

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.
- (c) Um alle 95 Zufallsgeneratoren zu erzeugen, geht man in einer for-Schleife über alle diese und erzeugt jeweils ein Array der Länge 100. Dabei soll das Inkrement stets 0 sein. Diese lassen sich nun Visualisieren. Bei uns hängen alle Arrays aneinander, um diese im direkten Vergleich sehen zu können.

0 und 1 Diese waren nicht in der geforderten Liste und geben konstant 0 oder 1.

6, 8, 12, 16, 18, 27, 33, 35, 36, 47, 50, 61, 62, 64, 70, 75, 79, 81, 85, 89, 91, 96

Geben nur eine handvoll Werte aus und diese in einer kurzen Periode.

Auch bei vielen anderen lässt sich noch ein leichtes Muster erkennen. Bei 97 fängt die Liste wegen dem Modulo wieder von Vorne an.