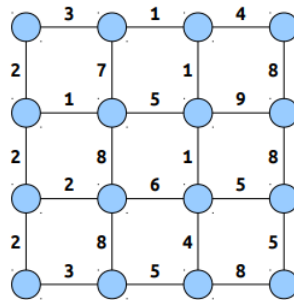




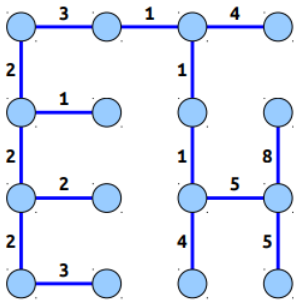
## Grafos: Árvore Geradora Mínima

Dada a implementação do **Grafo** vista em aula, escreva um algoritmo para criar um labirinto usando o algoritmo de Kruskal utilizando os seguinte passos:

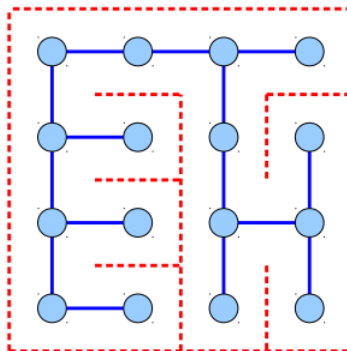
1. Crie um gráfico em formato de grade
2. Atribua a cada aresta um peso aleatório



3. Calcule a árvore geradora mínima



4. Coloque paredes entre duas células que não são adjacentes na árvore



5. A partir das coordenadas geradas para as paredes, desenhe o labirinto usando os comandos **moveTo(x,y)** e **lineTo(x,y)** do **HTML Canvas**, conforme o exemplo do arquivo **labirinto.html**