( k, VISITADO );
  for( Edge<E> e : G.incidentEdges(v) ) {
    if( e.get( k ) == null ) {
      w = G.opposite(v, e )
      if( w.get( k ) == null ) {
        e.put( k, ARCO_DESCUBRIMIENTO );
        DFS( G, w, k );
      } else
        e.put( k, ARCO_RETROCESO );
    }
  }
}
```

$T_{DFS}(n,m) = O(n+m)$ asumiendo operaciones de mapeo en $O(1)$

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

34

Aplicaciones del DFS para grafos no dirigidos en $O(n+m)$

- Testear si G es conexo (todos los vértices quedan visitados si y sólo si el grafo es conexo)
- Calcular un árbol abarcador si G es conexo (formado por los vértices de G y por sus arcos tree)
- Calcular las componentes conexas (por cada iteración de DFSShell incremento un contador indicando el número de componente conexa y con ese contador etiqueto los vértices de cada componente)
- Encontrar un camino entre dos nodos (clase siguiente)
- Encontrar un ciclo (clase siguiente)

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

35

Búsqueda en anchura (BFS)

- La búsqueda en anchura (BFS o Breadth First Search) es un algoritmo para recorrer o buscar elementos en un grafo.
- Se comienza eligiendo algún nodo como elemento raíz y se exploran todos los vecinos de este nodo.
- A continuación para cada uno de los vecinos se exploran sus respectivos vecinos adyacentes, y así hasta que se recorra todo el grafo.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

36

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:
 “Estructuras de Datos. Notas de Clase”. Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.

Búsqueda en anchura (Breadth-First Search o BFS)

Algoritmo BFSShell(G : Grafo)
 para cada vértice v de G hacer
 marcar v como no visitado
 para cada vértice v de G hacer
 si v no está visitado entonces
 BFS(G, v)

Algoritmo BFS(G : Grafo; v : Vertice)
 En próxima diapositiva ...

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

37

Búsqueda en anchura

Algoritmo BFS(G : Grafo; v : Vértice)
 cola ← new Cola()
 cola.enqueue(v)
 mientras not cola.isEmpty() hacer
 w ← cola.dequeue()
 procesar a w
 para cada vértice x adyacente a w hacer
si x no está visitado entonces
marcar a w como visitado
 cola.enqueue(x)

$T_{\text{BFS}}(n,m) = O(n+m)$ (justificación en la próxima diapositiva)

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

38

Análisis del tiempo de ejecución

- Sea un grafo $G=(V,A)$
- Sean $n = \#V$ y $m = \#A$ (#S quiere decir el cardinal de S)
- Para simplificar el análisis, supongamos que el grafo es conexo.
- Sea A_i la cantidad de adyacentes del vértice i:

$$\begin{aligned} T(n, m) &= c_1 + \sum_{i=1}^n (c_2 + \sum_{j=1}^{A_i} c_3) \\ &= c_1 + \sum_{i=1}^n (c_2 + A_i c_3) \\ &= c_1 + \sum_{i=1}^n c_2 + \sum_{i=1}^n A_i c_3 \\ &= c_1 + n c_2 + m c_3 = O(n + m) \end{aligned}$$

Note que $m = O(n^2)$

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

39

Aplicaciones del BFS

Idem DFS y además:

- Hallar el camino más corto (en cantidad de arcos) entre dos vértices (en $O(n+m)$) (en clase siguiente).

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

40

Bibliografía

- Capítulo 13 de M. Goodrich & R. Tamassia, Data Structures and Algorithms in Java. Fourth Edition, John Wiley & Sons, 2006.

Estructuras de datos - Dr. Sergio A. Gómez

41

El uso total o parcial de este material está permitido siempre que se haga mención explícita de su fuente:
 "Estructuras de Datos. Notas de Clase". Sergio A. Gómez. Universidad Nacional del Sur. (c) 2013-2019.