

Programmieren in Java: Visualisierung von Sortieralgorithmen

von

© *Kai Richard König (12.03)*

07 2011

Zusammenfassung

This document provides information on how to write your thesis using the L^AT_EX document preparation system. You can use these files as a template for your own thesis, just replace the content, as necessary. You should put your real abstract here, of course.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	ii
1 Konzepte	1
1.1 Grobkonzept	1
1.1.1 Was macht das Programm ?	1
1.2 Fachkonzept	2
1.2.1 Ablauf des Programmes oder auch die User-Experience . . .	2

Kapitel 1

Konzepte

1.1 Grobkonzept

1.1.1 Was macht das Programm ?

Das im im weitem verlauf dieses Textes beschriebene Java-Programm soll anhand eingänglicher Visualisierungen die Funktionsweise von fünf¹ unterschiedlichen Sortieralgorithmen darstellen. Außerdem soll dem Anwender bei der Betrachtung klar werden welcher Algorithmus sich für welche Problemstellung am besten eignet. Erreicht wird dieser Eindruck durch graphische Auswertung der durchgeführten Operationen.

¹Bubble sort(Type: Exchange sort) — Quicksort(Type: Exchange sort) — Heapsort(Type: Selection sort) — Insertion sort(Type: Insertion sort) — Merge sort(Type: Merge sort) —

1.2 Fachkonzept

1.2.1 Ablauf des Programmes oder auch die User-Experience

Definition des Begriffs User-Experience:

“ Der Begriff User Experience (Abkürzung UX, deutsch wörtlich: Nutzererfahrung, besser: Nutzererlebnis oder Nutzungserlebnis - alternativ wird auch häufig vom Anwendererlebnis gesprochen) umschreibt alle Aspekte der Erfahrungen eines Nutzers bei der Interaktion mit einem Produkt, Dienst, Umgebung oder Einrichtung. Dazu zählen auch Software und IT-Systeme. Meistens wird im Zusammenhang mit der Gestaltung von Websites von User Experience gesprochen, der Begriff umschließt jedoch tatsächlich das volle Spektrum an Interaktionsmöglichkeiten. ”[1]

Literatur

- [1] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/User_experience.