

Schlangen

Vor Kassen, an Schaltern, auf der Autobahn und an zahlreichen anderen Orten bilden sich häufig **Schlangen**. 

Die Anzahl der Elemente (Personen, Autos) kann sich dabei ändern, jedoch sind gewisse Regeln einzuhalten: Neue Elemente werden stets **hinten** an der Schlange eingefügt, Elemente die die Schlange verlassen (oder von dieser entfernt werden sollen) werden stets **vorne** entfernt.

Dieses Prinzip nennt man auch „**FiFo**“: First in, First Out.

Schlangen finden in der Informatik häufig Anwendung, z.B. zur Verwaltung von Arbeitsaufträgen. Ein bekanntes Beispiel dafür ist z.B. eine Druckerwarteschlange: neue Druckaufträge werden stets hinten eingereiht, die zuerst eingereihten Aufträge werden zuerst abgearbeitet und dann aus der Schlange entfernt. ¹⁾

Struktur einer generischen Schlange

Objekte vom Typ Node (deutsch: Knoten) speichern jeweils einen Verweis auf den nächsten Knoten (nextNode) sowie einen Verweis auf ein beliebiges Inhaltsobjekt (content), z.B. vom Typ Person. Damit übernehmen die Knoten die Verwaltung der Struktur der Schlange, die eigentlichen Inhalte sind jedoch in die Inhaltsobjekte ausgelagert.

Jede Klasse hat also ihren eigenen Verantwortungsbereich: Die Klasse Person verwaltet alle Daten zur Person, die Klasse Node stellt Attribute und Methoden zur Verfügung, die für die Organisation der FIFO-Daten-Struktur nötig sind.

Da die Knoten lediglich Verweise auf Inhaltsobjekte verwalten, können Objekte eines beliebigen Typs in der Schlangenstruktur verwaltet werden. Man spricht von einer **generischen Schlange**.

Die Klasse queue stellt ein Schnittstelle bereit, um mit der Knotenstruktur arbeiten zu können.



¹⁾

Photo by [John Cameron](#) on [Unsplash](#)

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

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:adt:queue:start?rev=1633972659>

Last update: **11.10.2021 19:17**

