

## Diskretne i kombinatorne metode za računarsku grafiku

1. Data je procedura u programskom jeziku C koja kvadratnu matricu smeštenu u niz po vrstama transponuje "u mestu".

```

1 void transposeA(double *A, int n)
2 {   int i, j;   double temp;
3     for (i=0;i<n; i++){
4       for (j=i+1;j<n; j++){
5         temp = A[i*n+j];
6         A[i*n+j] = A[j*n+i];
7         A[j*n+i] = temp;
8       }
9     }
10 }
```

Dodeliti vreme izvršavanja linijama 2, 3, 4, 5, 6, 7, redom  $c_2, c_3, c_4, c_5, c_6, c_7$  i odrediti vreme izvršavanja procedure transposeA,  $T(n)$ , u zavisnosti od formata ulazne matrice A,  $n \times n$ .

5. Na slici desno je dat graf. Pored čvorova su napisane adrese, u čvorovima key vrednosti. Dati LC-RC reprezentaciju u tabeli:

	LC	RC	key
0			
1			
..			
9			

Napisati redosled key vrednosti koji se dobija infiksnim prolazom kroz graf.

Dati reprezentaciju datog grafa tabelom listi susedstva, koristeći key vrednosti kao imena čvorova (držati se leksikografskog redosleda).

6. Napisati u programskom jeziku C proceduru adjlist2adjmatrix koja zapis grafa sa n čvorova datog u tabeli listi susedstva G pretvara u zapis matrice susedstva M složene po vrstama.

7. U tabeli desno su date cene prevoza 5 gradova.  
 (a) Polazeći od čvora 1, metodom najjeftinijeg suseda naći približno rešenje TSP.  
 (b) Za isti problem naći Mađarskom metodom angažovanje koje je rešenje relaksiranog TSP. Komentarisati rešenja (a) i (b).

2. Napisati izgled transponovane matrice  $A^T$ ,

ako je  $A = \begin{bmatrix} 4 & -7 & -16 \\ 1 & 2 & -3 \\ 5 & 9 & -8 \end{bmatrix}$

kada se smesti u niz.

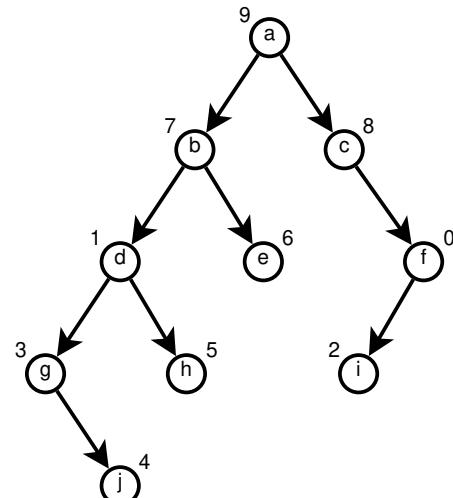
Za matricu A odrediti broj izvršavanja linije 6 algoritma transposeA iz zadatka 1.

3. Dati definiciju "velikog O" ponašanja i pokazati da je  $n^2 + 4n + 5 = O(n^2)$ .

Da li je  $n \ln n = O(n \sqrt{n})$ ?

Da li je  $n \ln n + n = \Omega(n)$ ?

4. Neka je u zadatku 1,  $c_2 = c_3 = c_4 = c_5 = c_6 = c_7 = 1$ . Izračunati  $T(n)$  u zavisnosti od  $n$  i pokazati da je  $T(n) = O(n^2)$ .



```

void adjlist2adjmatrix(grana G[], int n,
                       unsigned char M[])
{
    // ovaj kod napisati
    // za zadatak 6
}

```

	1	2	3	4	5
1	-	11	7	13	5
2	13	-	8	13	9
3	8	7	-	6	10
4	15	14	9	-	8
5	6	10	10	9	-