



# Variablen

Lösungen zur den  
Übungsaufgaben

Welche der folgenden Bezeichner sind gültig?

- a) \$byte      Ja, aber unschön.
- b) \_\_1      Ja, aber unschön.
- c) name-1      Nein!
- d) 1Name      Nein!
- e) operator      Ja.
- f) True      Ja, aber nur für Klasse (später) geeignet

Welchen Wert hat die Variable Wert nach jeder Zeile?

<code>int wert = 1;</code>	<code>// 1 (mit 1 initialisieren)</code>
<code>wert += 1;</code>	<code>// 2 (1 dazu addieren)</code>
<code>wert *= 3;</code>	<code>// 6 (mit 3 multiplizieren)</code>
<code>wert -= 2;</code>	<code>// 4 (zwei subtrahieren)</code>
<code>wert %= 3;</code>	<code>// 1 (Divisionsrest bei Division durch 3)</code>

- Nehmen wir an, wir haben einen Datentyp für Ganzzahlen mit der Größe 4 Bit im Zweierkomplement erschaffen. Welche (Dezimal-)Zahlen können wir damit darstellen?
- -8...7

- Geben Sie je das Literal für die Dezimalzahl 23 als
    - a) Hexadezimalzahl                      -> 0x17
    - b) als Oktalzahl                              -> 027
    - c) Binärzahl                                      -> 0b10111
- an.