
Algorithmus 3.4 ERFORSCHEN($G, v_0, current$)

Eingabe: gerichteter Graph $G = (V, R)$ als Adjazenzlisten,
Knoten $v_0 \in V$ und das Array $current$

$v := v_0$

$K := (v_0)$

▷ Weg der Länge 0

while $current[v] \neq \perp$ **do**

$w := current[v]$

 Rücke $current[v]$ um ein Element weiter in $ADJ[v]$

$K := K \circ (v, r_{vw}, w)$

 ▷ r_{vw} ist Pfeil von v nach w

$v := w$

end while

return K

Algorithmus 3.5 Bestimmung eines Eulerschen Kreises

Eingabe: gerichteter Graph $G = (V, R)$ als Adjazenzlisten

for each $v \in V$ **do**

$current[v] := ADJ[v]$

end for

Wähle Knoten $v_0 \in V$

$v := v_0$

$C := (v_0)$

▷ Kreis der Länge 0

repeat

if $current[v] \neq \perp$ **then**

$K := \text{ERFORSCH}(G, v, current)$

▷ K startet und endet in v

 Füge K in C hinter v ein

end if

 Sei v' der Knoten der in C auf v folgt

$v := v'$

until $v = v_0$

return C
