

EidI Übungsblatt 2

Jonas Otto, Marco Deuscher

5. November 2017

2.1

```
Setze zahl=random(1,20)
Setze tipp=0;
Setze i=1;
Solange (i<=3) Wiederhole:
    Ausgabe: "Geben sie ihren Tipp ein:"
    Lese die Eingabe in tipp ein.
    Falls (tipp>zahl)
        Ausgabe:
            "Ihr Tipp ist größer als die gesuchte Zahl."
        i=i+1;
    Falls(tipp<zahl)
        Ausgabe:
            "Ihr Tipp ist kleiner als die gesuchte Zahl."
        i=i+1;
    Falls(tipp==zahl)
        Ausgabe:
            "Sie haben die Zahl erraten." +
            "Die gesuchte Zahl war " + zahl;
        Beende Programm;
Ausgabe: "Die gesuchte Zahl war " + zahl +
        ". Sie waren nicht in der Lage, diese zu erraten."
Beende Programm;
```

2.2

- (i) double: Es werden Nachkommastellen für cent benötigt
- (ii) char: Eignet sich um ein einzelnes Symbol zu speichern
- (iii) String: Geeignet um sowohl Zahlen als auch Buchstaben zu speichern
- (iv) String: Anders als bei Zahlen gibt es hier keine Größenbeschränkung

(v) boolean: Wahrheitswert mit zwei Möglichkeiten (Tür auf/Tür zu)

(vi) double: Fließkommazahl mit höherer Genauigkeit

2.3

$(A \& \& !A) \ || \ \quad !(7!=9 \ \& \& \ 21>42)$

$(A \& \& !A)$ ist immer wahr. Kann hier ignoriert werden (Da oder Verknüpfung).

$(7!=9)$ ist immer wahr. Kann hier ignoriert werden (Da und Verknüpfung).

$(21>42)$ ist immer falsch.

$!(21>42)$ ist immer wahr.

Die gesamte Zeile kann durch **true** Ersetzt werden.