

Ausgabe: 26.10.2016
Abgabetermin: Dienstag, 01.11.2016, 12:00 Uhr

Prof. Norbert Siegmund
Nathalie Dittrich, Hans Lienhop

Bitte lesen Sie die folgenden Informationen zum Übungsablauf **sorgfältig** durch.

Grundsätzlich – wenn nicht anders angegeben – sind die Lösungen zu den Übungen zu Programmierung I jeden **Dienstag bis spätestens 12:00 Uhr** an die jeweiligen Tutoren per E-Mail zu schicken.

Schreiben Sie bitte im Betreff Ihrer E-Mail Ihre **Teamnummer** sowie die Nummer des Übungsblattes. In der E-Mail schreiben Sie bitte zusätzlich Ihren **Namen** und **Matrikelnummer**. Die Lösungen für Sie bitte als Java Dateien als Anlage hinzu. Es werden **keine** kompilierten Dateien, wie *.class oder *.jar angenommen.

Übungen müssen von **minimal ein** und **maximal zwei** Studierenden aus derselben Übungsgruppe in einem festen Team bearbeitet werden (Ausnahmen nur auf Anfrage beim Übungsleiter). Pro Team soll die Lösung nur einmal abgegeben werden. Aufgaben sollen **im Team gelöst** und nicht nur vom Team abgegeben werden. Sie müssen mindestens **50%** dieser Punkte für eine Zulassung zur Prüfung erreichen. Das **Abschreiben** identischer Lösungen wird jeweils mit 0 Punkten bewertet.

Bei Fragen oder Unklarheiten wenden Sie sich bitte **vor der Abgabe** des Übungsblattes an den Übungsleiter (per E-Mail oder persönlich). Es soll nie jemand sagen müssen: „Wir haben die Aufgabe nicht verstanden und konnten sie daher nicht bearbeiten.“

Weitere Informationen, wie aktuelle Ankündigungen, die Angaben finden Sie online (<https://www.uni-weimar.de/de/medien/professuren/intelligente-software-systeme/lehre/>) unter Einführung in die Programmierung

Aufgabe 1 Methoden (6 Punkte)

Wie könnte das Verhalten der folgenden Klassen aussehen? Geben Sie für jede Klasse mindestens 2 sinnvolle Methoden an.

- class Wecker { ... }
- class Hund { ... }
- class Auto { ... }

Aufgabe 2 Operatoren (5 Punkte)

Gegeben ist der folgende Code:

```
class Operators{
    public static void main (String [] args){
        int a = 3;
        int b = 5;

        float c = 5/3;
        //c = ?

        boolean d = a!=b;
        //d = ?

        int e = a%b;
        //e = ?

        boolean f = a==b || b>a;
        // f = ?

        a += 2;
        boolean g = a !=b;
        // g = ?
    }
}
```

Welche Werte haben die einzelnen Operatoren? Ersetzen Sie die Fragezeichen.

Aufgabe 3 OOP Fortsetzung (3 Punkte)

Erweitern sie ihren Java Code aus Aufgabe 1 der letzten Abgabe um **mindestens** drei sinnvolle Methoden, welche Attribute festlegen und zurückgeben.