

Programm PoemGeneration

Zeile	i	Ausgabe auf Konsole	characters.length	verbs.length	objects.length	Kommentar
11	-	-	9	-	-	Initialisierung Array characters
12	-	-	9	9	-	Initialisierung Array verbs
13	-	-	9	9	9	Initialisierung Array objects
15	9	-	9	9	9	Start der For Schleife
17	9		8	8	8	Aufruf von getVerse
	9	"Darth Vader redet mit Coruscant"	8	8	8	Ausgabe des Satzes
15	8	-	8	8	8	i > 0? Ja, Schleife läuft weiter
17	8		7	7	7	Aufruf von getVerse
	8	"Obi-Wan fliegt den Jedi-Tempel"	7	7	7	Ausgabe des Satzes
15	7	-	7	7	7	i > 0? Ja, Schleife läuft weiter
17	7	-	6	6	6	Aufruf von getVerse
	7	"Leia konzentriert sich auf einen Sternenzerstörer"	6	6	6	
15	6	-	6	6	6	i > 0? Ja, Schleife läuft weiter
15	1		1	1	1	i > 0? Ja, Schleife läuft weiter
17	1	-	0	0	0	Aufruf von getVerse
	1	"C3PO meditiert über Naboo"	0	0	0	Ausgabe des Satzes
15	0	-	0	0	0	i > 0? Nein, Schleife endet.
15	0	-	0	0	0	Programmende

function getVerse									
Zelle		verse	characters.length	verbs.length	objects.length	return von generateRandomIndexInArray		return von getVerse	Kommentar
15	9	-	9	9	9	-		-	Ist i > 0? --> Ja, Schleife wird ausgeführt
17	9	-	9	9	9	-		-	1. Aufruf von getVerse
22	9	""	9	9	9	-		-	Initialisierung von verse
23	9	""	9	9	9	3		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	9	"Darth Vader "	8	9	9	3		-	Über zufallszahl wird Element aus Array characters herausgeholt und an verse angehängt.
24	9	"Darth Vader "	8	9	9	6		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	9	"Darth Vader redet mit "	8	8	9	6		-	Über zufallszahl wird Element aus Array verbs herausgeholt und an verse angehängt.
25	9	"Darth Vader redet mit "	8	8	9	4		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	9	"Darth Vader redet mit Coruscant"	8	8	8	4		-	Über zufallszahl wird Element aus Array objects herausgeholt und an verse angehängt.
26	9	"Darth Vader redet mit Coruscant"	8	8	8	4	"Darth Vader redet mit Coruscant"	-	return von verse
17	9	-	8	8	8	-	"Darth Vader redet mit Coruscant"	-	Ausgabe von verse in die Konsole
15	8	-	8	8	8	-		-	Ist i > 0? --> Ja, Schleife wird ausgeführt
17	8	-	8	8	8	-		-	2. Aufruf von getVerse
22	8	""	8	8	8	-		-	Initialisierung von verse
23	8	""	8	8	8	2		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	8	"Obi-Wan "	7	8	8	2		-	Über zufallszahl wird Element aus Array characters herausgeholt und an verse angehängt.
24	8	"Obi-Wan "	7	8	8	0		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	8	"Obi-Wan fliegt "	7	7	8	0		-	Über zufallszahl wird Element aus Array verbs herausgeholt und an verse angehängt.
25	8	"Obi-Wan fliegt "	7	7	8	7		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	8	"Obi-Wan fliegt den Jedi-Tempel"	7	7	7	7		-	Über zufallszahl wird Element aus Array objects herausgeholt und an verse angehängt.
26	8	"Obi-Wan fliegt den Jedi-Tempel"	7	7	7	-	"Obi-Wan fliegt den Jedi-Tempel"	-	return von verse
17	8	-	7	7	7	-	"Obi-Wan fliegt den Jedi-Tempel"	-	Ausgabe von verse in die Konsole
15	7	-	7	7	7	-		-	Ist i > 0? --> Ja, Schleife wird ausgeführt
17	7	-	7	7	7	-		-	3. Aufruf von getVerse
22	7	""	7	7	7	-		-	Initialisierung von verse
23	7	""	7	7	7	1		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	7	"Leia "	6	7	7	1		-	Über zufallszahl wird Element aus Array characters herausgeholt und an verse angehängt.
24	7	"Leia "	6	7	7	6		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	7	"Leia konzentriert sich auf "	6	6	7	6		-	Über zufallszahl wird Element aus Array verbs herausgeholt und an verse angehängt.
25	7	"Leia konzentriert sich auf "	6	6	7	3		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	7	"Leia konzentriert sich auf einen Sternzerstörer"	6	6	6	3		-	Über zufallszahl wird Element aus Array objects herausgeholt und an verse angehängt.
26	7	"Leia konzentriert sich auf einen Sternzerstörer"	6	6	6	-	"Leia konzentriert sich auf einen Sternzerstörer"	-	return von verse
17	7	-	6	6	6	-	"Leia konzentriert sich auf einen Sternzerstörer"	-	Ausgabe von verse in die Konsole
15	6	-	6	6	6	-		-	Ist i > 0? --> Ja, Schleife wird ausgeführt
15	1	-	1	1	1	-		-	Ist i > 0? --> Ja, Schleife wird ausgeführt
17	1	-	1	1	1	-		-	3. Aufruf von getVerse
22	1	""	1	1	1	-		-	Initialisierung von verse
23	1	""	1	1	1	0		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	1	"C3PO "	0	1	1	0		-	Über zufallszahl wird Element aus Array characters herausgeholt und an verse angehängt.
24	1	"CP3O "	0	1	1	0		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	1	"C3PO meditiert über "	0	0	1	0		-	Über zufallszahl wird Element aus Array verbs herausgeholt und an verse angehängt.
25	1	"C3PO meditiert über "	0	0	1	0		-	Sprung in Funktion generateRandomIndexInArray
	1	"C3PO meditiert über Naboo"	0	0	0	0		-	Über zufallszahl wird Element aus Array objects herausgeholt und an verse angehängt.
26	1	"C3PO meditiert über Naboo"	0	0	0	-	"C3PO meditiert über Naboo"	-	return von verse
17	1	-	0	0	0	-	"C3PO meditiert über Naboo"	-	Ausgabe von verse in die Konsole
15	0	-	0	0	0	-		-	Ist i > 0? --> Nein, Schleife wird nicht ausgeführt
15	0	-	0	0	0	-		-	Programmende

function generateRandomIndexInArray						
Zeile	i	_targetArray	_targetArray.length	randomIndexInArray	return von generateRandomIndexInArray	Kommentar
23	9	_characters	9	-	-	1. Aufruf in Zeile 23
31	9	_characters	9	3	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	9	_characters	9	3	3	Rückgabe der Zufallszahl
24	9	_verbs	9	-	-	2. Aufruf in Zeile 24
31	9	_verbs	9	6	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	9	_verbs	9	6	6	Rückgabe der Zufallszahl
25	9	_objects	9	-	-	3. Aufruf in Zeile 25
31	9	_objects	9	4	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	9	_objects	9	4	4	Rückgabe der Zufallszahl
23	8	_characters	8	-	-	4. Aufruf in Zeile 23
31	8	_characters	8	2	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_characters	8	2	2	Rückgabe der Zufallszahl
24	8	_verbs	8	-	-	5. Aufruf in Zeile 24
31	8	_verbs	8	0	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_verbs	8	0	0	Rückgabe der Zufallszahl
25	8	_objects	8	-	-	6. Aufruf in Zeile 25
31	8	_objects	8	7	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_objects	8	7	7	Rückgabe der Zufallszahl
23	8	_characters	7	-	-	7. Aufruf in Zeile 23
31	8	_characters	7	1	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_characters	7	1	1	Rückgabe der Zufallszahl
24	8	_verbs	7	-	-	8. Aufruf in Zeile 24
31	8	_verbs	7	6	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_verbs	7	6	6	Rückgabe der Zufallszahl
25	8	_objects	7	-	-	9. Aufruf in Zeile 25
31	8	_objects	7	3	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	8	_objects	7	3	3	Rückgabe der Zufallszahl

23	1	_characters	1	-	-	25. Aufruf in Zeile 23
31	1	_characters	1	0	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	1	_characters	1	0	0	Rückgabe der Zufallszahl
24	1	_verbs	1	-	-	26. Aufruf in Zeile 24
31	1	_verbs	1	0	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	1	_verbs	1	0	0	Rückgabe der Zufallszahl
25	1	_objects	1	-	-	27. Aufruf in Zeile 25
31	1	_objects	1	0	-	Zufallszahl wird erzeugt und gespeichert
32	1	_objects	1	0	0	Rückgabe der Zufallszahl