

Gegeben ist das Projekt "RPG_Inventory_Sort".

Dein Inventar						
Slot	Name	Menge	Wert	Seltenheit	Gewicht	Haltbarkeit
1	Schwert der Wiedergeburt	1	150G	Selten	4,5kg	73%
2	Schild der Ausdauer	1	100G	Sehr selten	6kg	26%
3	Großer Heiltrank	5	50G	Ungewöhnlich	0,5kg	100%
4	Gewöhnlicher Manatrank	10	10G	Gewöhnlich	10kg	100%
5	Hodors Langbogen der Macht	1	200G	Legendär	3kg	54%
6	Altes Holzsword	1	2G	Gewöhnlich	2kg	20%
Drücke: s(Sortieren) 1-100(Anzeigen des jew. Item im Slot) q(Inventar schließen)						

Dies zeigt ein Inventar eines Spiels an. Das Inventar soll durch Drücken der "s"-Taste rotierend sortiert werden. Zuerst wird nach dem Namen sortiert, nach dem nächsten Drücken der "s"-Taste wird nach der Menge sortiert, danach nach dem Wert, und so weiter.

Schritt 1:

In der Klasse "Sorter" soll nun der Bubblesort-Algorithmus implementiert werden. Prüfe nach der Implementierung die Funktionalität mit dem bestehenden Programm.

Schritt 2:

Der Bubblesort-Algorithmus in der Klasse "Sorter" soll so verändert werden, dass das Kriterium nicht mehr Aufsteigend, sondern Absteigend sortiert wird. Prüfe nach der Implementierung die Funktionalität mit dem bestehenden Programm.

Schritt 3:

Erweitere die Klasse "Sorter" um eine neue Methode. Diese soll statt wie bisher 1 Kriterium nun 2 Kriterien in der Parameterliste annehmen. Zuerst soll der Bubblesort-Algorithmus nach dem ersten Kriterium sortieren und danach nach dem zweiten. Prüfe nach der Implementierung die Funktionalität mit dem bestehenden Programm.