

prim 算法 (最小生成树)

1. 算法：(1) 置初态。 $mst[n-1]$ 中存放 v_0 (任取的一个顶点) 到 $v_1 \sim v_{n-1}$ 的边。
无边则用 ∞ 代替。

重
复

(2) 选择最小权的边。将 $mst[min]$ 与 $mst[i]$ 互换
(3) 调整 $mst[i+1]$ 到 $mst[n-1]$ 。若生成树外的顶点到新加入生成树的顶点
距离比原来的值小，则将该边调整过来。

(4) 到 $n-1$ 条边都在树中为止。

2. 内核：void prim (pgraph, mst[])

```

    {
        for (i=0; i<pgraph->n-1; i++) {
            minweight = MAX; min = i;
            for (j=i+1; j<pgraph->n-1; j++) {
                if (mst[j].weight < minweight) {
                    minweight = mst[j].weight;
                    min = j;
                }
            }
            Swap (mst[min], mst[i]);
            VX = mst[i].start_vex;           // 记下新结点下标。
            for (j=i+1; j<pgraph->n-1; j++) {
                VY = mst[j].start_vex; weight = pgraph->arcs[VX][VY];
                if (weight < mst[j].weight) {
                    mst[j].weight = weight;
                    mst[j].start_vex = VX;
                }
            }
        }
    }

```

3. 图示

$i=0$	1	2	3	4	5
关系矩阵 $i=0$	0	10	∞	∞	19 21
1	0	5	6	∞	11
2		0	6	∞	∞
3			0	18	14
4	*			0	33
5					0

① MST = $\{ \{0,1,10\}, \{0,2,\infty\}, \{0,3,\infty\}, \{0,4,19\}, \{0,5,21\} \}$.

V_1 加入 $\Rightarrow \{ \{0,1,10\}, \{1,2,5\}, \{1,3,6\}, \{0,4,19\}, \{1,5,11\} \}$

V_2 加入 $\Rightarrow \{ \{0,1,10\}, \{1,2,5\}, \{1,3,6\}, \{0,4,19\}, \{1,5,11\} \}$

V_3 加入 $\Rightarrow \{ \{0,1,10\}, \{1,2,5\}, \{1,3,6\}, \{3,4,18\}, \{1,5,11\} \}$

V_4 加入 $\Rightarrow \{ \{0,1,10\}, \{1,2,5\}, \{1,3,6\}, \{1,5,11\}, \{3,4,18\} \}$

V_4 加入，完成。

时间 $O(n^2)$ 空间 $O(n)$