

Übungsblatt Nr. 0

Ausgabe: 16.10.2017

Abgabe: -

Für den Einstieg

Hinweis: An dieser Stelle werden Sie auf weiteren Übungszetteln Hinweise zu den Modalitäten finden.

Aufgabe 0.1: Der Moodle Kurs

Die Materialien der Veranstaltung PRG-1 und EPR werden über die Lernplattform Moodle bereitgestellt. Es ist daher erforderlich, dass Sie sich mit ihrem HRZ-Account in den dort vorhandenen Kurs *Grundlagen der Programmierung 1 (PRG1 + EPR)* einschreiben. Sie erreichen den Kurs unter

<https://moodle.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/moodle3/course/view.php?id=360>

Der Zugangsschlüssel für das WS 16/17 lautet: *programmingws17*

Aufgabe 0.2: Anmeldung zum Übungsbetrieb

Die Vorlesung wird durch wöchentliche Übungsgruppen (PRG und EPR Tutorien) begleitet. Hierfür müssen Sie sich unter der folgenden Adresse anmelden

<https://anmeldung.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/auge/>

Diesen Link finden Sie ebenfalls im Moodle Kurs unter *Link zur Anmeldung zu den Übungsgruppen*. Geben Sie dort drei mögliche Wunschtermine an. Dies erfolgt zusammen mit anderen Veranstaltungen. Die finale Einteilung wird dann über den Moodle-Kurs bekannt gegeben.

Generell gilt, dass die Abgaben der Aufgabenblätter in digitaler Form im Kurs eingereicht werden müssen. Die Abgabe von PRG ist immer bis Vorlesungsbeginn Freitag 9.30 Uhr in der darauffolgenden Woche. Die Abgabe von EPR muss bis Samstag 16 Uhr. Die Abgabetermine werden auch auf jedem Aufgabenblatt angegeben sein.

Achten Sie bei allen Ihren Abgaben stets darauf den Hinweis aus der Fußnote¹ einzuhalten! Es kann nur der Teil bewertet werden, der Ihre eigene Leistung widerspiegelt.

¹Es sind grundsätzlich Rechenwege anzugeben, es sei denn es findet sich ein expliziter Hinweis, dass dies nicht nötig ist. Es dürfen keine Lösungen aus dem Skript, dem Internet oder anderen Quellen abgeschrieben werden. Diese Quellen dürfen nur mit Quellenangaben verwendet werden und es muss ein hinreichend großer Eigenanteil in den Lösungen deutlich zu erkennen sein. Digitale Abgaben, die nicht im Format .pdf für Texte oder .py für Code erfolgen, werden nicht bewertet. Bei Abgaben mehrerer Dateien müssen diese als .zip zusammengefasst werden. Abgaben, die nicht diesen Regeln entsprechen, werden nicht bewertet! Achten Sie darauf die Variable `__author__` in allen Quellcode Dateien korrekt zu setzen. Abgaben, die nicht dieser Vorgabe entsprechen, werden nicht bewertet. Außerdem muss Ihr Name in jeder abgegebenen .pdf Datei zu finden sein. Abgaben, die vollständig per Hand geschrieben und eingescannt werden, sind nur in zuvor abgesprochenen Ausnahmefällen erlaubt.

Aufgabe 0.3: Akzeptierte Abgabeformate

Die erstellten Programme müssen als lauffähiger Python-Quellcode eingereicht werden. Die Abgabe für PRG (sowie eventuelle schriftliche Ergänzungen in EPR) muss als *.pdf* Datei erfolgen. Es steht jeweils ein Link zur Abgabe im Moodle zur Verfügung.

Ihre Programme können im Allgemeinen aus mehr als einer Datei bestehen. Packen Sie daher mehrere Dateien zum Hochladen zu einem Archiv zusammen. Andere Formate als *.zip* werden nicht akzeptiert!

Achten Sie außerdem beim Benennen Ihrer Abgaben darauf, einen aussagekräftigen Namen zu verwenden. Der Dateiname *Blatt3.zip* ist beispielsweise wenig eindeutig, wenn 300 Ihrer Kommilitonen die Abgabe ebenso benennen. Besser ist der Dateiname *EPR_Blatt_03_John_Cleese.zip* (sofern Ihr Name John Cleese ist).

Für die Abgabe von Programmen gilt: es ist ebenso wichtig, dass jede von Ihnen angelegte und bearbeitete Quellcode-Datei (*.py*) mit einer Zeile beginnt, aus der eindeutig der bzw. die Autoren hervorgehen. Achten Sie daher stets darauf, dass jede dieser Dateien die Variable `__author__` (Achtung: zwei Underscores vorne, zwei hinten) nach dem Schema `__author__ = 'Matrikelnummer: Vorname Nachname'` setzt. Also z.B. `__author__ = '123456: John Cleese'`. Im Falle der 14 täglichen Programmieraufgaben, die in Zweiergruppen zu bearbeiten sind, werden die beiden Autoren durch eine Komma (,) voneinander getrennt, z. B. `__author__ = '123456: John Cleese, 654321: Terry Gilliam'`

Aufgabe 0.4: Einrichten der Python Laufzeitumgebung

Die verwendete Programmiersprache in der Veranstaltung ist Python Version 3.6. Zur Bearbeitung der Programmieraufgaben ist es notwendig, einen entsprechenden Python-Interpreter auf Ihrem Arbeitsrechner zu installieren, sofern dieser dort noch nicht vorhanden ist. Auf den meisten Unix Systemen ist Python vorinstalliert (achten Sie dabei auf die Version!) und kann in der Konsole mit dem Befehle `python3` gestartet werden. Als Entwicklungsumgebung können Sie IDLE nutzen. Unabhängig davon kann die Version 3.6 www.python.org/downloads heruntergeladen und installiert werden.

Sollten Sie hierbei Probleme haben, die Sie nicht selbstständig lösen können, kümmern Sie sich bitte rechtzeitig um Hilfestellung!