Programmieren im Graphentester

Innerhalb des Graphentesters kann man eigene Algorithmen implementieren, die anschließend auf die im Graphentester geladenen Graphen angewandt werden.

Erste Schritte

Ein Überblick mit Beispielen zur Verwendung des Graphentesters zur Implementation eigener Algorithmen findet sich auf dieser Wikiseite.

(A1)

- Lege im Unterordner `eigene Algorithmen` eine neue Klasse für deinen ersten Algorithmus an.
- Lasse dir als Test die Zahl der Knoten eines geladenen Graphen auf der Konsole ausgeben.
- Lade einen Graphen und teste deinen Algorithmus.

(A2)

Erweitere deinen Algorithmus so, dass für alle Knoten des Graphen die Koordinaten ausgegeben werden.

Beispielausgabe

```
Knotenzahl: 12
Knoten 0 x=122 y=257
Knoten 1 x=284 y=196
Knoten 2 x=191 y=353
Knoten 3 x=332 y=293
Knoten 4 x=438 y=240
Knoten 5 x=448 y=402
Knoten 6 x=218 y=273
Knoten 7 x=198 y=431
```

```
Knoten 8 x=334 y=382
Knoten 9 x=107 y=365
Knoten 10 x=488 y=195
Knoten 11 x=488 y=326
```

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:graphen:zpg:gt_prog:start?rev=1668445900

Last update: **14.11.2022 17:11**