Prof. Dr. Stefan Brass
Dipl.-Inform. Annett Thüring

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
Institut für Informatik
Wintersemester 2018/19

Objektorientierte Programmierung: Hausaufgabenblatt 1

Abgabe: 29.10.2014, 11:00

Das Ziel dieser Übungsblattes ist es, die ersten Schritte in Java zu unternehmen und unsere eigene browserbasierte Übungs- und Entwicklungsumgebung, welche später für die Praxistests verwendet wird, kennenzulernen. Verfahren Sie wie folgt:

1. Melden Sie sich in Stud.IP an und klicken Sie auf den Reiter **Übungsplattform** in der OOP-Vorlesung.
2. Verwenden Sie den Link **Weiter zur ... Übungsplattform**. Dort werden Sie diese und über das Semester alle folgenden Übungsaufgaben finden und auch Ihre Lösungen zu den Theorieaufgaben einsenden.
3. Sie sollten nun in der Übungsplattform zur Objektorientierten Programmierung sein. Klicken Sie bitte auf den Link (links oben) zu unserer browserbasierten Entwicklungsumgebung YAPEX!
4. Dort angekommen, klicken Sie auf **Open exercises via code**. Um die Aufgaben zu bearbeiten, benötigen Sie einen Freigabecode, welchen Sie in das links oben befindliche Eingabefeld Enter release code (mit dem Schlüsselfeld) eintragen können. Daraufhin sollten Sie zu der zu bearbeitenden Aufgabe weitergeleitet werden.

Hausaufgabe 1: (3 Punkte)

Bitte beachten Sie: die Einsendung der Aufgabe erfolgt nur im YAPEX.
Open exercises via code → Freigabecode: `5conmp4fp438-b4b7` (ASCII-Kuh)

Erstellen Sie ein Java-Programm, welches folgende Ausgabe erzeugt:

```
(___)
(o o)_____/
 @@ `     \
  \ _____,/
  //    //
 ^^    ^^
```

Hinweis: Der \ hat auch in Stringkonstanten eine besondere Bedeutung. Zur Ausgabe eines \ muss dieser in der Stringkonstante verdoppelt werden.

Hausaufgabe 2: (6 Punkte)

Bitte beachten Sie: die Einsendung der Aufgabe erfolgt nur im YAPEX.
Open exercises via code → Freigabecode: `5conmp5fgo77-5d8c` (Beet_Fehlersuche)

Finden und beseitigen Sie im folgenden Programm alle Fehler, die der Compiler bemaengelt (Syntaxfehler und Typfehler). Notieren Sie sich die geworfenen Fehler, deren Bedeutung und wodurch sie entstanden sind. Bringen Sie diese Erklärungen zur nächsten Übung mit.

```
public class Beet {

      public static main(string[] args) {
         int steineProM;
         int rosenProQm;
         double steineGesamt, rosenGesamt;

         // Anzahl der Steine pro Meter
         // Anzahl der Rosen pro Quadratmeter
         8  = steineProM;
         10 = rosenProQm;

         // Konstante Pi definieren
         final double pi = 3,141592;

         // Durchmesser setzen
         int durchmesser = 4;

         // Berechnung durchhfuehren
         steineGesamt = (durchmesser * pi) * steineProm;
         rosenGesamt  = (pi*(durchmesser*durchmesser:4))*rosenProQm;

         // Ausgabe der Werte
         System.out.println("rosenGesamt");
         System.out.println("steineGesamt");
      }
}
```