

Allgemeine Hinweise:

- Die **Deadline** zur **Abgabe** der Hausaufgaben ist am **Donnerstag, den 11.11.2021, um 18:00 Uhr**.
- Der **Workflow** sieht wie folgt aus. Die Abgabe der Hausaufgaben erfolgt **im Moodle-Lernraum** und kann nur in **Zweiergruppen** stattfinden. Dabei müssen die Abgabepartner*innen **dasselbe Tutorium** besuchen. Nutzen Sie ggf. das entsprechende **Forum** im Moodle-Lernraum, um eine*n Abgabepartner*in zu finden. Es darf **nur ein*e** Abgabepartner*in die Abgabe hochladen. Diese*r muss sowohl die **Lösung** als auch den **Quellcode** der Programmieraufgaben hochladen. Die Bepunktung wird dann für **beide** Abgabepartner*innen **separat** im Lernraum eingetragen. Die Feedbackdatei ist jedoch nur dort sichtbar, wo die Abgabe hochgeladen wurde und muss innerhalb des Abgabepaars **weitergeleitet** werden.
- Die **Lösung** muss als PDF-Datei hochgeladen werden. Damit die Punkte beiden Abgabepartner*innen zugeordnet werden können, müssen **oben** auf der **ersten Seite** Ihrer Lösung die **Namen, Matrikelnummern** sowie die **Nummer des Tutoriums** von **beiden** Abgabepartner*innen angegeben sein.
- Der **Quellcode** der Programmieraufgaben muss als **.zip-Datei** hochgeladen werden und **zusätzlich** in der PDF-Datei mit Ihrer Lösung enthalten sein, sodass unsere Hiwis ihn mit Feedback versehen können. Auf diesem Blatt muss Ihre Codeabgabe Ihren vollständigen **Java-Code** in Form von **.java-Dateien** enthalten. Aus dem Lernraum heruntergeladene Klassen, etwa die Datei `SimpleIO.java`, dürfen nicht mit abgegeben werden.
Stellen Sie sicher, dass Ihr Programm von **javac** **akzeptiert** wird, wenn die entsprechenden Klassen aus dem Lernraum hinzugefügt werden. Ansonsten werden keine Punkte vergeben.
- Einige Hausaufgaben müssen im Spiel **Codescape** gelöst werden. Klicken Sie dazu im Lernraum rechts im Block “Codescape” auf den angegebenen Link. Diese Aufgaben werden getrennt von den anderen Hausaufgaben gewertet.

Tutoraufgabe 1 (Überblickswissen):

- Wie unterscheiden sich Referenzvariablen von Wertvariablen? Geben Sie ein kleines **Java**-Beispiel an, in dem dieser Unterschied deutlich wird.
- Welche Schleifenarten haben Sie bisher kennengelernt? Nennen Sie je einen typischen Anwendungsfall!
- Was ist der grundlegende Unterschied zwischen einer Klasse und einem Objekt?
- Variablen können in einer Klasse, aber auch in einer Methode deklariert werden. Worin besteht der Unterschied und in welchen Fällen deklariert man Variablen typischerweise an welcher Stelle?
- Was ist der Unterschied zwischen *Call By Reference* und *Call By Value*? Inwieweit unterstützt **Java** die beiden Konzepte?

Tutoraufgabe 2 (Programmierung):

Bubblesort ist ein Algorithmus zum Sortieren von Arrays, der wie folgt vorgeht, um ein Array **a** zu sortieren: Das Array wird wiederholt von links nach rechts durchlaufen. Am Ende des n -ten Durchlauf gilt, dass die letzten n Array-Elemente an ihrer endgültigen Position stehen. Folglich müssen im $(n + 1)$ -ten Durchlauf nur noch die ersten $a.length - n$ Elemente betrachtet werden. In jedem Durchlauf wird in jedem Schritt das aktuelle Element mit seinem rechten Nachbarn verglichen. Falls das aktuelle Element größer ist als sein rechter Nachbar, werden sie getauscht.

Als Beispiel betrachten wir das Array $\{3, 2, 1\}$. Im ersten Durchlauf wird erst 3 mit 2 getauscht (dies ergibt $\{2, 3, 1\}$) und dann 3 mit 1, was $\{2, 1, 3\}$ ergibt. Im zweiten Durchlauf wird 2 mit 1 getauscht, was zu $\{1, 2, 3\}$ führt.

Implementieren Sie eine Klasse `BubbleSort` mit einer Methode `public static void sort(int[] a)`, die das Array `a` mithilfe des Algorithmus *Bubblesort* aufsteigend sortiert.

Hinweise:

- Im Moodle-Lernraum stehen die beiden Java-Dateien `BubbleSort.java` und `BubbleSortTest.java` zum Download zur Verfügung. Speichern Sie beide Dateien in einem neuen Ordner. Die Klasse `BubbleSort` enthält eine Methode `sort` mit leerem Rumpf. Wenn Sie die Implementierung vervollständigen und anschließend mit `javac BubbleSortTest.java` kompilieren, dann können Sie Ihre Implementierung mit `java BubbleSortTest` testen.

Aufgabe 3 (Programmierung):

(8 + 9 = 17 Punkte)

Selectionsort ist ein Algorithmus zum Sortieren von Arrays, der wie folgt vorgeht, um ein Array `a` zu sortieren: Das Array wird wiederholt von links nach rechts durchlaufen. Am Ende des $(n - 1)$ -ten Durchlaufs gilt, dass die ersten $(n - 1)$ Array-Elemente an ihrer endgültigen Position stehen, d.h. bis zur Stelle $n - 2$ ist das Array bereits korrekt sortiert. Folglich müssen im n -ten Durchlauf nur noch die letzten `a.length - n + 1` Elemente betrachtet werden. Im n -ten Durchlauf wird die Position i_{min} des kleinsten Elements der letzten `a.length - n + 1` Elemente bestimmt. Danach wird das Element an Position $n - 1$ mit dem Minimum an Position i_{min} vertauscht.

Als Beispiel betrachten wir das Array `{3,7,1,5,8}`.

Im ersten Durchlauf ($n = 1$) wird $i_{min} = 2$ bestimmt, da die kleinste Zahl (1) des Arrays an Position 2 steht. Sie wird daher mit dem Element 3 an Position $n - 1 = 0$ vertauscht und es entsteht das Array `{1,7,3,5,8}`.

Im zweiten Durchlauf ($n = 2$) bestimmt man $i_{min} = 2$ und erhält `{1,3,7,5,8}`.

Im dritten Durchlauf ergibt sich $i_{min} = 3$, dies führt zu `{1,3,5,7,8}`.

Im vierten und letzten Durchlauf ($n = 4$) wird wieder $i_{min} = 3$ bestimmt. Die Vertauschung des Elements an der Position $n - 1 = 3$ mit dem Element an der Position $i_{min} = 3$ ändert daher nichts an dem Array. Das sortierte Array ist also `{1,3,5,7,8}`.

Hinweise:

- Im Moodle-Lernraum stehen die Java-Dateien `SelectionSort.java`, `ImprovedSelectionSort.java`, `SelectionSortTest.java` und `ImprovedSelectionSortTest.java` zum Download zur Verfügung. Speichern Sie die Dateien in einem neuen Ordner. Die Klassen `SelectionSort` und `ImprovedSelectionSort` enthalten je eine Methode `sort` mit leerem Rumpf. Wenn Sie die Implementierung vervollständigen und dann mit `javac SelectionSortTest.java` bzw. `javac ImprovedSelectionSortTest.java` kompilieren, dann können Sie die Implementierungen mit `java SelectionSortTest` bzw. `java ImprovedSelectionSortTest` testen.

- Implementieren Sie eine Klasse `SelectionSort` mit einer Methode `public static void sort(int[] a)`, die das Array `a` mithilfe des Algorithmus *Selectionsort* aufsteigend sortiert.
- Eine verbesserte Variante des Algorithmus (*ImprovedSelectionSort*) bestimmt in jedem Durchlauf nicht nur die Position i_{min} des kleinsten Elements, sondern auch die Position i_{max} des größten Elements. Am Ende des n -ten Durchlaufs werden die Elemente dann so getauscht, dass das Element, das vor dem Durchlauf an Position i_{min} gestanden hat, nun an Position $n - 1$ steht und das Element, das vor dem Durchlauf an Position i_{max} gestanden hat, nun an Position `a.length - n` steht. Durchsucht werden in dieser Variante im n -ten Durchlauf dann die Elemente von Position $n - 1$ bis einschließlich `a.length - n`. Sollte es sich dabei um 1 oder 0 Elemente handeln, bricht der Algorithmus ab.

Als Beispiel betrachten wir das Array `{16,11,12,17,13,15,14}`.

Im ersten Durchlauf ($n = 1$) wird $i_{min} = 1$ und $i_{max} = 3$ bestimmt, da die kleinste Zahl (11) des Arrays an Position 1 und die größte Zahl (17) an Position 3 steht. Es wird daher so getauscht, dass die 17 an Position `a.length - n = 6` und die 11 an Position $n - 1 = 0$ steht. Es entsteht z.B. das Array `{11,16,12,14,13,15,17}`.

Im zweiten Durchlauf ($n = 2$) wird $i_{min} = 2$ und $i_{max} = 1$ bestimmt. (Beachten Sie zu dieser Tauschoperation den untenstehenden Hinweis.) Es entsteht das Array `{11,12,15,14,13,16,17}`.

Im dritten und letzten Durchlauf ($n = 3$) wird $i_{min} = 4$ und $i_{max} = 2$ bestimmt, es entsteht das Array $\{11, 12, 13, 14, 15, 16, 17\}$.

Hinweise:

- Beachten Sie, dass die Tauschoperationen in dieser Variante fehleranfällig sind: So sind, je nach Position des kleinsten und größten Elements, entweder 2, 3 oder 4 Elemente in die Tauschoperationen eingebunden. Gestalten Sie Ihre Implementierung so, dass jeder dieser Fälle korrekt behandelt wird.

Tutoraufgabe 4 (Verifikation mit Arrays):

Gegeben sei folgendes Java-Programm P , wobei x und i `int`-Variablen sind, res eine `boolean`-Variable und a ein Array vom Typ `int[]` ist:

$\langle \text{true} \rangle$ (Vorbedingung)

```
i = 0;
res = false;
while(i < a.length) {
    if(x == a[i]) {
        res = true;
    }
    i = i + 1;
}
```

$\langle res = x \in \{a[j] \mid 0 \leq j \leq a.length-1\} \rangle$ (Nachbedingung)

- a) Vervollständigen Sie die folgende Verifikation der partiellen Korrektheit des Algorithmus im Hoare-Kalkül, indem Sie die unterstrichenen Teile ergänzen. Hierbei dürfen zwei Zusicherungen nur dann direkt untereinander stehen, wenn die untere aus der oberen folgt. Hinter einer Programmanweisung darf nur eine Zusicherung stehen, wenn dies aus einer Regel des Hoare-Kalküls folgt.

Beachten Sie bei der Anwendung der “Bedingungsregel 1” mit Vorbedingung φ , Nachbedingung ψ und `if`-Bedingung B , dass $\varphi \wedge \neg B \implies \psi$ gelten muss, d. h. die Nachbedingung ψ der `if`-Anweisung muss aus der Vorbedingung φ der `if`-Anweisung und der negierten Bedingung $\neg B$ folgen. Geben Sie beim Verwenden der Regel einen entsprechenden Beweis an.

Hinweise:

- Gehen Sie davon aus, dass keine Integer-Überläufe stattfinden, d.h. behandeln Sie Integers als die unendliche Menge \mathbb{Z} .
- Sie dürfen beliebig viele Zusicherungs-Zeilen ergänzen oder streichen. In der Musterlösung werden allerdings genau die angegebenen Zusicherungen benutzt.
- Bedenken Sie, dass die Regeln des Kalküls syntaktisch sind, weshalb Sie semantische Änderungen (beispielsweise von $x+1 = y+1$ zu $x = y$) nur unter Zuhilfenahme der Konsequenzregeln vornehmen dürfen.
- Der Ausdruck $x \in M$ hat den Wert `true`, wenn x in der Menge M enthalten ist, sonst hat der Ausdruck den Wert `false`.

	$\langle \text{true} \rangle$
<code>i = 0;</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>res = false;</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>while (i < a.length) {</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>if (x == a[i]) {</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>res = true;</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>}</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>i = i + 1;</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
<code>}</code>	$\langle \text{_____} \rangle$
	$\langle \text{_____} \rangle$
	$\langle \text{res} = x \in \{a[j] \mid 0 \leq j \leq a.length - 1\} \rangle$

- b) Untersuchen Sie den Algorithmus P auf seine Terminierung. Für einen Beweis der Terminierung muss eine Variante angegeben werden und unter Verwendung des Hoare-Kalküls die Terminierung bewiesen werden.

Geben Sie auch bei dieser Teilaufgabe einen Beweis für die Aussage $\varphi \wedge \neg B \implies \psi$ bei der Anwendung der "Bedingungsregel 1" an.

Aufgabe 5 (Verifikation mit Arrays):

(10 + 4 + 2 = 16 Punkte)

Gegeben sei folgendes Java-Programm P . Es hat Ähnlichkeit zum *Bubblesort*-Algorithmus, den wir schon aus Turaufgabe 2 kennen. Hierbei sind `i` und `ac` `int`-Variablen und `a` ist ein Array vom Typ `int[]`.

$\langle a.length > 0 \rangle$	(Vorbedingung)
<code>i = 0;</code>	
<code>while (i < a.length - 1) {</code>	
<code>if (a[i] > a[i+1]) {</code>	
<code>ac = a[i];</code>	
<code>a[i] = a[i+1];</code>	

```

    a[i+1] = ac;
}
i = i + 1;
}

```

$\langle a[a.length - 1] = \max\{a[j] \mid 0 \leq j < a.length\} \rangle$ (Nachbedingung)

- a) Vervollständigen Sie die folgende Verifikation der partiellen Korrektheit des Algorithmus im Hoare-Kalkül, indem Sie die unterstrichenen Teile ergänzen. Hierbei dürfen zwei Zusicherungen nur dann direkt untereinander stehen, wenn die untere aus der oberen folgt. Hinter einer Programmanweisung darf nur eine Zusicherung stehen, wenn dies aus einer Regel des Hoare-Kalküls folgt.

Beachten Sie bei der Anwendung der “Bedingungsregel 1” mit Vorbedingung φ , Nachbedingung ψ und **if**-Bedingung B , dass $\varphi \wedge \neg B \implies \psi$ gelten muss, d. h. die Nachbedingung ψ der **if**-Anweisung muss aus der Vorbedingung φ der **if**-Anweisung und der negierten Bedingung $\neg B$ folgen. Geben Sie beim Verwenden der Regel einen entsprechenden Beweis an.

Hinweise:

- Gehen Sie davon aus, dass keine Integer-Überläufe stattfinden, d.h. behandeln Sie Integers als die unendliche Menge \mathbb{Z} .
- Sie dürfen beliebig viele Zusicherungs-Zeilen ergänzen oder streichen, auch die bereits ausgefüllten Zeilen. In der Musterlösung werden allerdings genau die angegebenen Zusicherungen benutzt.
- Die bereits ausgefüllten Zusicherungs-Zeilen zwischen Vor- und Nachbedingung sollen lediglich als Hinweis dienen. Sie müssen von Ihnen nicht benutzt werden, kommen in der Musterlösung allerdings genau so vor.
- Bedenken Sie, dass die Regeln des Kalküls syntaktisch sind, weshalb Sie semantische Änderungen (beispielsweise von $x+1 = y+1$ zu $x = y$) nur unter Zuhilfenahme der Konsequenzregeln vornehmen dürfen.

$\langle a.length > 0 \rangle$

```

i = 0;
    <_____>

    <_____>

    <_____>
while (i < a.length - 1) {
    <_____>

    <_____>

    if (a[i] > a[i+1]) {
        <_____>
        < i + 1 ≤ a.length - 1 ∧ a[i] = max{ a[j] | 0 ≤ j ≤ i + 1 } >
        < i + 1 ≤ a.length - 1 ∧ a[i] = max({a[j] | 0 ≤ j ≤ i - 1} ∪ {a[i], a[i+1]}) >
        ac = a[i];
        < i + 1 ≤ a.length - 1 ∧ ac = max({a[j] | 0 ≤ j ≤ i - 1} ∪ {ac, a[i+1]}) >
        a[i] = a[i+1];

        <_____>

        a[i+1] = ac;

        <_____>
    }
}

```

}	< _____ >
i = i + 1;	< _____ >
}	< _____ >
	< _____ >
	<a[a.length - 1] = max{ a[j] 0 ≤ j < a.length }>

- b) Untersuchen Sie den Algorithmus P auf seine Terminierung. Für einen Beweis der Terminierung muss eine Variante angegeben werden und unter Verwendung des Hoare-Kalküls die Terminierung unter der Voraussetzung $a.length > 0$ bewiesen werden.

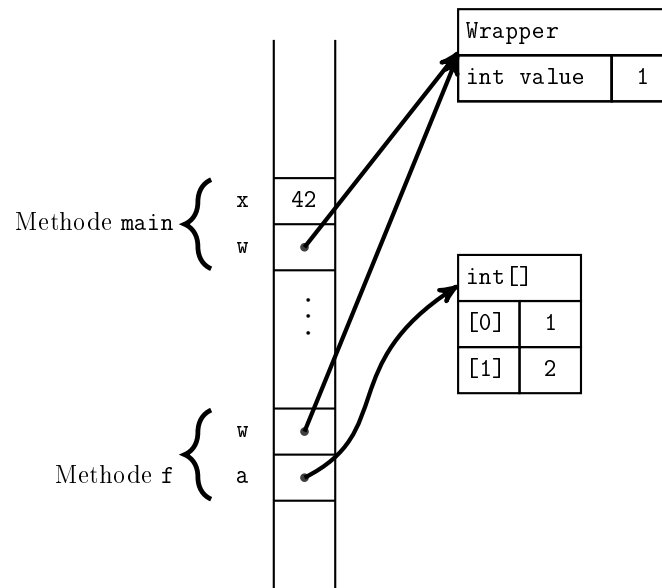
Geben Sie auch bei dieser Teilaufgabe einen Beweis für die Aussage $\varphi \wedge \neg B \implies \psi$ bei der Anwendung der “Bedingungsregel 1” an.

- c) Der Algorithmus P ist ähnlich zum in Tutoraufgabe 2 behandelten Algorithmus *Bubblesort*. Dennoch wurde in Teilaufgabe a) dieser Hausaufgabe noch nicht die partielle Korrektheit dieses Sortieralgorithmus bewiesen. Nennen Sie die beiden Hauptgründe dafür!

In den Aufgaben 6 bis 8 sollen Sie Speicherzustände zeichnen. Angenommen wir haben folgenden Java Code:

<pre> public class Wrapper { int value; } </pre>	<pre> public class Main { public static void main(String[] args) { int x = 42; Wrapper w = new Wrapper(); w.value = 0; f(w); } public static void f(Wrapper w) { int[] a = {1,2}; w.value = 1; // Speicherzustand hier gezeichnet } } </pre>
--	--

Dann sieht der Speicher an der markierten Stelle wie folgt aus:



Tutoraufgabe 6 (Seiteneffekte):

Betrachten Sie das folgende Programm:

```

public class TSeiteneffekte {
    public static void main(String[] args) {
        TWrapper[] ws = new TWrapper[2];
        ws[0] = new TWrapper();
        ws[1] = new TWrapper();

        ws[0].value = 2;
        ws[1].value = 1;

        f(ws[1], new TWrapper[] { ws[1], ws[0] });

        // Speicherzustand hier zeichnen
    }

    public static void f(TWrapper w1, TWrapper[] ws) {
        int sum = 0;

        // Speicherzustand hier zeichnen

        for (int j = 0; j < ws.length; j++) {
            TWrapper w = ws[j];
            sum += w.value;
            w.value = j + 2;
        }

        // Speicherzustand hier zeichnen

        w1 = ws[1];
        w1.value = -sum;
    }
}

public class TWrapper {
    int value;
}
  
```

Es wird nun die Methode `main` ausgeführt. Stellen Sie den Speicher an allen drei markierten Programmzuständen graphisch dar. Achten Sie darauf, dass Sie alle (implizit) im Programm vorkommenden Arrays (außer `args`) und alle Objekte sowie die zu dem Zeitpunkt existierenden Programmvariablen darstellen.

Tutoraufgabe 7 (Seiteneffekte (Video)):

Betrachten Sie das folgende Programm:

```
public class VSeiteneffekte {
    public static void main(String[] args) {
        VWrapper w1 = new VWrapper();
        VWrapper w2 = w1;

        w1.i = 1;
        w2.i = 2;

        int x = 3;
        int[] a = { 1, 2 };

        f(w1, x, new int[] { 4, 5 });
        f(w2, x, a);
        //Speicherzustand hier zeichnen
    }

    public static void f(VWrapper w, int x, int[] a) {
        //Speicherzustand hier zeichnen
        x = a[0];
        a[0] = w.i;
        w.i = x;
    }
}

public class VWrapper {
    int i;
}
```

Es wird nun die Methode `main` ausgeführt. Stellen Sie den Speicher an allen drei markierten Programmzuständen graphisch dar. Achten Sie darauf, dass Sie alle (implizit) im Programm vorkommenden Arrays (außer `args`) und alle Objekte sowie die zu dem Zeitpunkt existierenden Programmvariablen darstellen.

Aufgabe 8 (Seiteneffekte):

(17 Punkte)

Betrachten Sie das folgende Programm:

```
public class HSeiteneffekte {
    public static void main(String[] args) {
        Wrapper[] ws = new Wrapper[3];
        ws[0] = new Wrapper();
        ws[0].value = 42;
        ws[1] = new Wrapper();
        ws[1].value = 43;
        ws[2] = new Wrapper();
        ws[2].value = 44;
        Wrapper w = ws[1];

        int[] is = { 45, 46, 47 };
        int i = is[1];

        bar(is, i, ws, w);
    }
}
```



```

    // Speicherzustand hier zeichnen
}

public static void bar(int[] is, int i, Wrapper[] ws, Wrapper w) {
    // Speicherzustand hier zeichnen

    i = 48;
    i = is[0];
    i = 49;
    is[1] = 50;
    is[1] = is[2];
    is[1] = 51;

    w.value = 52;
    w = ws[0];
    w.value = 53;
    ws[1].value = 54;
    ws[1] = ws[2];
    ws[1].value = 55;

    // Speicherzustand hier zeichnen

    is = new int[1];
    is[0] = 56;
    i = is[0];
    i = 57;

    ws = new Wrapper[1];
    ws[0] = new Wrapper();
    w = ws[0];
    w.value = 58;

    // Speicherzustand hier zeichnen
}

public class Wrapper {
    int value;
}

```

Es wird nun die Methode `main` ausgeführt. Stellen Sie den Speicher an allen vier markierten Programmpunkten graphisch dar. Achten Sie darauf, dass Sie alle (implizit) im Programm vorkommenden Arrays (außer `args`) und alle Objekte sowie die zu dem Zeitpunkt existierenden Programmvariablen darstellen.

Aufgabe 9 (Deck 3):

(Codescape)

Lösen Sie die Missionen von Deck 3 des Codescape Spiels. Ihre Lösung für die Codescape Missionen wird nur dann für die Zulassung gezählt, wenn Sie Ihre Lösung vor der einheitlichen Codescape Deadline am Samstag, den 22.01.2022, um 23:59 Uhr abschicken.