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.

(A1)

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

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:adt:baeume:baumalgorithmen?rev=1644254460

Last update: **07.02.2022 17:21**