

Maximumsort - Programm, dem max. 10 Zahlen - warum nur 3 lt. Aufgabe ??? - eingegeben werden können, die dann sortiert ausgegeben werden und die letzte davon als größte präsentiert wird

Variablen deklarieren für Zahlenarray, Anzahl der Zahlen, Schleifen, Ausgabestring, Tauschflag	
Errorhandler: setzen, um bei Fehler Programm abubrechen	
gewünschte Anzahl der Zahlen abfragen, Vorbelegen mit "3" (=Aufgabenstellung für 3 Zahlen), als Fleißaufgabe beschränken auf 10 (=max. Sortierkapazität des vorliegenden Programms, würde theoretisch auch auf Longint-Grenze gehen - 2 hoch 32 mit etwa 4,2 Mio Zahlen -, aber Ausgabestringgröße und Benutzergeduld, sowie Bubblesort, anstatt Quicksort machen hier einen Strich durch die Rechnung ;))	
mehr als 10 gewünscht -> zurückweisen und neu abfragen	
Zahlen einlesen: gesamte Anzahl durchlaufen, die der Benutzer eingegeben hat	
einzelne Zahl einlesen und zurückweisen, wenn nicht numerisch	
Bubblesort: äußere Schleife (Anzahl der Zahlen-1 durchlaufen, für Beispiel sind das 3-1, also 2 Durchläufe, da max. 2 "blasenartige Hochsteigungen" der Zahlen erfolgen - falls größte Zahl am Anfang steht, bis alle Zahlen sortiert sind)	
Flag (re-)initialisieren auf "false", wo Tausch vermerkt wird	
(wenn es nicht gesetzt werden sollte während der inneren Schleife, ist die Sortierung - damit gut für die Ausführungsgeschwindigkeit - beendet und vorzeitiges Schleifenverlassen möglich eigentliche Sortierung erfolgt nach Bubblesort-Methode / nicht der schnellste, aber am schnellsten zu implementierende Algorithmus und für wenige Zahlen schnell genug Quicksort wäre theoretisch möglich, lohnt allerdings mit Mediansuche und Implementierungsaufwand hier nicht)	
Bubblesort: innere Schleife (Anzahl der Zahlen durchlaufen und niederwertigere Zahlen jeweils um eine Stufe höher steigen lassen)	
Zahlenvergleich: nächsthöhere Zahl von Wertigkeit her größer, als Zahl auf die die Schleife zeigt?	
V	F
tausche die Zahlen -> steigt dann "blasenartig" (Bubble) um eine Stufe höher	weitermachen mit nächstem Vergleich
vermerke den Tausch in einem "Flag"	
ging das "Tauschflag" nicht mehr auf "true"	
V	F
Sortierung beendet - Schleife verlassen, Ausgabe einleiten	weitermachen, da Sortierung noch unvollständig
Aufbau des Ausgabestrings	
Anzahl der Zahlen in Schleife aufbereiten, bis entsprechende Anzahl, der vom Benutzer eingegebenen Zahlen erreicht ist	
reguläres Ende: ErrorHandler überspringen (und damit die Fehlermeldung für fehlerhaftes Programmende überspringen)	
ErrorHandler: Meldung, dass Programm fehlerhafte Eingabe hatte und es beenden (TERMINIEREN)	
reguläres Ende: ErrorHandler wieder aufheben (Programm regulär TERMINIEREN)	