

Tutorium Programmierung 1

| 21.01.2026

Jannes Kurzke und Fabian Bauriedl

Inhalt

1. Git Basics
2. Datentypen
3. Operatoren
4. Methoden
5. Array und ArrayList
6. Kontrollstrukturen + Ternary Operator
7. Schleifen

Organisatorisches

| Steffen und Mario behandeln die Themen in unterschiedlicher Reihenfolge

Organisatorisches

Komm in die Gruppe!



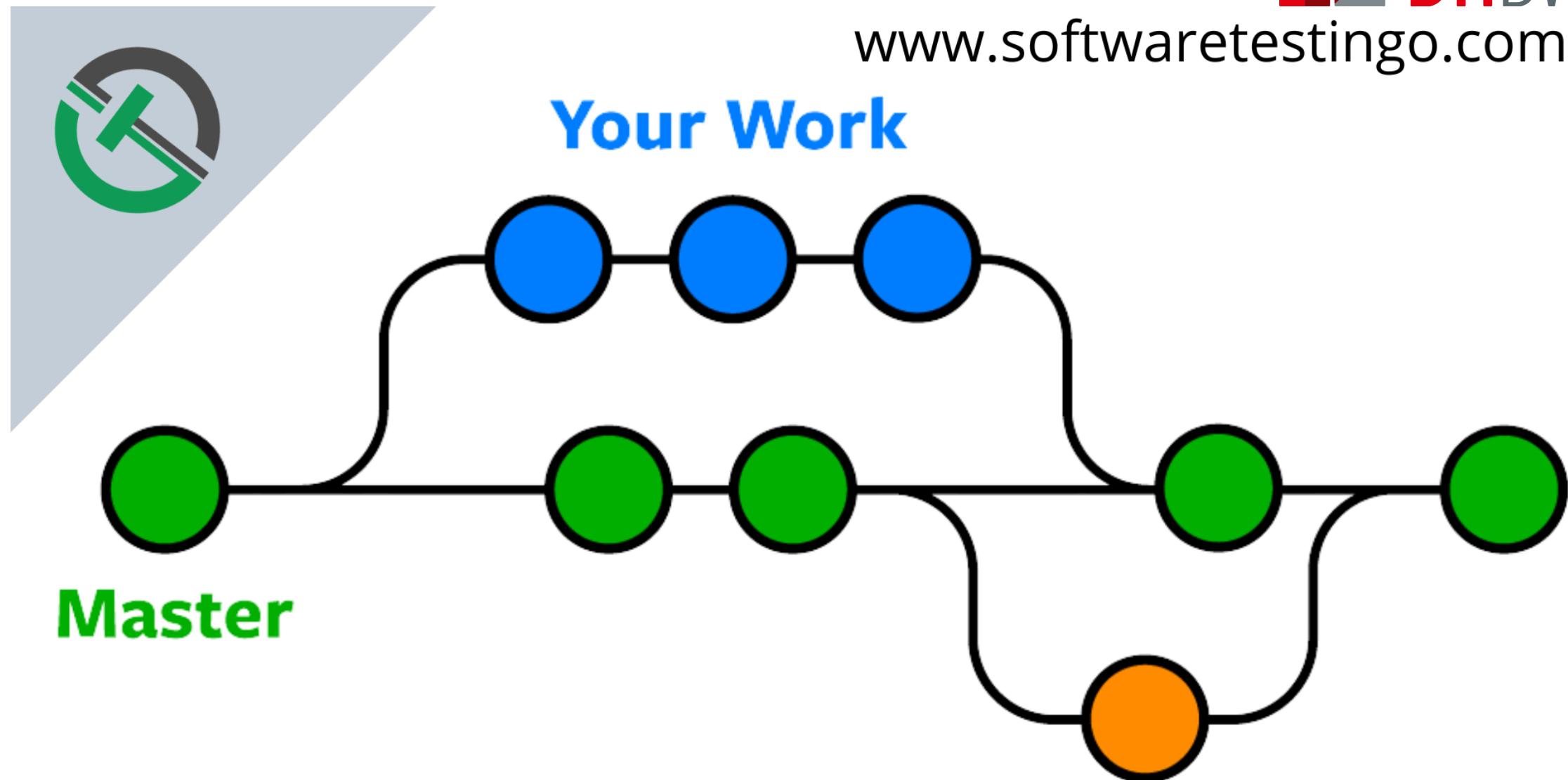
Git Basics



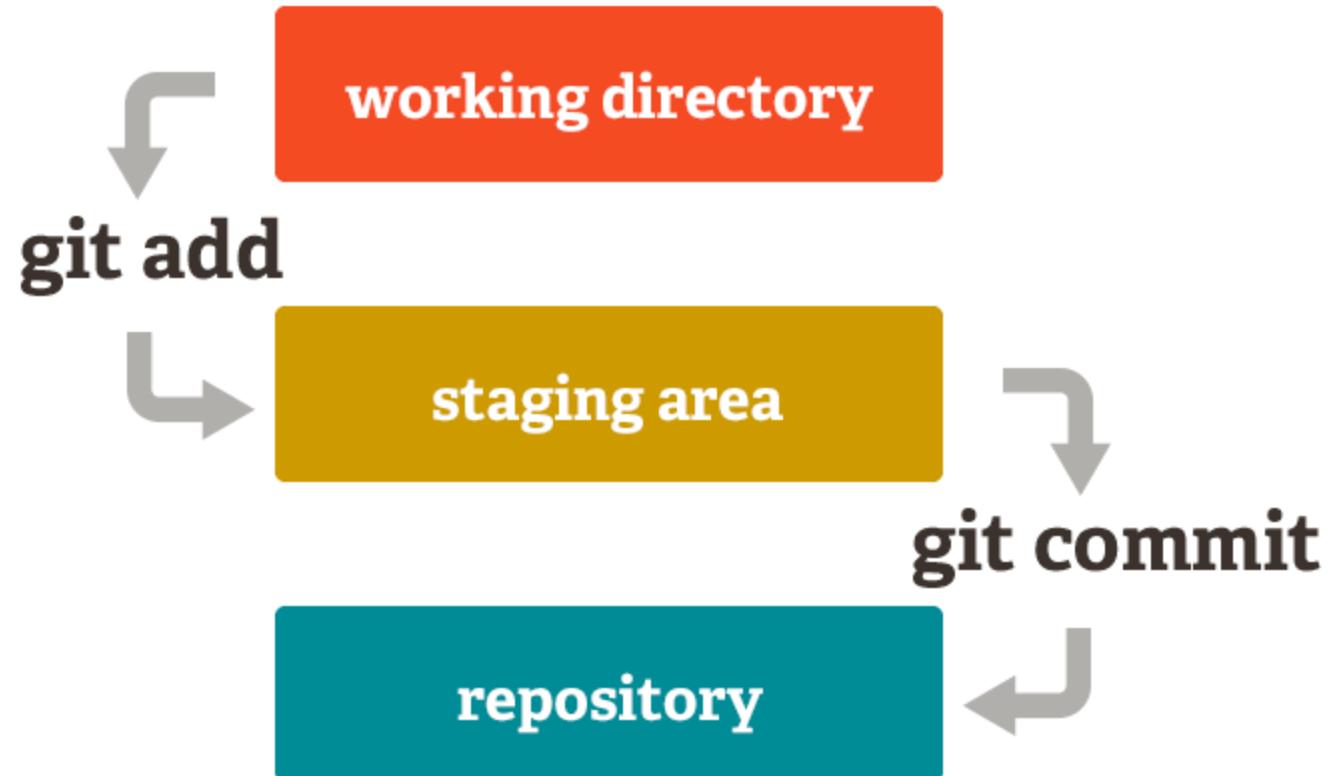
Git Basics - Branches



www.softwaretestingo.com



Git Basics - Staging



Git Basics - Commands



| Befehl | Beispiel |
|-----------------|--|
| git clone | git clone https://github.com/Kona418/ProgrammierungTutorium.git |
| git add <> | git add ReadMe.md |
| git commit -m"" | git commit -m"Updated Repo name in ReadMe" |
| git push | |
| git pull | |
| git branch | |
| git checkout | git checkout exercise/strings |

Datentypen

- Bestimmung wie Daten gespeichert und gelesen werden
 - Planbarkeit von Speicherbedarf
 - Integrierte Limitierung des Wertebereichs
- Unterscheidung zwischen primitiven und komplexen Datentypen

Datentypen - Wahrheitswerte

| Datentyp | Größe | Wertebereich |
|----------|-------|--------------|
| boolean | 1 Bit | true, false |

Datentypen - Ganzzahlen

| Datentyp | Größe | Wertebereich |
|----------|--------|----------------------------|
| byte | 1 Byte | -128 bis +127 |
| short | 2 Byte | -32.768 bis +32.767 |
| int | 4 Byte | -2.1 Mrd bis +2.1 Mrd |
| long | 8 Byte | -9.2 Trill bis + 9.2 Trill |

Datentypen - Gleitkommazahlen

| Datentyp | Größe | Wertebereich |
|----------|--------|--|
| float | 4 Byte | -3,4*10 ³⁸ bis 3,4*10 ³⁸ |
| double | 8 Byte | -1,7*10 ³⁰⁸ bis 1,7*10 ³⁰⁸ |

Datentypen - Zeichen

| Datentyp | Größe | Wertebereich |
|----------|----------------|-------------------------------------|
| char | 2 Byte | \u0000 bis \xFFFF |
| String | variable Größe | jedes einzelne Zeichen wie bei char |

Datenobjekte/ Variablen

- Variablen werden als Zwischenspeicher für Werte verwendet
- Variablen haben einen festen Datentyp
- Deklaration legt eine Variable an und reserviert Speicherplatz
- Initialisierung befüllt den reservierten Speicherplatz mit einem Wert

Datenobjekte/ Variablen - Anlegen

```
public static void main(String[] args) {  
  
    // Deklaration der Variable "name"  
    String name;  
  
    // Initialisierung der Variable "name" mit dem Wert "Thorsten"  
    name = "Thorsten";  
  
    // Deklaration und Initialisierung der Variable "alter" mit dem Wert "19"  
    int alter = 19;  
}
```

Operatoren

- Berechnungen bzw. Umwandlung der in den Variablen gespeicherten Werte
- Verschiedene Operationen je nach Datentyp erlaubt
- Verschiedene Ergebnisse bei gleicher Operation je nach Datentyp

Addition, Subtraktion, Multiplikation



```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numA = 10;  
    int numB = 5;  
    int result;  
  
    result = numA + numB;  
    System.out.println(result);  
    // 15  
  
    result = numA - numB;  
    System.out.println(result);  
    // 5  
  
    result = numA * numB;  
    System.out.println(result);  
    // 50  
}
```

Division

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numAInt = 10;  
    int numBInt = 4;  
    int resultInt;  
  
    resultInt = numAInt / numBInt;  
    System.out.println(resultInt);  
    // 2  
  
    double numADouble = 10;  
    double numBDouble = 4;  
    double resultDouble;  
  
    resultDouble = numADouble / numBDouble;  
    System.out.println(resultDouble);  
    //2.5  
}
```

String Addition

```
public static void main(String[] args) {  
  
    String text1 = "Hello ";  
    String text2 = "World!";  
  
    System.out.println(text1 + text2);  
    // Hello World!  
}
```

Vergleichsoperatoren

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numA = 10;  
    int numB = 5;  
    boolean result;  
  
    result = numA > numB;  
    System.out.println(result);  
    // true  
  
    result = numA < numB;  
    System.out.println(result);  
    // false  
  
    result = numA == numB;  
    System.out.println(result);  
    // false  
  
    result = numA != numB;  
    System.out.println(result);  
    // true  
}
```

Boolische Operatoren

```
public static void main(String[] args) {  
  
    boolean boolA = true;  
    boolean boolB = false;  
    boolean result;  
  
    result = boolA && boolA;  
    System.out.println(result);  
    // true  
  
    result = boolB || boolB;  
    System.out.println(result);  
    // false  
  
    result = boolA || boolB;  
    System.out.println(result);  
    // true  
  
    result = !boolA;  
    System.out.println(result);  
    // false  
}
```

Konvertierung von VariablenTypen

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numA = 10;  
    System.out.println(numA);  
    // 10  
  
    double numB;  
    numB = (double) numA;  
    System.out.println(numB);  
    // 10.0  
}
```

Methoden

- Main-Methode ist der Einstiegspunkt in das Programm
- Code-Abschnitte die mehrfach verwendbar sind
- Java kommt mit vielen nützlichen Standard Methoden
- Methoden lassen sich selbst definieren

Hilfsmethoden komplexer Datentypen

```
public static void main(String[] args) {  
  
    String name = "Thorsten";  
    char firstLetter;  
  
    firstLetter = name.charAt(0);  
    System.out.println(firstLetter);  
    // "T"  
}
```

Hilfsmethoden komplexer Datentypen

```
public static void main(String[] args) {  
  
    String userInput = "19";  
    System.out.println(userInput * 2);  
    // **error**  
  
    int age;  
    age = Integer.parseInt(userInput);  
    System.out.println(age * 2);  
    // 38  
}
```

Methoden - Aufbau

| Bestandteil | Inhalt |
|---------------|--------------------------------|
| Rückgabetyp | void, int, String, double, ... |
| Bezeichner | Name der Methode |
| Parameter | Eingabeveriablen |
| Methodenrumpf | Auszuführender Code |

Methoden Beispiel Addition

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int result;  
    result = intAdder(10, 5);  
    System.out.println(result);  
    // 15  
}  
  
public static int intAdder(int numA, int numB){  
  
    int internalResult = numA + numB;  
    return internalResult;  
}
```

Methoden Beispiel Alter Check



```
public static void main(String[] args) {  
  
    boolean result;  
    result = ageCheck(19);  
    System.out.println(result);  
    // true  
  
    result = ageCheck(15);  
    System.out.println(result);  
    // false  
}  
  
public static boolean ageCheck(int age){  
  
    boolean isAdult = age >= 18;  
    return isAdult;  
}
```

Kontrollstrukturen

- Ausführung bestimmter Code-Abschnitte bei Erfüllung einer Bedingung
- Angabe eines alternativen Code-Abschnitts wenn Bedingung nicht erfüllt ist
- Vielseitiges Werkzeug zum Erreichen eines komplexen Programm-Ablaufs

Aufbau von If-Anweisungen

- if Schlüsselwort
- Bedingung
- Code Block

```
public static void main(String[] args) {  
    int age = 19;  
    if (age >= 18) {  
        System.out.println("Come in");  
    }  
}
```

Aufbau von If-Else-Anweisungen

- if Schlüsselwort
- Bedingung
- Erfolg Code Block
- Misserfolg Code Block

```
public static void main(String[] args) {  
    int age = 19;  
    if (age >= 18) {  
        System.out.println("Come in");  
    } else {  
        System.out.println("Adults only!");  
    }  
}
```

If-Else-Ketten

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int age = 18;  
    if (age > 18) {  
        System.out.println("Come in");  
  
    } else if (age == 18){  
        System.out.println("You're just old enough");  
  
    }  
    else {  
        System.out.println("Adults only!");  
    }  
}
```

Switch-Case

- Ähnlich zu If-Else Anweisungen
- Entscheidung basiert hier auf dem Wert einer Variable
- Kann je nach Anwendung und Programmiersprache schneller sein als If-Else

Switch Aufbau

- Switch Schlüsselwort
- Variable die geprüft wird
- Case Schlüsselwort mit Wert
- Code Block
- Break Schlüsselwort
- Code Block

Switch-Case Beispiel

```
public static void main(String[] args) {  
    char gender = 'j';  
    switch (gender) {  
        case 'm':  
            System.out.println("männlich");  
            break;  
        case 'w':  
            System.out.println("weiblich");  
            break;  
        case 'd':  
            System.out.println("divers");  
            break;  
        default:  
            System.out.println("nur \"m|w|d\" zugelassen");  
            break;  
    }  
}
```

Ternary Operator

- Kurzform der If-Else Anweisung

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int numA = 10;  
    int numB = 5;  
    String result;  
  
    if (numA > numB) {  
        result = "greater";  
    } else {  
        result = "less";  
    }  
  
    result = numA > numB ? "greater" : "less";  
    System.out.println(result);  
    // greater  
}
```

Übungen (Stand 21.01.2026)

Vorbereitung:

- In VSCode/IntelliJ Terminal öffnen
- Repository klonen:
- 'git clone <https://github.com/Kona418/ProgrammierungTutorium.git>'
- 'cd ProgrammierungTutorium'
- Alternativ: Menüpunkt 'Neues Projekt aus Versionskontrolle' aufrufen und Repository Link einfügen

Verfügbare Themen:

- 'datatypes'
- 'methoden'
- 'kontrollstrukturen'

Übungen öffnen:

- nacheinander im Terminal ausführen (Thema aus Liste für THEMA einsetzen):
- 'git stash'
- 'git checkout semester1/THEMA'
- Im Ordner THEMAExercises sind die Aufgaben, in THEMASolutions die Lösungen
- Die Kommentare im Code beschreiben, was zu tun ist!

Zeit zum Üben

