

In der Übung 3 haben Sie ein Programm *kegel.c* geschrieben.

Aufgabe 4.1

Legen Sie ein Projektverzeichnis für ein Programm *kegel2* an.

Kopieren Sie den C-Quellcode *kegel.c* in dieses Projektverzeichnis und passen Sie den Dateinamen entsprechend an.

Ergänzen Sie Ihr Projekt mit einem Makefile. Dazu können Sie das Makefile aus den Vorlesungsunterlagen abschreiben oder das Makefile aus dem Onlinecampus oder aus Moodle hochladen.

Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **Shift-Strg-Alt**

Passen Sie das Makefile an Ihr Projekt an und übersetzen Sie Ihr Projekt mit **make**.

Starten Sie das Resultat „von Hand“ und mit der Anweisung **make run**

Aufgabe 4.2

Bis jetzt haben Sie den Wert von **Pi** direkt in Ihrer Berechnung als Wert eingegeben.

Ändern Sie Ihr Programm so, dass der Wert für Pi mit der Präprozessor-Anweisung **#define** als Konstante festgelegt wird.

Aufgabe 4.3

Überprüfen Sie was bei einem mehrfachen Aufruf von **make** passiert. Worauf ist dieses Verhalten zurückzuführen?

Welchen Einfluss hat die Anweisung **make clean** ?