

1 Übungsblatt (15.10.24)

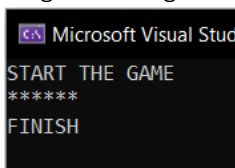
1.1 Anlegen eines ersten Projekts mit Visual Studio

- Legen Sie sich eine Projektmappe mit Visual Studio an, die Sie mit „Übungen Programmieren 1“ benennen.
- Die Projektmappe soll weiterhin ein Projekt mit dem Namen „Übung_1_1“ enthalten. Bitte legen Sie im Laufe des Semesters für jedes neue Programm einer Übungsaufgabe ein neues Projekt in dieser Projektmappe an.
- Kopieren Sie folgenden Code in die .cpp Datei, finden Sie alle Fehler und machen Sie das Programm lauffähig.

```
#include <sstream>

int main()
{
    cout << "START THE GAME",
    cout << "*****";
    std::endl.
    cout << 'FINISH'
    cout "endl";
    return OK;
}
```

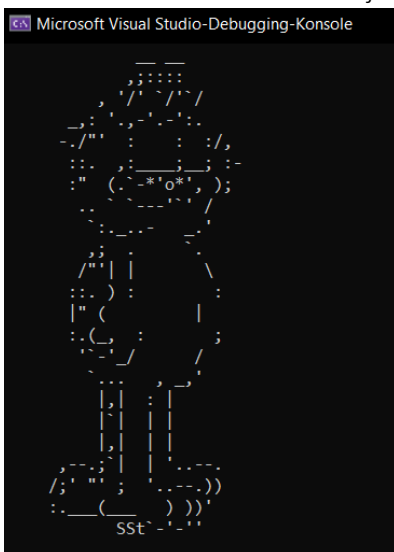
Folgende Ausgabe soll erzeugt werden:



1.2 ASCII ART

Legen Sie ein weiteres Projekt „Übung_1_2“ in der bereits vorhandenen Projektmappe „Übungen Programmieren 1“ an. Jede folgende Aufgabe bekommt ein eigenes Projekt, das sich in die Projektmappe eingliedert.

Suchen Sie sich ein ASCII Kunstwerk aus dem Netz oder kreieren Sie selbst eines und geben Sie das Kunstwerk in einem neuen Projekt auf der Konsole aus.



1.3 Datentypen

Schreiben Sie ein Programm, das die Anzahl der Bytes der üblichen arithmetischen Datentypen mit *sizeof* berechnet sowie deren Wertebereich mithilfe der *Konstanten* ausgibt, z.B.

- Datentyp XYZ benötigt **xyz** Byte und kann Werte im Bereich **[a,z]** abspeichern