

<b>Tema</b>	<b>O uso de Grafos em Programação</b>	
<b>Problemas</b>	<b>Que problemas podem ser resolvidos com algoritmos de grafos?</b>	<b>Que estruturas de dados são usadas para concretizar grafos?</b>
<b>Objetivos</b>	<p>No final do trabalho, os estudantes deverão ser capazes de, relativamente ao tema e problema estudados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definir os principais termos subjacentes</li> <li>• apresentar um resumo claro, ilustrado e com exemplos elucidativos dos conceitos subjacentes</li> <li>• se possível, identificar exemplos da utilização dos conceitos subjacentes na vida académica (lectiva e de investigação) da FEUP (ou da U.Porto)</li> <li>• se possível, enquadrar os conceitos subjacentes num ou vários dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU*</li> <li>• apresentar a visão do grupo, formada após o trabalho realizado</li> </ul>	
<b>Bibliografia de arranque</b>	<p>Exemplos de pontos de partida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia: Graph_theory</li> <li>• Wikipedia: Four_color_theorem</li> </ul>	<p>Exemplos de pontos de partida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia: Graph_theory</li> <li>• Wikipedia: Graph_(abstract_data_type)</li> </ul>
<b>Equipa nº</b>	1 e 2	3 e 4
<b>Turma</b>	2	
<b>Equipa docente</b>	Supervisor: J. Magalhães Cruz	
	Monitor: Ivo Façoco	
	Coordenador ProjFE/UP do Curso: J. Magalhães Cruz	

Disciplina Associada: Matemática Discreta (L.EIC005)

\* <https://sdgs.un.org/goals>