

## Árvore com Coleta de Prêmio

### Prof. Dr. Luiz Satoru Ochi

Etienne César R. de Oliveira  
Doutorando em Computação

#### 1. Implementação

O pseudo-código descrito a seguir foi parcialmente implementado e encontra-se disponível para avaliação.

##### 1.1 – Proposta

Passo 1 – Aplicar o algoritmo de Kruskal e contabilizar o custo e o prêmio;

Passo 2 – Como refinamento e enquanto o prêmio calculado foi inferior ao prêmio informado, selecionar os vértices com somente uma aresta e verificar se os mesmos podem ser conectados através de outras arestas com prêmio superior.

Passo 3 – Repetir o passo 2 aumentando sucessivamente a quantidade de arestas dos vértices analisados (em parte ainda não foi implementada).