

Primer razvoja algoritma: križišče

```
public void greedy(ColGraph g, List newClr) {
    boolean found ;//ali vozlisce v meji na ze pobarvano vozlisce
    Vertex v, w ;

    newClr.makeNull() ;
    v = g.firstUncolored();
    while (v != null) {
        found = false;
        for (Object pos = newClr.first() ; ! newClr.overEnd(pos) ;
            pos = newClr.next(pos)) {
            w = (Vertex)newClr.retrieve(pos);
            if (g.edge(v, w))
                found = true;
        } // for
        if (! found) {
            g.mark(v);
            newClr.insert(v) ;
        } // if
        v = g.nextUncolored(v) ;
    } // while v
} // greedy
```