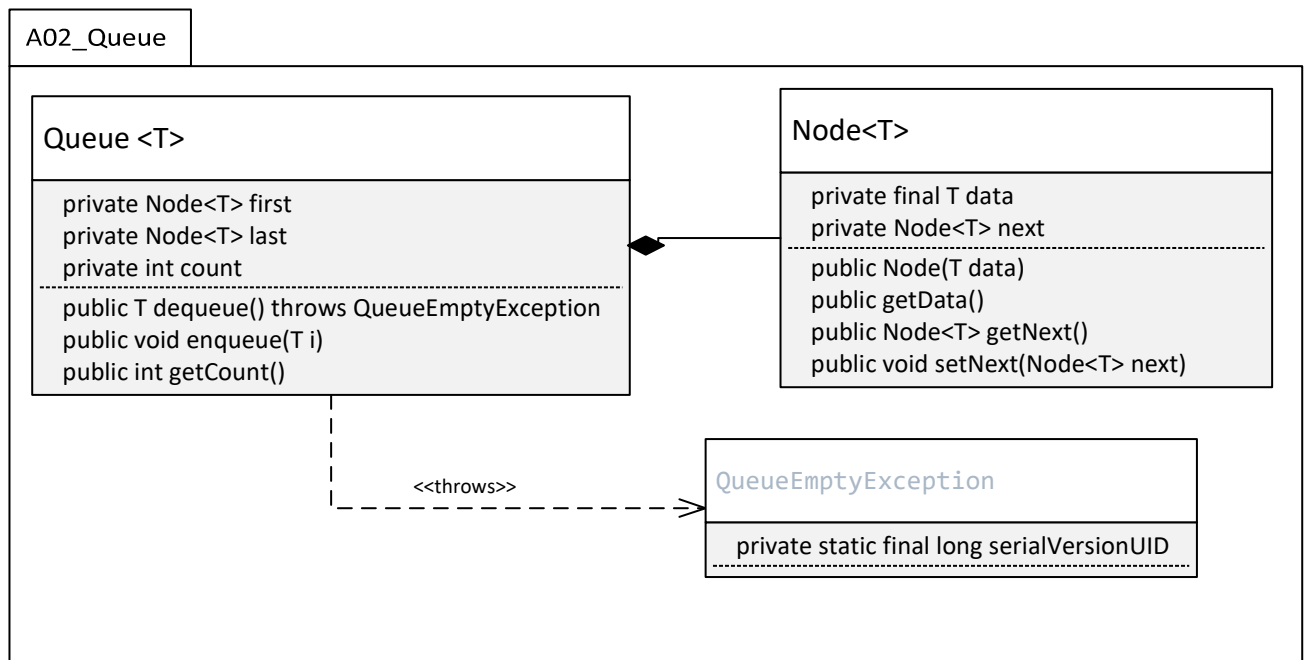


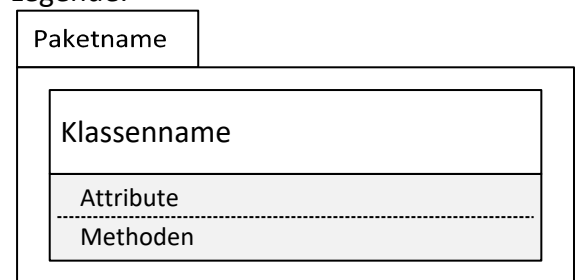
A02 Queue

Gruppe 3 / Gruppe C

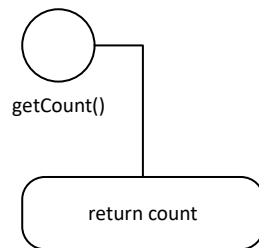
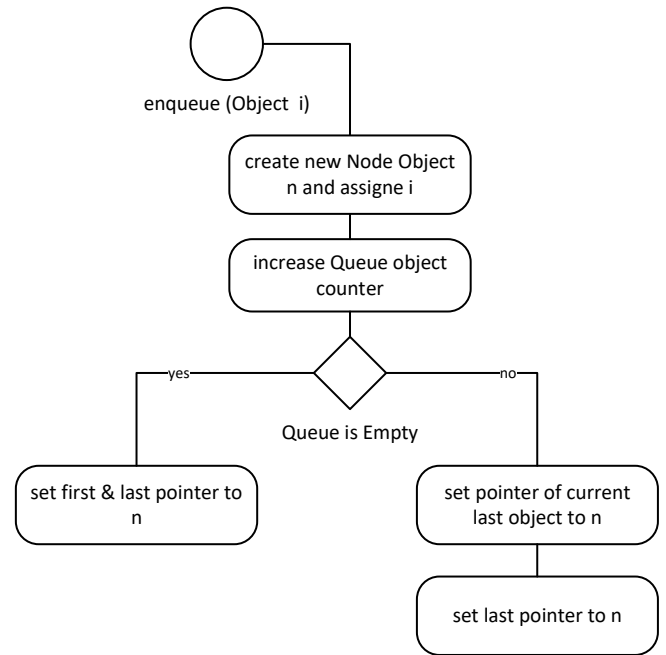
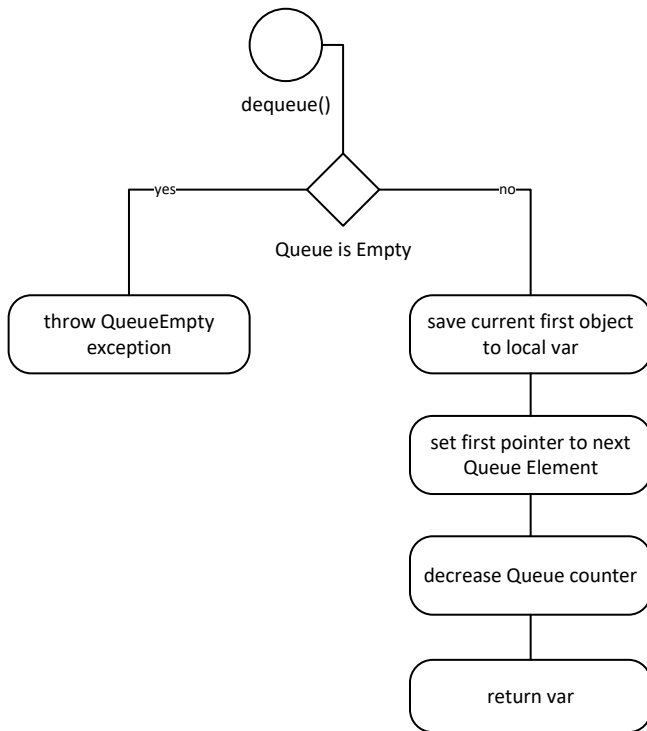
Klassendiagramm



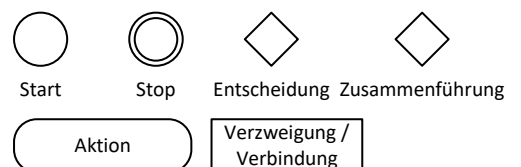
Legende:



FlowChart



Legende:



PseudoCode

Klasse Queue

Methode dequeue() // Entferne Element aus der Queue und gib es zurück

Wenn Queue ist leer (*first == null*) dann wirf exception *QueueEmpty* //kein Element in der Queue
Sonst Queue ist nicht leer

 speichere *first* auf *temp* // zwischenspeichern 1. Element
 speichere (*first.getNext()*) auf *first* // 2. Element wird zum ersten Element in der Queue
 decrement *counter* //Anzahl der Elemente in der Queue um 1 verringern
 return *result* // gib das zwischengespeicherte Element zurück

Methodenende

Methode enqueue(T i) // Füge der Queue ein Element hinzu

Speichere Objekt *i* auf neues Objekt *n* // Zwischenspeichern & Instanzieren
increment *counter* //Anzahl der Elemente in der Queue um 1 erhöhen

Wenn Queue ist leer (*first == null*) dann //kein Element in der Queue
 first = n // *n* wird zum ersten Element der Queue

Sonst

last.SetNext(n) // Zeiger vorletztes Element auf letztes Element

Wenn_ende

last = n // *n* wird zum letzten Element der Queue

Methodenende

Methode getCount() //retourniert die aktuelle Anzahl der Elemente in der Queue

Return *counter*

Methodenende