

Aktualisiere:
vertexMove(v,op,np,od,nd)

Aktualisierung
durch v ?

ja

v

nein

Aktualisierung
durch np ?

ja

np

nein

Aktualisierung
durch nd ?

ja

nd

nein

Lege in O':
vertexMove(v,op,np,od,nd)

Aktualisierung
durch od ?

nein

ja

od

