

Aufgabe 6.

- (a) Man zeichnet erst die Achsen und die Beschriftungen und geht dann über jeden Punkt des Arrays und zeichnet diesen in die Graphik ein. Dabei kann das Array vorher frei erzeugt werden und wird der Visualisierung dann als Parameter übergeben.
- (b) Um alle Zufallsgeneratoren zu vereinheitlichen werden alle relevanten Parameter beim erzeugen übergeben. Dabei gibt der boolean `use_java` an, ob der im Paket `java.util.Random` sitzende Zufallsgenerator oder die lineare Kongruenzmethode aus der Aufgabe benutzt werden soll.