Opis działania:

Zauważmy, że ewentualne ścieżki wychodzace z róznych wierzchołków trójkąta nie mogą się łaczyć. W przeciwnym razie powstałyby dwuspójne składowe, które nie byłyby cyklem o długości `3`. Korzystając z tej obserwacji możemy zauważyć, że możemy rozważyć liczbę cykli w taki sposób, że w każdym trójkącie liczymy liczbę cykli w wychodzacych z każdego wierzchołka, ale nie przechodzących przez pozostałe wierzchołki trójkąta. Wtedy jeżeli weszlismy do trójkąta ABC w wierzchołku A liczba cykli Eulera w tym grafie to: suma liczb cykli w "podgrafach" (jak opisanych wcześniej) wychodzacych z `A`, `B` i `C`, razy liczba trójkątów do których należy A. Mnożenie to jest z tego powodu, że możemy, zrobić przejście po B i C w dowolnym momencie kiedy wrócimy do `A` w cyklu w "podgrafie" `A`.

Algorytm, więc sprowadza się do rekurencyjnego wywoływania samego siebie z restrykcją, że jak przechodzimy do liczenia liczby cykli w innym trójkącie z trójkąta `ABC` to zapominamy o części grafu, który jest połączony z tym nowym trójkątem przez trójkąt `ABC`.

Algorytm jest liniowy, bo każda krawędzią przechodzimy tylko raz podczas liczenia, a krawędzi w grafie trójkatnym jest liniowo wiele zależnie od wierzchołków.

Krawędzi jest liniowo wiele ponieważ dołaczenie kolejnego trójkąta do grafu dodaje w najgorszym przypadku `2` wierzchołki i `3` krawędzie, więc liczba krawędzi jest `O(3/2n)` = `O(n)`