

Úkolem bylo navrhnout grafový jazyk, ve kterém by bylo snadné napsání libovolného grafového algoritmu. Kromě intuitivního psaní kódu byl kladen důraz i na jeho délku. Výsledkem je tedy množinové chápání grafu (vysvětleno dále). K jazyku byl vytvořen program PSGraph jako preprocesor navrženého grafového jazyka, který ve spolupráci s určitým pluginem zkonvertuje vstupní algoritmus do jiného libovolného objektového jazyka, jako c, c++, c#, Java, Object Pascal, Delphi „.. K programu je v bakalářské verzi i plugin pro konverzi do c++, jehož výstup je psán jako counted-pointerl.