

Previd smerni:

1. OSNOVNI POJMI: medalja, izometrija, ...
2. \square in \boxtimes (lahko nasediti večje metrične prostore)
 $\forall G: G \xrightarrow{\text{izon.}} \prod \boxtimes P_{m_i}$
3. RAZREDI GRAFOV: kocke, alg. prepoznavanja (bisekcija),
debele kocke, Hammingovi grafi, medianški grafi.
4. DELENE KOCKE: alg. prepoznavanja ($\Theta = \Theta^*$)
5. MEDIANSKI GRAFI: alg. prepoznavanja (debele kocke +
 V_{med} konveksne); grafi brez trikotnikov¹
6. DINAMIČNI LOKACIJSKI PROBLEM: retrakt, $WX(G) < \infty \Leftrightarrow G$
šibki retrakt Hammingovega grafa, algoritem za določitev
 $WX(G)$ (G krozi-medianski + $WX(G) = w(G)$)
7. IZOMETRIJE V KEMIJI: Wienerjev indeks; W indeks heksagonalnih
grafov v linearnem času (obžiter v kartezijem produkt 3
dreves)
9. LEKSIKOGRAFSKI PRODUKT: $G \circ H$, ali sta grafa izomorfna^{alg.}
ali je graf magraf glede na \circ pod.
8. FAKTORIZACIJE: ali je G magraf glede na \square^2 , $O(m \log m)$
algoritem, ki poišče faktorizacijo ($(\Theta \cup \tau)^* = (\Theta, \cup \tau)^*$)
10. $A(G)^m \rightarrow$ rad, diam, ...

¹ prepoznavanje medianških grafov je enakovredno iskanju trikotnikov