Ну, данный алгоритм строит остовное дерево. Начинает от одной вершины, ищет ребро с наименьшим весом от нее, переходит в эту вершину и так далее. Жадный, да.

Не знаю, что еще написать, хороший алгоритм, но мне не понравилось, что работает только со связными графами, как я на рандом буду вводить эти вершины? Мой рандомный граф из головы по-любому будет иметь несколько компонент связности, тут надо продумывать связный граф, а это сложно, если вершин 30((((((( Я взяла связный граф из инета.