

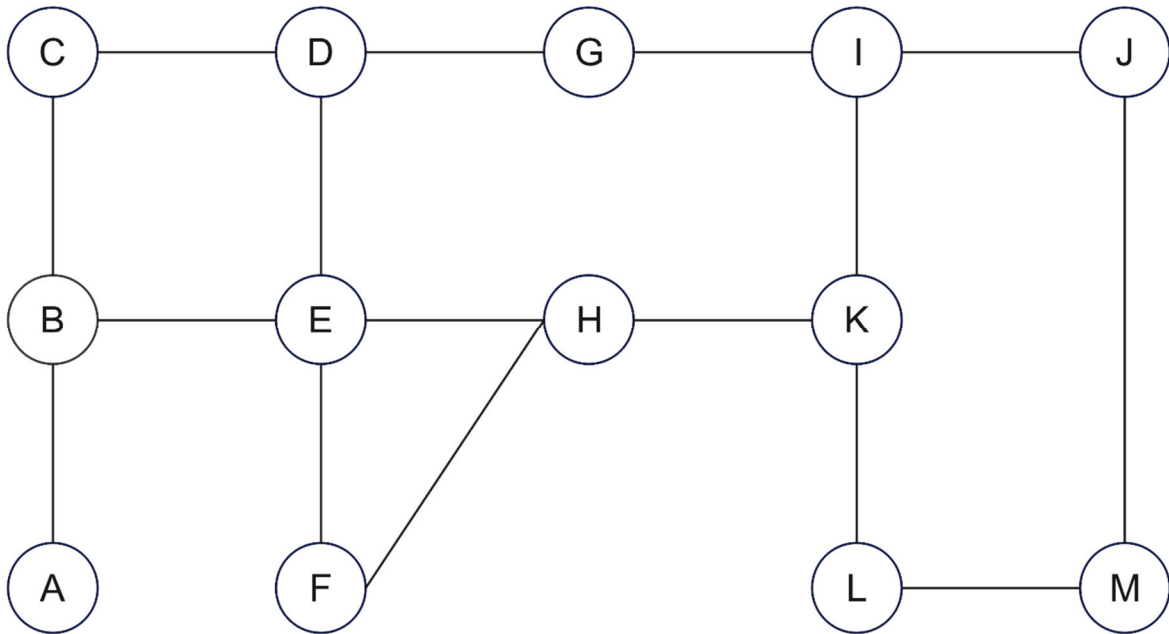
## Mögliche Routen

Eine Nachricht soll jeweils

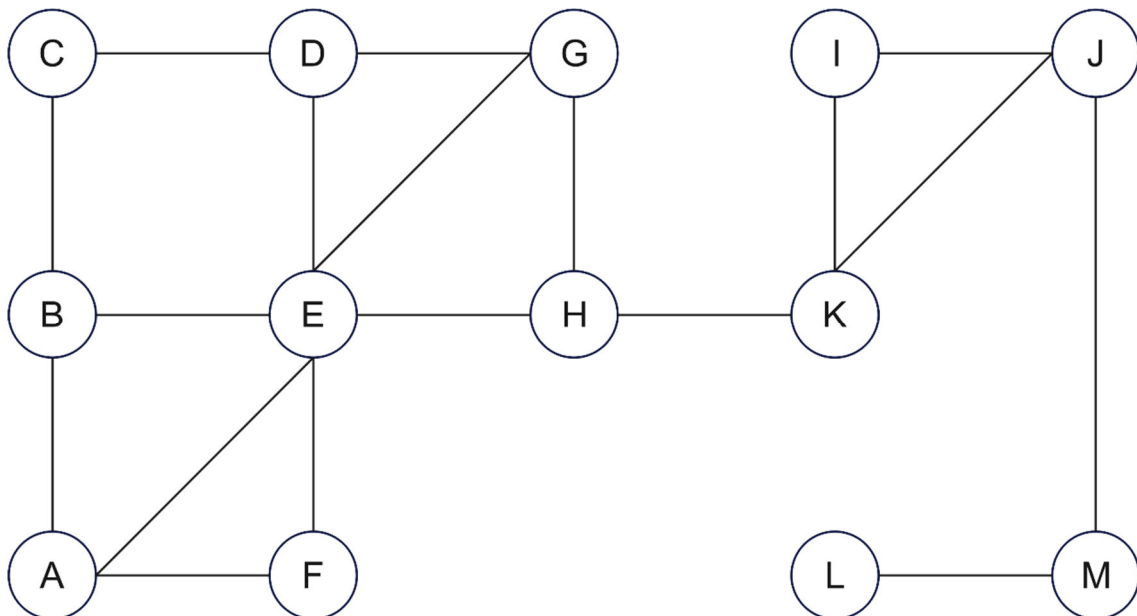
- von Knoten A zu Knoten L bzw.
- von Knoten E zu Knoten K

gesendet werden. Ein Knoten darf auf einem Weg nur einmal passiert werden. Finden Sie mithilfe eines Entscheidungsbaums alle möglichen Wege. Auf den Wegen muss nicht jeder Knoten passiert werden.

Netzwerk 1:



Netzwerk 2:



### Aufgabe für Spezialisten.

Recherchieren Sie, wie solche Graphen mithilfe einer Adjazenzmatrix im Computer repräsentiert werden kann. Entwickeln Sie die Adjazenzmatrix von Netzwerk 1. Überlegen Sie sich, wie ein Computer rekursiv einen Weg finden kann.