

## 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.