

Table des matières

1	Greedy-VC	1
1.1	Algorithme	1
2	IPL-VC	1
2.1	Algorithme	1
3	Kernel-VC	1
3.1	Algorithme	1
4	ARB-VC	1
4.1	Algorithme	1

1 Greedy-VC

1.1 Algorithme

Entrée : $\text{Graphe}G = (V, E)$

$V' := \emptyset$

Tant que $E \neq \emptyset$

- Choisir une arête $u, v \in E$
- $V' := V' \cup u \cup v$
- $E' :=$ arêtes incidentes à u et v
- $E := E - E'$

Choisir une arête $u, v \in E$

2 IPL-VC

2.1 Algorithme

3 Kernel-VC

3.1 Algorithme

4 ARB-VC

4.1 Algorithme