

Übung 1: Objektorientierte Programmierung

Ausgabe: 2012-10-17

Abgabe: 2012-10-24

Aufgabe 0 (keine Bewertung)

Testen Sie verschiedene Entwicklungsumgebungen aus (Sie dürfen auch einen einfachen Texteditor als „Entwicklungsumgebung“ verwenden), und programmieren Sie für sich ein kleines „Hallo-Welt“ Programm. Führen Sie dieses Programm aus!

Hinweis: Sie können sich von den PC-Pool, aber auch von zu Hause aus, auf `anubis` einloggen. Verbinden Sie sich dazu mit Ihrem SSH-Client zum Rechner `anubis.informatik.uni-halle.de` und verwenden Sie zum Anmelden Ihre PC-Pool-Anmeldedaten.

Aufgabe 1: Datentypen (2 Punkte)

Aus der Vorlesung ist Ihnen bekannt, dass ein Byte aus 8 Bits besteht und somit 256 verschiedene Werte darstellen kann. In Java gibt es ebenfalls den Datentyp `byte`, welcher einen Werte zwischen -128 und 127 annehmen kann.

Führen Sie den folgenden Java-Code aus.

Listing 1: Java-Code

```
1 class BytesVerstehen
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         byte test = 127;
6         System.out.println(test);
7         test++; // test wird um eins erhöht
8         System.out.println(test);
9     }
10 }
```

Welche Werte werden ausgegeben?

Aufgabe 2: Fehlermeldungen (2 Punkte)

In der Übungen wurde Ihnen bereits gezeigt, wie Sie mit Fehlermeldungen des Compilers umgehen. Schauen Sie sich die folgenden beiden Beispiele an. Versuchen Sie diese beiden Java-Codes zu compilieren. Erklären Sie, was die jeweilige Fehlermeldung besagt und korrigieren Sie den Fehler (es reicht aus, wenn Sie uns nur angeben, wie Sie den Fehler behoben haben).

Listing 2: Fehlerhafter Code (Beispiel1)

```
1 class Fehler
2 {
3     public static void main(String[] arguments)
4     {
5         int a=42;
6         System.out.println(b);
7     }
8 }
```

Listing 3: Fehlerhafter Code (Beispiel2)

```
1 class Fehler
2 {
3     public static main(String[] args)
4     {
5         int i=42;
6         System.out.println(i);
7     }
8 }
```