

# Übungsblatt 1 - 12.10.2022

## Einführung in die Programmierung - Praktikum -

Prof. Dr. Alexander Förster  
Fachhochschule Bielefeld

### Aufgabe 1:

Starten Sie auf Ihrem Computer das Programm Eclipse (oder eine Entwicklungsumgebung Ihrer Wahl) zur Entwicklung von Java-Programmen (die folgenden Hinweise beziehen sich auf Eclipse).

Wählen Sie zunächst einen Speicherort für Ihren Workspace aus und legen Sie dann ein neues Java-Projekt z. B. mit dem Namen **ErsteVersuche** an. Dann legen Sie über das Kontext-Menü (rechts Maustaste auf dem Projekt) eine neue Klasse **HelloWorldProgram** an. Ändern Sie den Programmtext wie folgt:

```
/**
 * Dieses Programm schreibt den Text "Hello world!" auf dem Bildschirm.
 */

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

Starten Sie das Programm, indem Sie mit in der Tool-Leiste auf den grünen Play-Button klicken.

### Aufgabe 2:

Geben Sie das Programm von Seite 25 im Skript zur zweiten Vorlesung ein. Denken sie daran, die **stdlib** als „External Jar“ in den „Build Path“ aufzunehmen. Lassen Sie das Programm laufen und schauen sie, was es macht.

Lassen Sie ggf. die erste Zeile **import princeton.stdlib.\*** weg, falls es damit Probleme gibt.

### Aufgabe 3:

Legen Sie die Klasse **Add5Integers** an, kopieren Sie den sonstigen Programmtext von Aufgabe 2 hinein und ändern Sie das Programm so, dass es genau 5 Zahlen addiert.

#### Aufgabe 4:

Schreiben Sie ein Programm, dass das Durchschnittsalter von zwei Personen berechnet. Lassen Sie zunächst das Alter der beiden Personen eingeben und berechnen Sie dann in geeigneter Weise den Mittelwert. Geben Sie diesen dann aus. Überlegen Sie sich zunächst, welche Datentypen zur Speicherung der Eingaben und zur Durchführung der Berechnungen am geeignetsten sind. Testen Sie dann Ihr Programm mit verschiedenen Eingabewerten.

#### Aufgabe 5:

Da das Wetter draußen immer noch erträglich ist, zeichnen Sie einen einfachen Grillspieß. Legen Sie die Klasse **Spieß** an und zeichnen Sie mit Hilfe der aus Vorlesung 2 Seite 10 und 12 bekannten Befehle einen Spieß wie abgebildet.

