

Algorithmus 2.8

Input: Graph G mit höchstens 2 ungeraden Knoten

Output: ein Weg in G

- 1.) Starte in einem Knoten v_0 (ungerade, sonst beliebig); setze $i := 0$
- 2.) Solange es eine zum gegenwärtigen Knoten v_i inzidente unbenutzte Kante $\{v_i, v_j\}$ gibt:
 - a) Wähle eine Kante aus, $e_i = \{v_i, v_j\}$
 - b) Laufe zum Nachbarknoten v_j
 - c) Lösche die Kante aus der Menge der unbenutzten Kanten
 - d) Setze $v_{i+1} := v_j$
 - e) Setze $i := i + 1$
- 3.) STOP