Main:

Controller.runAlgorithm

Controller:

void **runAlgorithm**

* Weist jedem Job eine ID zu
* placeJobsFirstPlate für Platte 1
* Speichert Ergebnisse von runPlateWithSorting in BenchmarkResult für Platte 1 und öffnet dieses
* generateFollowUpPlates
* showSummaryOfJobSets

PlateRunResult **placeJobsFirstPlate**

* Schleife: Ruft für jeden einzelnen Job Algorithm.placeJob auf
* Job-Sets für die failed Jobs erstellen mit buildUnplacedJobGroups. In BenchmarkResult speichern
* Labelt jeden Path mit ihrem ihrem Job-Set etc.

void **generateFollowUpPlates**

* Schleife solange Area & Edge Job-Sets leer sind: Erstellt für jedes Job-Set eine neue Platte und ruft processJobSetGroups auf.

void **processJobSetGroups**

* Schleife für jedes Job-Set: placeLeftoverJobs aufrufen, Benchmark aktualisieren