

1 Wiederholung aus ADS

Definitionen

Was ist ein Graph?

Ein Graph G ist ein Tupel $(V(G), E(G))$ wobei

- $V(G)$ die Knotenmenge und
- *ungerichtet*: $E(G) \subseteq \binom{V}{2} = \{\{u, v\} \subseteq V(G) | u \neq v\}$ die Kantenmenge ist.
- *gerichtet*: $E(G) \subseteq V(G) \times V(G) = \{(u, v) | u, v \in V(G), u \neq v\}$ die Kantenmenge ist.

Graphendurchlauf-Strategien

Berechnung kürzester Wege

Minimale Spannbäume