Alexander Neuwirth (439218) Leonhard Segger (440145) Jonathan Sigrist (441760)

Informatik II (SS2017) Übungsgruppe: Fr. 08-10, SR217

Blatt 2

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 lie lineare Kongruenzmethode aus der Aufgabe benutzt werden soll.

Seite: 1 von ??