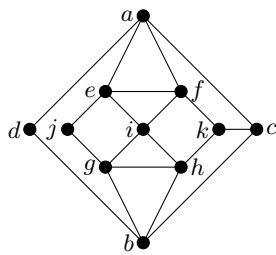
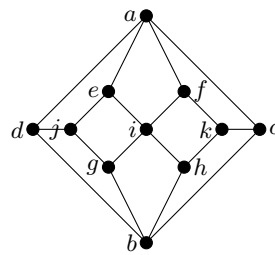


### 3.5.1 Zadaci za vežbu

1. Napisati pseudokod i napisati proceduru u proizvoljnom programskom jeziku koja implementira algoritam za određivanje Ojlerove ture.
2. Ispitati da li je graf  $G_1$  Ojlerov. Ako jeste, napisati Ojlerovu turu. Ako nije, da li je moguće svesti ga na Ojlerov graf brisanjem jedne grane?
3. Ispitati da li je graf  $G_1$  polu Ojlerov. Ako jeste, napisati Ojlerov put.
4. Ispitati da li je graf  $G_2$  Ojlerov. Ako nije, dodati mu najviše 4 grane, tako da novi graf bude prost i Ojlerov.
5. Za koje vrednosti  $n$  i  $m$  grafovi  $K_n$ ,  $K_{n,m}$  i  $Q_n$  imaju Ojlerovu turu?
6. Za koje vrednosti  $n$  i  $m$  grafovi  $K_{n,m}$  ima Ojlerov put (koji nije Ojlerova tura)?

 $G_1$  $G_2$