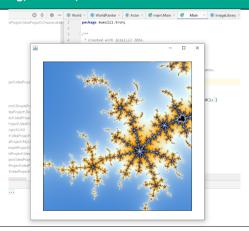
#### FOP Recap #1



#### Organisatorisches, Einführung, FOPBot, Schleifen



# Guten Tag / Willkommen!

#### Das steht heute auf dem Plan



Organisation

Einführung in Java

Wichtige Operatoren

**FOPBot** 

#### Das steht heute auf dem Plan



Organisation

Was ist das Recap?

Wann und wo findet das Recap statt?

Wichtige Links

Einführung in Java

Wichtige Operatorer

FOPBot



- Das Recap ist ein zusätzliches und freiwilliges Angebot
- Keine Anwesenheitspflicht
- Keine Beantwortung von Fragen zu Hausübungen
- Stattdessen:
  - Wiederholung des Stoffes
  - Erklärung anhand von Beispielen
  - Rückfragen und Diskussion erwünscht, auch über YouTube und Discord!

#### **Organisation**

Wann und wo findet das Recap statt?



- Jeden Mittwoch um 15:30 Uhr bis ca. 17:00 Uhr
- Verfügbar:
  - □ In Präsenz (regulär in S1|03 226)
  - per Live-Stream auf YouTube
  - Aufzeichnung nachträglich als YouTube-Video verfügbar

#### **Organisation**

Wann und wo findet das Recap statt?





Abbildung: Recap-Sektion im Moodle https:

//moodle.informatik.tu-darm stadt.de/course/view.php?id=1469&sectionid=18761



#### Check+Prepare Moodle-Kurs:

- Vorbereitende Übungen
  - Sinnvolle Vorbereitung für die Hausübungen
  - Gerade wenn keine Vorkennnisse vorhanden sind



Abbildung: Check+Prepare Moodle-Kurs https://moodle.informatik.tu-darmstadt. de/course/view.php?id=1028



#### Studierendenguide "Haudy":

- Installationsanleitungen für Linux, Windows und Mac
- Anleitungen zum Bearbeiten und Abgeben von Hausübungen
- Anleitungen zum Beheben häufig auftretender Probleme



Abbildung: Studierendenguide Haudy https://wiki.tudalgo.org/

# Organisation Wichtige Links





Abbildung: Code-Repository des Recaps https://github.com/FOP-2324/FOP-2324-Recap

#### Das steht heute auf dem Plan



#### Organisation

Einführung in Java

Setup

Java vs. FOPBot

Hello World & Syntax

Klassen, Methoden und Variablen

Methodenaufruf

Schleifen

Wichtige Operatorei

#### **FOPBot**



# **Setup**



- Abgrenzung
  - Was ist Java?
  - Was ist FopBot?

## Einführung in Java Java vs. FOPBot



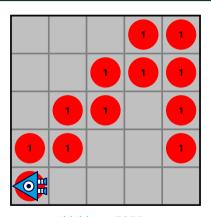


Abbildung: FOPBot

**Hello World & Syntax** 



**Hello World & Syntax** 



\$ Hello World!

Klassen, Methoden und Variablen - Klassen



```
public class SomeClass {

// Attribute: Gespeicherte Werte
// Methoden: Wiederverwendbarer Code
// ... Anderes ...
}
```

Klassen, Methoden und Variablen - Methoden



#### **Syntax Methodenkopf:**

Zugriffsmodifikatoren Rückgabetyp Name (Parameter1, Parameter2, ... )

Klassen, Methoden und Variablen – Datentypen



Name	Тур	Beispiel
boolean	Wahr/Falsch	true, false
int	Ganze Zahl	-5, 69
double	Gleitkommazahl	0.215, 251.998
String	Zeichenkette	"Hallo"

Klassen, Methoden und Variablen - Variablen



```
// ... Methodenkopf ...
// ....
int localVariableA = 5;
localVariableA = 2;
// ....
//
```

• ([Methoden-]Parameter sind quasi spezielle lokale Variablen)

Methodenaufruf



```
class Abc {
// ....

public void testCall(int a, boolean b) {
// ! Code !
}

// ....

}
```

```
Abc anyName = ....
anyName.testCall(5, true);
```

Schleifen - While-loop

```
while(condition) {
    //Run this until condition no longer evaluates to true...
}
```

#### While-loop



```
int counter = 50;

while(counter > 5) {
    counter -= 1;
}

if(counter == 5) {
    System.out.println("Yes!");
}
```

#### While-loop



```
int counter = 50;

while(counter > 5) {
    counter -= 1;
}

if(counter == 5) {
    System.out.println("Yes!");
}
```

#### \$ Yes!

```
for(initialization; condition; increment) {
    //Run this until condition no longer evaluates to true...
}
```

#### For-loop



```
for(int i = 5; i < 5; i = i + 1) {
    // .....
}

int i = 5;
for(; i < 5;) {
    // .....
    i = i + 1;
}</pre>
```

#### For-loop



```
int i = 5;
for(; i < 5;) {
   // .....
i = i + 1;
int i = 5:
while(i < 5) {
    // ....
    i = i + 1;
```

#### Das steht heute auf dem Plan



Organisation

Naming Convention

Wichtige Operatoren

**FOPBot** 



# Warum benennt man Klassen und Methoden so und nicht anders?



- Schreibweise meistens: camelCase
- Unterschiedliche Programmiersprachen können andere Konventionen haben
- Diese Konventionen unbedingt einhalten!

Vorbildlich



```
double calculateAverage(double a, double b) {
    double sum = a + b;
    double average = sum / 2;
    return average;
}
```

Unleserlich durch fehlende Leerzeichen



```
double calculateAverage(double a,double b)

double sum=a+b;
double average=sum/2;
return average;
}
```

Unleserlich durch fehlende Leerzeichen



```
double calculateAverage(double a,double b)
{
    double sum=a+b; double average=sum/2; return average;
}
```

```
1
2
3
4
```

```
double Durschnitt_Brechnen(double ZalEins, double ZahlZwei) {
   double Summe = ZalEins + ZahlZwei;
     double Durschnitt = Summe / 2;;
   return Durschnitt; }
```



Art	Regeln für die Benennung	Beispiele
Klassen	Nomen – PascalCase – Groß	StringBuilder
Niasseii	Nomen – Pascalcase – Glob	InputStreamReader
		getVersion
Methoden	Verb — camelCase — Klein	calculateAverage
		produceDiamond
		input
Variablen	camelCase — Klein	average
		message

#### Das steht heute auf dem Plan



Organisation

Einführung in Java

Wichtige Operatoren
Binäre arithmetische Operatoren
Unäre arithmetische Operatoren
Vergleichsoperatoren
Logische Operatoren (Boolean)

**FOPRot** 

#### Binäre arithmetische Operatoren

Operator	Beispiel	Mit Zuweisung	
+	a + b	a += b;	
-	a - b	a -= b;	
/	a / b	a /= b;	
*	a * b	a *= b;	
%	a % b	a %= b;	

# Operator Beispiel Mit Zuweisung + +a a = +a; -a a = -a; ++ a++,++a a++; ++a; - a--,--a a--; --a;

#### **Wichtige Operatoren**

Vergleichsoperatoren



Operator	Beispiel	Erklärung
==	a == b	Gleich?
! =	a != b	Ungleich?
<	a < b	Kleiner als?
<=	a <= b	Kleiner gleich?
>	a > b	Größer als?
>=	a >= b	Größer gleich?

#### **Wichtige Operatoren**

Logische Operatoren (Boolean)



	true				false
true	true false	false	true false	true	true
false	false	false	false	true	false
	Und			Oder	

!	true	false	
	false	true	
Negation			

#### Das steht heute auf dem Plan



Organisation

Einführung in Java

Wichtige Operatorer

**FOPBot** 

#### **FOPBot**



#### Koordinaten der FOPBot-Welt:

- Wie in Mathematischem Koordinatensystem:
  - 0,0 ist der Ursprung und ist "unten links"
  - Koordinaten nehmen in Richtung "oben rechts" zu

(0,2)	(1,2)	(2,2)
(0,1)	(1,1)	(2,1)
(0,0)	(1,0)	(2,0)

Abbildung: Koordinaten einer "FopBot"-Welt

#### **FOPBot**



#### Wichtige Befehle von Robot:

- move()
- turnLeft()
- pickCoin()
- putCoin()

# **Live-Coding!**