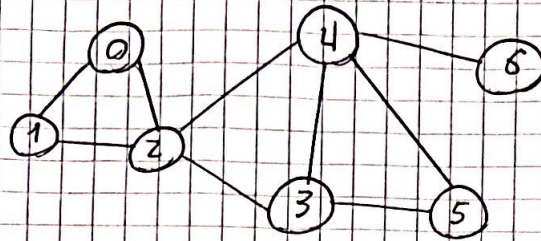


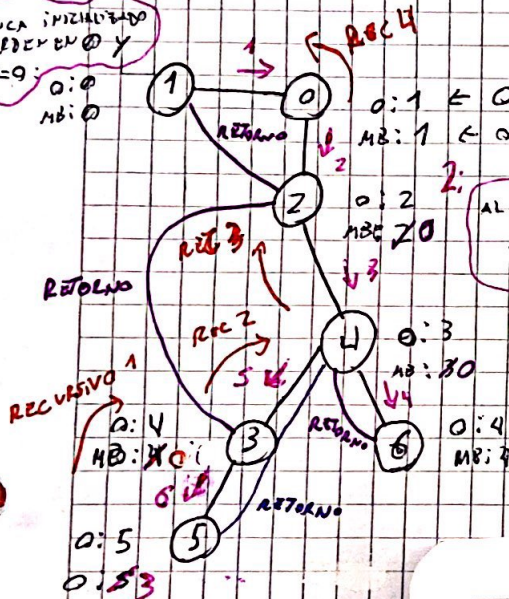
ES3:



USO UN ARREGLO PARA ALMACENAR EL ORDEN Y EL MAS BASTO DE CADA VERTICE

ARRANCA POR CUALQUIER VERTICE, POR SIMPLICIDAD ELIJO EL (1):

ARRANCA INICIALIZANDO  
EL ORDEN EN 0 Y  
MB=0



0: 1  $\leftarrow$  ORDEN[1] + 1  
MB: 1  $\leftarrow$  ORDEN[0]

2: AL VEA QUE V[1] ESTÁ VISITADO Y QUE MB[1]  $\leq$  MB[2]  
SE LO COPIA

4: COMO EL MB[6]  $\geq$  ORDEN[4]  
ES VE[4] ES PTO ARTICULACION  
Y LO AÑADE A LA LISTA DE  
PTOS DE ARTICULACION.

6: COMO V[5] NO TIENE MAS  
VERTICES HA VISITADOS SE  
COPIA EL MB MAS CHICO,  
EN ESTE CASO ES EL DEL V[4]

1: VUELVO EN RECURSIVIDAD DE V[5] A V[3].  
COMO ~~ORDEN~~ TODOS SUS ADYACENTES ESTAN VISITADOS  
Y ORDEN[2]  $<$  MB[3]  $\rightarrow$  MB[3] = 0

2: VUELVO EN REC DE V[3] A V[4] Y PASA LO MISMO  
COMO ORDEN[3]  $<$  MB[4]  $\Rightarrow$  MB[4] = 0

3: VUELVO REC DE V[4] A V[2] Y COMO  
MB[4]  $\geq$  ORDEN[2]  $\rightarrow$  2 ES PTO. DE  
ARTICULACION

4: MISMA LOGICA CON 0 Y 1 PERO NO CAMBIA NADA.

RETORNO LISTA\_PTS\_ART = [4] [2]

FUNDOS ALIC  
NOTA