

Einführung in den Graphentester

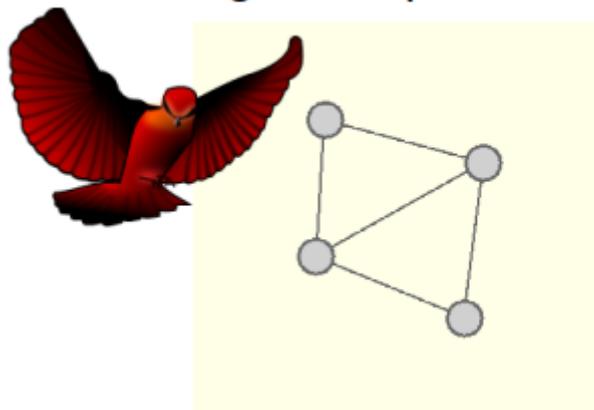
Die Froschperspektive

Um entscheiden zu können, ob ein gegebener Graph einen Eulerkreis besitzt oder nicht, müssen wir zwei Kriterien überprüfen:

- Alle Knotengrade müssen gerade sein
- Der Graph muss zusammenhängen

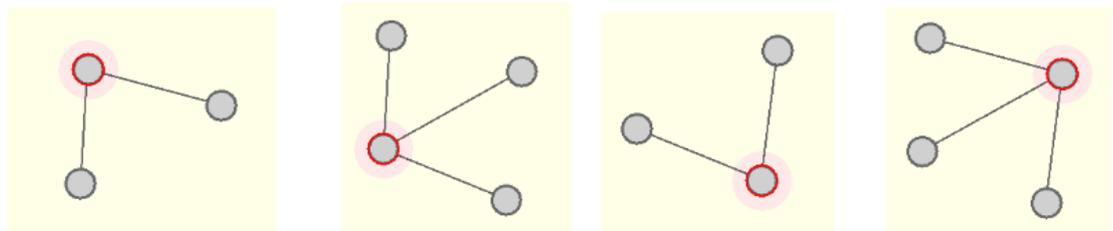
Bei Algorithmen, die auf Graphen operieren, müssen wir einen Perspektivwechsel vornehmen: Wir sehen einen Graphen aus der "Vogelperspektive", d.h. wir nehmen den gesamten Graphen mit all seinen Knoten und Kanten wahr und lassen dann nur unsere Augen wandern - wenn uns eine Information fehlt, schauen wir einfach an die entscheidende Stelle und das Problem ist gelöst.

Vogel-Perspektive



Wenn wir einen Graphen algorithmisch verarbeiten wollen, müssen wir schrittweise durch die Knotenanordnung wandern - wir sehen niemals weiter als bis zum Ende der nächsten Kante. Wir müssen also die **Frosch-Perspektive** einnehmen.

Frosch-Perspektive



<https://codeberg.org/qg-info-unterricht/zpg-graphentester>

Last update: 09.11.2022 20:54 faecher:informatik:oberstufe:graphen:zpg:eulerzug:start <https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:graphen:zpg:eulerzug:start?rev=1668027249>

From:
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:graphen:zpg:eulerzug:start?rev=1668027249>

Last update: **09.11.2022 20:54**

