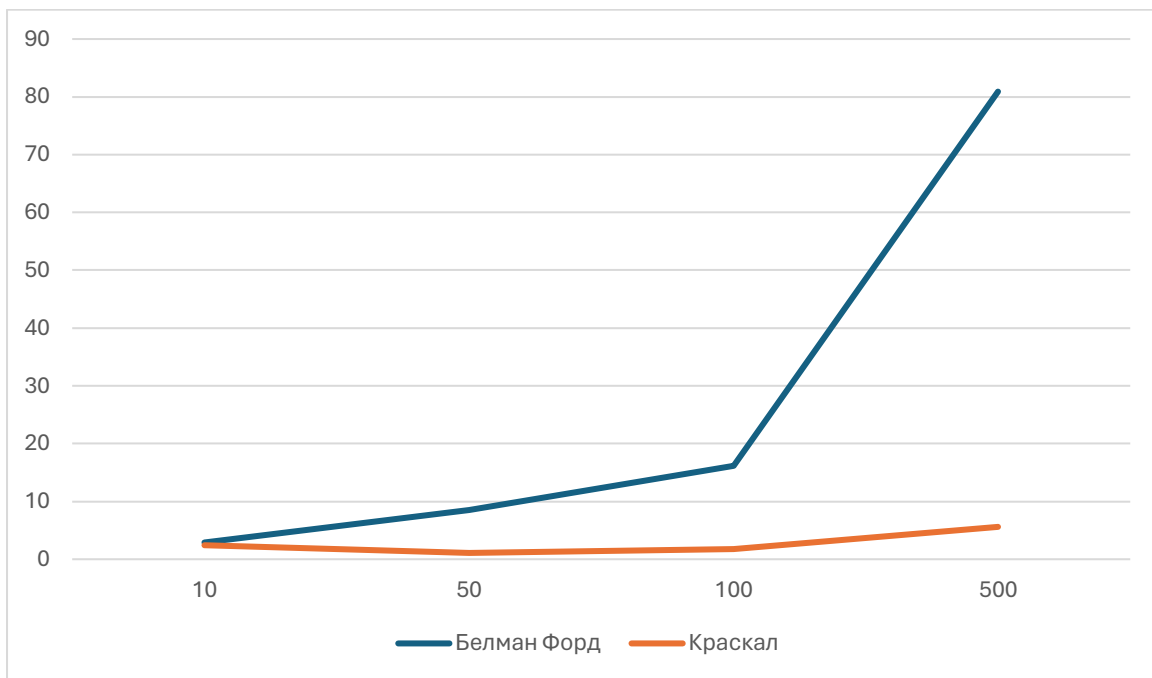


Алгоритм Краскала

Функція `kruskal(graph)` реалізує алгоритм Краскала для побудови мінімального охоплюючого дерева у зваженому графі. Вона приймає граф у форматі, суміжного списку ребер, та повертає ребра мінімального охоплюючого дерева та їх сумарну вагу.



Цей алгоритм працює краще на великій кількості ітерацій, але на малій він також досить швидкий. Експеримент було проведено для 10, 50, 100, 500 ітерацій. Варто відзначити, що найповільніше він працював з 50 та 100 ітераціями, що може бути призведено тим що знаходження не інцидентних ребер проходить довше ніж на 10 вершинах.

Як загальний підсумок варто сказати що алгоритм Краскала працює значно швидше адже він робить меншу кількість проходів по ребрах.