

PRAKTIKUM 1

Graphentheoretische Konzepte und Algorithmen

Bei der Aufgabe des ersten Praktikums handelt es sich um die Implementation der Graphen Klasse und deren nötigen Module sowie eines Parsers der Graphen aus .graph Dateien einliest.

Steffen Giersch & Maria Lüdemann

Gruppe 12

HAW Hamburg

11.10.2013



Inhaltsverzeichnis

1. Aufgabenteilung:.....	2
2. Quellenangaben:	2
Begründung:	2
3. Bearbeitungszeitraum	2
4. Aktueller Stand.....	3
5. Skizze	3

1. AUFGABENTEILUNG:

Student	Aufgabe
Steffen Giersch	Entwurf, Implementation, Test
Maria Lüdemann	Entwurf, Implementation, Test

Da wir uns beim Programmieren und Planen immer zusammen setzten haben wir jeden Teil gemeinsam bearbeitet.

2. QUELLENANGABEN:

- Einlesen von Dateien: <http://goo.gl/EpQ56X> Post von „Billie“ am 02.05.2009 um 15:48

Begründung:

Wir haben den Code fast vollständig selbst geschrieben. Einzig das Einlesen aus Fremddateien war uns syntaktisch unbekannt sodass wir uns Quellen im Internet ansahen um uns darüber klar zu werden wie man Dateien einliest. Die Form des Teils, der sich mit dem Einlesen befasst ist somit eng an dem angegeben Beispiel gehalten. Von einem fehlenden Lerneffekt kann ihr unseres Erachtens nicht gesprochen werden, da wir sein Beispiel nutzen um diese Funktionalität in Java zu verstehen.

3. BEARBEITUNGSZEITRAUM

Datum	Dauer	Aufgabe
02.10.2013	1 Stunde	Planung und Erstellen des Interfaces
07.10.2013	2 Stunden	Beginn der Implementation von Vertex, Edge und GraphImpl
09.10.2013	2 Stunden	Fortsetzung der Implementation von Vertex, Edge und GraphImpl
11.10.2013	5,5 Stunden	Fertigstellung der Implementationen der Klassen, des Parsers und der Tests, Dokumentation

4. AKTUELLER STAND

- Fertiggestellt

5. SKIZZE

- UML Diagramm

