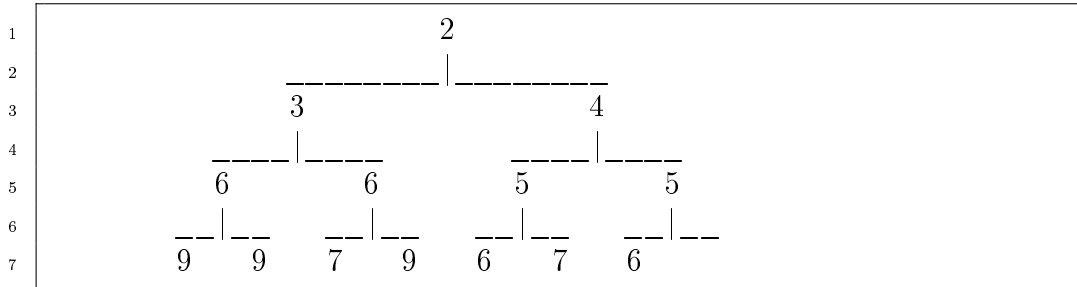




Aufgabe 1. Implementiere einen Heap in einem eigenen Modul, wobei die Knoten im Heap beliebige Informationen speichern können.

Aufgabe 2. Schreibe eine Funktion, die den Heap graphisch auf der Kommandozeile ausgibt. Zum Beispiel etwa so, oder klüger:



Aufgabe 3. Schreibe eine Funktion, die eine Liste von Punkten

```
1 typedef struct POINT {
2     double x;
3     double y;
4 } POINT;
```

nach ihrem Abstand von einem vorgegebenen Punkt sortiert. Verwende dazu den Heap aus Aufgabe 1.