

Algorithmen auf Bäumen

In diesem Programmierauftrag sollen die einfachen Baumalgorithmen implementiert werden: Bestimmen der Knotenanzahl, Bestimmen der Tiefe und Suchen nach einem gewünschten Wert.

Arbeite mit folgendem BlueJ-Projekt: <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/binaerbaum-algorithmen>

Die Klasse *Binaerbaum* ist aus der Einführung übernommen, ergänzt wird die durch die Klassen *Baumalgorithmen* und *Testbaeume*.

Die Klasse *Baumalgorithmen* erhält bei der Instanziierung den Wurzelknoten eines Baums und speichert diesen im Attribut *wurzel*. Davon ausgehend können dann innerhalb der Klasse *Baumalgorithmen* die erwähnten Algorithmen implementiert werden, so wird beim Aufruf z.B. von *anzahl()* die interne Methode *anzahl(Binaerbaum b)* mit der Wurzel als Parameter aufgerufen.

Um die Algorithmen zu testen, kannst du einen von 100 Testbäumen aus der Klasse *Testbaeume* laden: Klicke nach dem Übersetzen mit der rechten Maustaste auf die Klasse *Testbaeume* und wähle die Methode *getTestBaum* mit einem Parameter zwischen 0 und 99.

Klicken dann erscheinenden Fenster auf *hole*, um den Baum auf die Objektleiste zu holen. Jetzt kannst du ein *Baumalgorithmen*-Objekt erstellen, dem du den Namen des Testbaums als Parameter übergibst.

Du kannst dir den Baum mit der Methode *baumAnzeigen()* anzeigen lassen. Mit den Tests der Testklasse *BaumTester* aus, kannst du überprüfen, ob deine Implementationen korrekt arbeitet.



(A1)

Erzeuge mit den zur Verfügung stehenden Konstruktoren den folgenden Binärbaum im BlueJ Projekt:



Und lasse dir den Baum anzeigen.



(A2)

Implementiere die Methoden *anzahl()*, *tiefe()* und *enthaelt()*.

Material

[n/a: Keine Treffer]

From:
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - **QG Wiki**

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:adt:baeume:baumalgorithmen:start?rev=1644258195>

Last update: **07.02.2022 19:23**

