

Praktikum zu
**Einführung in die Informatik für
LogWilngs und WiMas**
Wintersemester 2015/16

Übungsblatt 1
Besprechung:
02.–06.11.2015

Allgemeine Informationen zum Praktikum

Die Aufgaben der Übungszettel zum Praktikum sind in folgende 3 Kategorien gegliedert:

- Vorbereitende Aufgaben
- Präsenzaufgaben
- Ergänzende Aufgaben

Die vorbereitenden Aufgaben sind **Voraussetzung** für die Bearbeitung der Präsenzaufgaben.

Die Präsenzaufgaben sollen von Ihnen **während** des Praktikums bearbeitet werden. Das Praktikum ist zeitlich darauf abgestimmt, die Besprechung der vorbereitenden Aufgaben und die Bearbeitung der Präsenzaufgaben abzudecken. Zum Ende jeder Praktikumseinheit werden die Präsenzaufgaben besprochen.

Die ergänzenden Aufgaben können von Ihnen **zusätzlich** bearbeitet werden. Diese Aufgaben sind meistens komplexer und vertiefen Details des Praktikums oder behandeln Themen, die über den Stoff der Veranstaltung hinaus gehen. Fragen Sie, wenn es die Zeit erlaubt, Ihren Praktikumsleiter nach diesen Aufgaben.

Vorbereitende Aufgaben

Aufgabe 1.1: Informationen

Informieren Sie sich über den Umgang mit den Poolrechnern und der Entwicklungsumgebung Eclipse auf der Veranstaltungswebseite.

<http://tiny.cc/eini1516>

Präsenzaufgaben

Aufgabe 1.2: Pool Account

In dieser Aufgabe sollen Sie sich das erste Mal auf einem Poolrechner einloggen und Ihr Passwort ändern:

- In der ersten Praktikumsstunde wird Ihnen der Praktikumsbetreuer einen Zugang zu den Poolrechnern übergeben (einiXXXX).
- Geben Sie in der Loginmaske eines Poolrechners Ihren Benutzernamen und das dazugehörige Passwort ein. Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung.
- Sie können in der Loginmaske der Poolrechner eine Sitzungsart (Benutzeroberfläche) für die Arbeit an dem Rechner auswählen, indem Sie auf den **Menu**-Knopf klicken. Wir empfehlen Ihnen das KDE Plasma Workspace. Diese sollte auch der Standardoberfläche entsprechen, wenn Sie die Option nicht ändern.
- Bestätigen Sie den Logindialog mit der Eingabetaste oder betätigen Sie den Knopf mit der Aufschrift **Anmelden**.
- In KDE können Sie Programme im K-Starter (Anwendungsstarter) finden, indem Sie auf das große **K** in der unteren, linken Bildschirmecke klicken. In dem sich öffnenden Menü können Sie in der Suchleiste nach dem gewünschten Programm suchen.
- Starten Sie einen Browser wie **Chrome** oder **Iceweasel** und besuchen Sie die Veranstaltungsw Webseite. Folgen Sie den Anweisungen, um das Passwort ihres Poolaccounts zu ändern. Um zu den Informationen zu gelangen, müssen Sie eventuell noch zusätzlich den Link zu **EINI LW** oder **EINI WiMa** auf der oben erwähnten Webseite folgen.

Aufgabe 1.3: Eclipse

Wenn Sie ihr Passwort geändert haben, ist der nächste Schritt, die Entwicklungsumgebung Eclipse zu starten und einzurichten:

- Suchen Sie im Anwendungsstarter ihrer Benutzeroberfläche nach dem Programm **Eclipse** und starten Sie dieses. Es kann sein, dass mehr als eine Version dieser Software gefunden wird. Wählen Sie in diesem Falle die Version **Luna**.

Das Icon der Anwendung sollte folgendermaßen aussehen:




- Besuchen Sie die Veranstaltungsw Webseite wie in Aufgabe 1 und folgen Sie den Hinweisen zur Einrichtung von Eclipse.

Aufgabe 1.4: Hallo Welt

In dieser Aufgabe sollen Sie ihr erstes Programm schreiben und ausführen:

- Für gewöhnlich schreibt man als erstes Programm in einer Programmiersprache ein sog. **Hallo Welt**-Programm, das nichts weiter macht, als einen kurzen Text auf der Bildschirmausgabe anzuzeigen.
- Erstellen Sie ein neues EINI-Projekt nach Anleitung und ein neues Paket für das aktuelle Aufgabenblatt.
- Erstellen Sie eine neue Klasse mit dem Namen **Greeter** und passen Sie die Datei so an, dass sie aussieht wie das folgende Programmfragment:

```
1 public class Greeter {
2     public static void main(String[] args){
3         System.out.println("Hello World");
4     }
5 }
```

- Führen Sie das gerade von Ihnen geschriebene Programm aus, indem Sie in Eclipse auf den grünen **Run**-Knopf in der Werkzeugleiste klicken: 

Aufgabe 1.5: Hallo Alternative

In dieser Aufgabe sollen Sie ein zweites Programm schreiben und ausführen:

- Erstellen Sie eine neue Klasse mit dem Namen **Greeter2** und passen Sie die Datei so an, dass sie aussieht wie das folgende Programmfragment:

```
1 public class Greeter2 {
2     public static void main(String[] args){
3         char[] c = {72,101,108,108,111,32,87,111,114,108,100,33,10};
4         for(int i=0; i<c.length; i++){
5             System.out.write(c[i]);
6         }
7         System.out.flush();
8     }
9 }
```

- Was fällt Ihnen im Vergleich zum ersten Programm auf?

Aufgabe 1.6: Einzelprobleme vs. Problemklassen

In dieser Aufgabe sollen Sie sich mit dem formalen Unterschied zwischen Einzelproblemen und Problemklassen beschäftigen.

Geben Sie an, ob es sich bei der gegebenen Problemstellung um ein Einzelproblem oder um eine Problemklasse handelt:

- Das Finden des kürzesten Weges zwischen Dortmund und Gelsenkirchen
-

- Das Berechnen der Primzahlzerlegung einer ganzen Zahl
-

- Das Finden aller direkten Wege zwischen Dortmund und Unna
-

- Das Berechnen des Volumens eines Würfels mit den Maßen $3 \times 3 \times 3$
-

- Das Berechnen des Umfangs eines Kreises
-

Aufgabe 1.7: Abmelden

Vergessen Sie nicht, sich nach jeder Praktikumsstunde wieder von Ihrem Rechner abzumelden. Sollten Sie dies vergessen, kann es ungeahnte Konsequenzen nach sich ziehen!

Eine böswillige Person könnte z. B.

- Ihre Druckquota verbrauchen
- mit Ihrer Identität E-Mails versenden
- einen Computervirus installieren
- illegale Dateien herunterladen

Ergänzende Aufgaben

Aufgabe 1.8: Einzelprobleme vs. Problemklassen cont.

Für jedes Einzelproblem bzw. jede Problemklasse aus Aufgabe 6: Geben Sie eine Problemklasse, in der das Einzelproblem enthalten ist, bzw. ein Einzelproblem aus der Problemklasse an.

Aufgabe 1.9: Grundstruktur

Machen Sie sich über folgende Fragen Gedanken:

- Welche syntaktischen Gemeinsamkeiten haben die beiden Programme aus Aufgabe 4 und 5?

- Welche Grundlegende Struktur eines Java-Programmes können Sie entsprechend daraus ableiten?
