

Die Klasse Queue

Objekte der Klasse Queue (Schlange) verwalten beliebige Objekte nach dem First-In-First-Out-Prinzip, d. h., dass das zuerst abgelegte Element als erstes wieder entnommen wird.

Die Klasse Queue stellt Methoden in folgender Syntax zur Verfügung:

```
public Queue()  
  
public boolean isEmpty()  
  
public void enqueue (Object pObject)  
  
public void dequeue ()  
  
public Object front()
```

Dokumentation der Methoden der Klasse Queue

Konstruktor **Queue()**

nachher Eine leere Schlange ist erzeugt.

Anfrage **isEmpty()**

nachher Die Anfrage liefert den Wert **true**, wenn die Schlange keine Elemente enthält, sonst liefert sie den Wert **false**.

Auftrag **enqueue(Object pObject)**

vorher Die Schlange ist erzeugt.

nachher *pObject* ist als letztes Element in der Schlange abgelegt.

Auftrag **dequeue()**

vorher Die Schlange ist nicht leer.

nachher Das vorderste Element ist aus der Schlange entfernt.

Anfrage **front(): Object**

vorher Die Schlange ist nicht leer.

nachher Die Anfrage liefert das vorderste Element der Schlange. Die Schlange ist unverändert.