

Objektreferenz

- Ein Array mit Pointern (als Attribut der Klasse)
- Verweis auf Objekte (auf dem Heap)
- Umsortieren ist einfach, da nur Pointer kopiert werden.

Klasse DataModel

```
1  class DataModel
   {
3  public:
        DataModel();
5      static const unsigned short arraySizeEntry = 20;
        void insertEntry(int pos, int val);
7      void removeEntry(int pos);
        int findEntryPos(int pos);
9      int findEntryVal(int val);
        bool appendEntryBack(int val);
11
    private:
13      Entry* entryArray[arraySizeEntry]; ///  
                                           Links auf die Objekte  
                                           // in der Warteschlange.
15  };
2/5
```

Ring-Puffer

- Array ist linear.
- Problem: Kontinuierliche Messwerte, alte werden automatisch überschrieben.
- logisch: Ring
- zwei “Zeiger” (schreiben / lesen)

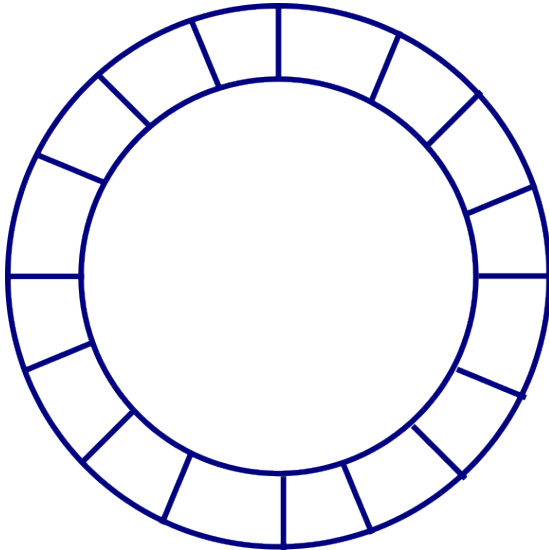
Ring-Puffer

- Array ist linear.
- Problem: Kontinuierliche Messwerte, alte werden automatisch überschrieben.
- logisch: Ring
- zwei “Zeiger” (schreiben / lesen)
- reale Struktur: Array (in der Regel)

Realisierung

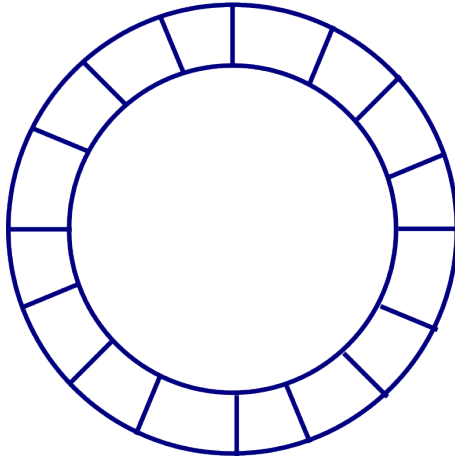
- Array für Werte (z.B. Array für Int)
- Zeiger lesen und Zeiger schreiben
- Lesen darf schreiben nicht überholen
- Wenn schreiben am Ende des Arrays ist, Sprung auf Pos 0. Ggf. Lese-Zeiger verschieben.

Visualisierung



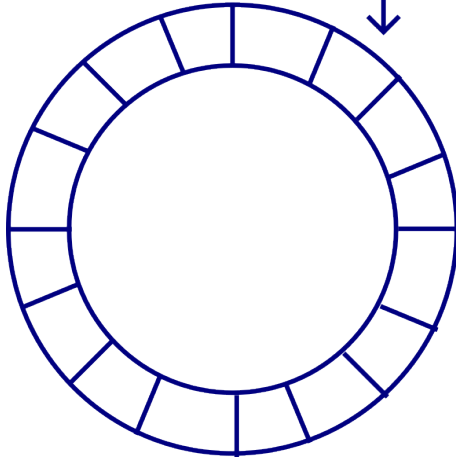
Visualisierung

↓ L, S

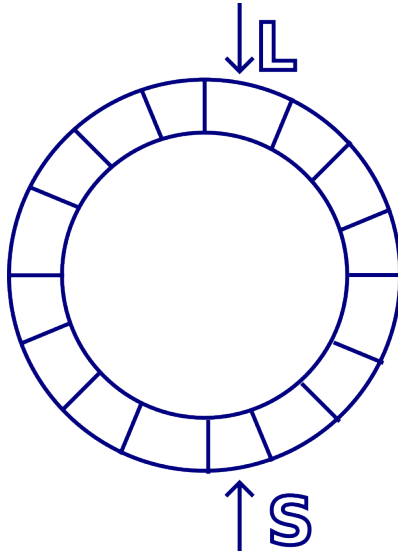


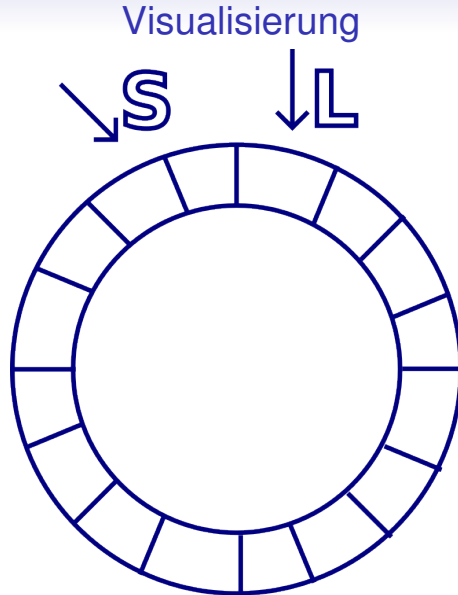
Visualisierung

↓ L, S



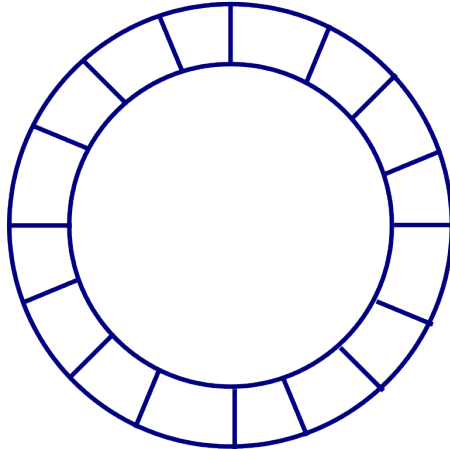
Visualisierung





Visualisierung

S ↓ ↓ L



Visualisierung

