

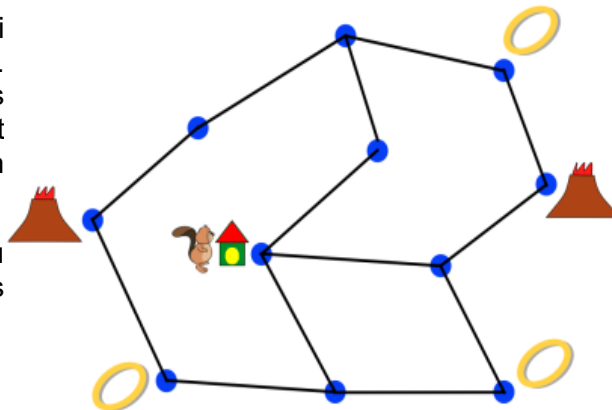


Problemstellung: Biber-Aufgabe - Wettbewerb 2013

URL: <https://bwinf.de/biber/archiv/aufgabensammlung/> (abgerufen Okt. 2020)
Copyright 2013 BWINF - GI e.V. (Lizenz CC-BY-SA 3.0)

Hobbiber geht auf Knobelreise. Er muss drei Ringe holen und sie in einen Vulkan werfen. Erst dann darf er zu seinem Haus zurückkehren. Hobbiber hat eine Landkarte mit allen Strecken, gezeichnet als Linien zwischen zwei Punkten.

Um eine Strecke zu laufen, braucht er genau einen Tag. Er kann eine Strecke mehrmals laufen. Er muss nicht alle Strecken ablaufen.



Aufgabe:

Wie viele Tage braucht Hobbiber mindestens für seine Knobelreise?

Modellierung

Die Ausgangssituation soll nun als Graph modelliert werden.

1. *Modelliere diese Aufgabe mit Hilfe eines Graphen.*

Modellierung

Knoten:

Kanten:

2. *Entscheide, mit Hilfe welches Algorithmus dieses Problem am ehesten gelöst werden kann. Erläutere, welche Änderungen an diesem Algorithmus notwendig sind, um die Aufgabe vollständig zu lösen.*