

1. *Různé výšky*: Co by se stalo, kdybychom v inicializaci algoritmu umístili zdroj do výšky $n - 1$, $n - 2$, anebo $n - 3$?
2. *Jednotkové sítě*: Rozeberte chování Goldbergova algoritmu na sítích s jednotkovými kapacitami. Bude rychlejší než ostatní algoritmy?
3. *Rychlejší Goldberg*: Navrhněte implementaci vylepšeného Goldbergova algoritmu se zvedáním nejvyššího vrcholu s přebytkem. Snažte se dosáhnout časové složitosti $\mathcal{O}(n^2\sqrt{m})$.

4. *Průchod šachovnicí:* Je dána šachovnice $n \times n$, kde některá políčka jsou nepřístupná. Celý dolní řádek je obsazen figurkami, které se mohou hýbat o jedno pole dopředu, šikmo vlevo dopředu, či šikmo vpravo dopředu. V jednom tahu se všechny figurky naráz pohnou (mohou i zůstat stát na místě), na jednom políčku se však musí vyskytovat nejvýše jedna figurka. Ocitne-li se figurka na některém políčku horního řádku šachovnice, zmizí. Navrhněte algoritmus, který najde minimální počet tahů takový, že z šachovnice dokážeme odstranit všechny figurky, případně oznámí, že řešení neexistuje.

5. *Minimální izolace:* Je dán nepřilíš velký celočíselný kvádr (dejme tomu s objemem nejvýše 20 000) a v něm k nebezpečných jednotkových kostiček. Navrhněte algoritmus, který najde podmnožinu M kostiček kvádru takovou, že každá nebezpečná kostička leží v M a zároveň M má minimální možný povrch (povrch měříme jako počet takových stěn kostiček z M , které nesousedí s jinou kostičkou z M).