

4.3 Graphen

Graphen

Ein ungerichteter Graph besteht aus einer Menge von Knoten und einer Menge von Kanten. Die Kanten verbinden jeweils zwei Knoten und können ein Gewicht haben.

Die Klasse GraphNode

Objekte der Klasse GraphNode sind Knoten eines Graphen. Ein Knoten hat einen Namen und kann markiert werden.

Dokumentation der Klasse GraphNode

Konstruktor **GraphNode(String pName)**

Ein Knoten mit dem Namen pName wird erzeugt. Der Knoten ist nicht markiert.

Auftrag **void mark()**

Der Knoten wird markiert, falls er nicht markiert ist, sonst bleibt er unverändert.

Auftrag **void unmark()**

Die Markierung des Knotens wird entfernt, falls er markiert ist, sonst bleibt er unverändert.

Anfrage **boolean isMarked()**

Die Anfrage liefert den Wert `true`, wenn der Knoten markiert ist, sonst liefert sie den Wert `false`.

Anfrage **String getName()**

Die Anfrage liefert den Namen des Knotens.