

Bevor Sie mit der Java-Programmierung loslegen können, müssen Sie ggf. die folgende Aufgaben durchführen: (1) *Java-Entwicklungsumgebung* installieren und (2) *Texteditor* installieren.

Diese Schritte werden auf unserer Moodle-Seite genauer beschrieben. Auf den Rechnern in den meisten PC-Pools der Universität sollten die Java-Entwicklungsumgebung und ein Texteditor bereits installiert sein.

Schreiben Sie ihre Ergebnisse in einem .PDF Dokument auf und reichen Sie es im EidI-Moodlekurs als Abgabe ein.

**Aufgabe 0.1** (2 Punkte).

Bestimmen und notieren Sie die Versionsnummer Ihrer Java-Laufzeitumgebung und Ihres Java-Compilers! Bei geläufigen Java-Installationen kann die Versionsnummer der Laufzeitumgebung von der Konsole aus mit dem Befehl `java -version` bestimmt werden; die Versionsnummer des Compilers wird mit dem Befehl `javac -version` angezeigt.

*Hinweis:* Die gesuchten Versionsnummern könnten z. B. so aussehen: 1.8.0\_25.

**Aufgabe 0.2** (1+1+2 Punkte).

In dieser Aufgabe schreiben und übersetzen wir unser erstes Java-Programm, und führen es schließlich aus.

- a) Speichern Sie – mit Hilfe eines Texteditors – den folgenden Programmcode in einer Textdatei namens `Hello.java` in einem von Ihnen gewählten Verzeichnis ab:

```
class Hello{
    public static void main(String[] args){
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

- b) Übersetzen Sie jetzt das Programm mit dem Java-Compiler. Öffnen Sie dazu eine Konsole und wechseln Sie mit dem Befehl `cd <Verzeichnispfad>` in das Verzeichnis, in dem sich die Textdatei befindet. Übersetzen Sie anschließend das Programm mittels `javac Hello.java`. Wenn die Kompilierung erfolgreich war, wurde eine Java-Bytecode-Datei mit dem Namen `Hello.class` im aktuellen Verzeichnis erstellt.
- c) Führen Sie das erstellte Programm mit dem Befehl `java Hello` aus und beobachten Sie die Auswirkungen. Welche Aufgabe bewerkstelligt dieses Programm offensichtlich?