

# Wstęp do Programowania

## Lista 4

### **Zad. 1**

Opracuj tablicową wersję listy jednokierunkowej.

### **Zad. 2**

Opracuj tablicową wersję stosu.

### **Zad. 3**

Opracuj tablicową wersję sterty.

### **Zad. 4**

Opracuj algorytm przeszukiwania grafu *wszerz*.

### **Zad. 5**

Opracuj algorytm przeszukiwania grafu *w głąb*.

### **Zad. 6**

Opracuj algorytm poszukiwania najkrótszej ścieżki pomiędzy wybranymi wierzchołkami w grafie z wykorzystaniem algorytmu Dijkstry.

### **Zad. 7**

Opracuj algorytm wyznaczający minimalne drzewo rozpinające.