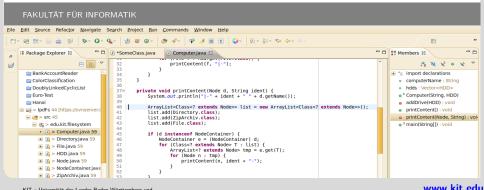


Programmieren-Tutorium Nr. 10

Einführung in Java, Eclipse Martin Thoma | 22. Oktober 2012



Inhaltsverzeichnis



- Allgemeines
- 2 Was ist Programmieren?
- 3 Java
- 4 System einrichten
- Wiederholung
- 6 Abspann

Martin Thoma - Programmieren-Tutorium Nr. 10

Formalien



- Die Folien werden online gestellt ⇒ Mitschreiben nicht nötig
- → martin-thoma.com/programmieren-tutorium
- Fragen immer sofort stellen und traut euch! Wenn nicht hier, wo dann?

Das bin ich



- Martin Thoma (info@martin-thoma.de) → CV
- 22 Jahre alt
- komme aus Augsburg
- 3. Semester, Informatik
- Programmieren
 - 2005: Angefangen mit PHP (& HTML, CSS, JavaScript, (My)SQL)
 - 2009: Liebe zu Python entdeckt (Hacklts und Challenges auf ProjectEuler, Brightshadows)
 - **Selten**: C, C++ (z.B. für ein größeres Forschungsprojekt)
 - 2011: Java am KIT gelernt
 - BwInf, Online-Projekte wie z.B. world-of-dungeons

Und wer seid ihr?

Websites und Links



- martin-thoma.com/programmieren-tutorium:
 Alle Links, Folien, Hinweise und viele weitere Inhalte
- praktomat.info.uni-karlsruhe.de:
 Forum; Abgabe der Übungsaufgaben; Klausur
- webinscribe.de: Anmeldung für das Tutorium
- tinyurl.com/prog2012: Website von Prof. Dr. Sinz
- docs.oracle.com: Manual → API
- stackoverflow.com: Weitergehende Fragen

Tutorium, Übung, Vorlesung



Modul: Programmieren 5 ECTS Übung Vorlesung Tutorium Student Mitarbeiter Dozent Übungsschein Klausur Muss bestanden werden Muss bestanden werden Abschlussnote ergibt Keine Note keine Bonuspunkte Modulnote

Was ist der Job eines Tutors?



- Fragen zum Stoff beantworten
 - Gerne auch etwas darüber hinaus
- Fragen zur Vorlesung beantworten
 - z.B. Klausurmodalitäten
- Übungsblätter korrigieren

Was ist nicht der Job eines Tutors?



- Vorlesung wiederholen
- Bespaßung im Tutorium
- Jeden durch die Klausur bringen
- ... oder die Korrektur der Klausur

Für was ist der Student verantwortlich?



Der Student ist für sich selbst verantwortlich, also

- ...die rechtzeitige Übungsblattabgabe
- ...die Vor- und Nachbereitung der Vorlesung
- ...das Lernen der Inhalte
- ...die rechtzeitige Klausuranmeldung
- ...das Finden relevanter Informationen

Erinnerungen



Praktomat-Anmeldung

https:

//praktomat.info.uni-karlsruhe.de/praktomat_2012_WS/

Deadline: Freitag, 02. November 2012

Disclaimer: tinyurl.com/prog-disclaimer

- PDF im VAB
- Abgabe in den Briefkasten der Vorlesung Programmieren (Gebäude 50.34, Keller)
- Deadline: Freitag, 02. November 2012

Übungsschein http://studium.kit.edu

- Anmeldung für den Übungsschein
- Deadline: Sonntag, 31. März 2013

Nicht abschreiben!



Warnung!

- Nicht abschreiben!
- Schon bei einmaligem Nachweis verwirkt man die Chance auf den Übungsschein
- Ohne Schein darf man die Abschlussaufgabe nicht schreiben
- Nur mit beidem besteht man das **Modul Programmieren**
- Programmieren ist Teil der Orientierungsprüfung
- Ohne bestandene Orientierungsprüfung bis zum 3. Semester fällt man aus dem Studium und darf bundesweit das Studienfach nicht mehr belegen!

Praktomat



- Ihr könnt beliebig häufig Lösungen hochladen!
- Ladet Teillösungen hoch
 - ⇒ Sicherungskopie für euch
 - ⇒ Eine vergessene Deadline ist nicht ganz so ärgerlich
- Rechnet nicht mit der Erreichbarkeit des Praktomaten kurz vor der Deadline
- Disclaimer nicht vergessen!

Algorithmen



Allgemeines

- Modul des 2. Semesters
- 6 ECTS

Themen

- Sortieralgorithmen
- Suchalgorithmen
- Speicherplatz- und Laufzeitkomplexität
- Weiterführende Datenstrukturen (Stack, Heap, B-Bäume, ...)

SWT - Softwaretechnik



oder auch "Programmieren im Großen"

Allgemeines

- Modul des 2. Semesters
- 6 ECTS

Themen

- Wie gehe ich die Entwicklung von Software an?
- Wie strukturiere ich Programme?
- Wie entwickle ich leicht wartbare Software?
- Entwurfsmuster
- Wasserfallmodell, Scrum, V-Modell

Programmieren



oder auch "Programmieren im Kleinen"

Allgemeines

- Modul des 1. Semesters
- 5 ECTS
- Teil der Orientierungsprüfung

Themen

- Allgemeines: Was ist eine if-Abfrage, was eine for- bzw. while-Schleife?
- Wie mache ich meinen Code wartbar?
- Objektorientierung: Was ist eine Klasse, was ein Objekt?
- Modellierung von Problemen
- Elementare Datenstrukturen und -typen: int, String, Array

Begriffe



JDK

Das Java Development Kit (JDK) ist eines der von Java-Entwicklern meistgenutzten Java-SDKs.

 $[\dots]$ Nun wird eine angepasste freie Version als ihr nunmehr offizieller Nachfolger unter dem Namen OpenJDK weitergeführt.

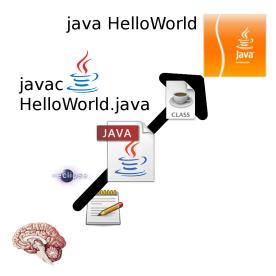
JRE

Die Java-Laufzeitumgebung (englisch: Java Runtime Environment, kurz JRE) ist die Laufzeitumgebung der Java-Technik. Mit ihr werden Programme (Java-Anwendungen) weitgehend unabhängig vom darunter liegenden Betriebssystem ausgeführt.

Quelle: Wikipedia

Workflow







Java unter Linux



- Ubuntu: UbuntuUsers.de\$ sudo apt-get install openjdk-7-jre openjdk-7-jdk
- Arch: archlinux.de\$ pacman -S jre7-openjdk

Windows



java.com/download





oogle Chrome-Hilfe

Download einer Datei in

hrome
Coogle Chrome-Hilfs

Google Chrome-Hilfe

Iferessourcen
Was ist Java?

Download von Java für Windows

Empfohlen Version 7 Update 9 (Dateigröße: 854 KB)

Einverstanden und mit kostenlosem Download beginnen

Martin Thoma - Programmieren-Tutorium Nr. 10

Windows - 32 oder 64 Bit Version?



Start > Systemsteuerung oder Windows + Pause

Basisinformationen über den Computer anzeigen

Windows-Edition

Windows 7 Professional

Copyright © 2009 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Service Pack 1

Weitere Features mit einer neuen Edition von Windows 7 beziehen



System

Klassifikation: Die Systembewertung ist nicht verfügbar.

Prozessor: Intel(R) Pentium(R) CPU P6200 @ 2.13GHz 2.13 GHz

Installierter Arbeitsspeicher 4,00 GB (3,68 GB verwendbar) (RAM):

Systemtyp: 64 Bit-Betriebssystem

Stift- und Fingereinnahe: Für diesen Bildschirm ist keine Stift- oder Fingereinnahe verfünhar Allgemeines Was ist Programmieren? Java Systeme einrichten Wiederholung

Windows - cmd



- Ausführen: cmd
- > javac -version
- lacktriangle javac 1.7.0_09 ightarrow hat geklappt
- Sonst: javac zu PATH hinzufügen
 - Wo liegt "javac.exe"? (z.B. C: Program Files Java jdk1.7.0_09 bin javac.exe)
 - Systemsteuerung (Windows + Pause)
 Systemsteuerung Erweiterte Systemeinstellungen Umgebungsvariablen
 - Zu "Path" durch ; getrennt hinzufügen

Java testen



```
HelloWorld.java

public class HelloWorld {

public static void main(String[] args) {

System.out.println("Hallo Welt!");

}

}
```

```
user@pc:~$ ls
HelloWorld.java
user@pc:~$ javac HelloWorld.java
user@pc:~$ ls
HelloWorld.class HelloWorld.java
user@pc:~$ java HelloWorld
Hallo Welt!
user@pc:~$
```

Martin Thoma - Programmieren-Tutorium Nr. 10

Eclipse: Allgemeines



- Sehr komfortable Java-IDE:
 - Syntaxhighlighting und Code-Vervollständigung
 - Automatisch korrektes Einrücken mit ctrl + 1 + F)
- Sehr groß (RAM & HDD)
- Startet Langsam
- Müsst ihr in SWT verwenden
- Download: eclipse.org

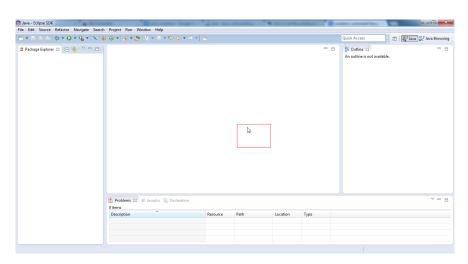
Eclipse: Einrichten



- Window Open Perspective Java
- Window > Show Toolbar
- Window Preferences General Editors Text Editors
 - Show line numbers
 - Print margin column: 120

Zwischenstand





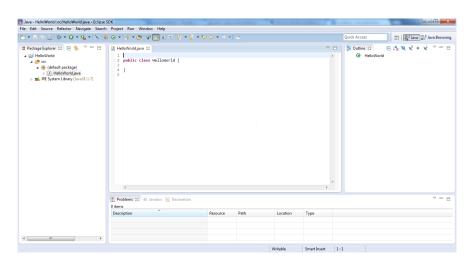
Eclipse: Erstes Projekt



- File New Java: Projektname: HelloWorld
- File New Class: Name: HelloWorld

Zwischenstand





Java

Begriffe



Welche Begriffe habt ihr in der Vorlesung kennen gelernt?

Begriffe



- Objekt: Exemplar eines bestimmten Datentyps
- Klasse: abstraktes Modell für eine Reihe von ähnlichen Objekten
- Variable: Behälter für Werte
- Konstante: Wert, der sich während der Laufzeit des Programms nicht ändern kann
- Attribut: Eigenschaft eines konkreten Objekts
- Funktion: Programmkonstrukt mit Parametern und Rückgabewert
- Methode: Funktion in einem Objekt
- Datentyp: Zusammenfassung von Objektmengen mit den darauf definierten Operationen
- int, Integer
- String
-

Beispiel für eine Klasse



Schal

- hat eine Farbe
- besteht aus einem Stoff
- hat eine Länge
- kann warm halten

Java: Primitive Datentypen



Datentyp	Werte	Länge
boolean	true oder false	1 Byte
char	16-Bit Unicode Zeichen	2 Byte
byte	$-2^7 = -128\dots 2^7 - 1$	1 Byte
short	$-2^{15} = -32768\dots2^{15} - 1$	2 Byte
int	$-2^{31} \approx -2 \cdot 10^9 \dots 2^{31} - 1$	4 Byte
long	$-2^{63} = -9 \cdot 10^{18} \dots 2^{63} - 1$	8 Byte
float	single-precision 32-bit IEEE 754 floating point	4 Byte
double	double-precision 64-bit IEEE 754 floating point	8 Byte

Quelle: docs.oracle.com

Java: Enum



```
Day.java
public enum Day {
     SUNDAY, MONDAY, TUESDAY, WEDNESDAY,
     THURSDAY, FRIDAY, SATURDAY
 Quelle: docs.oracle.com
                        SomeClass.java -
 public class SomeClass {
     public static void main(String[] args) {
          Day currentDay;
          currentDay = Day.MONDAY;
         System.out.println(currentDay);
```

Was ist Programmieren?

Allgemeines

Java: String



- Klasse für Zeichenketten
- UTF-16
- max. $2^{31} 1 = 2147483647$ Zeichen (siehe stackoverflow.com)
 - King James Bible: 4 397 206 Zeichen
 (Quelle & wc -w file.txt)
- weitere Informationen: docs.oracle.com

Java: Naming Conventions



- camelCase für Variablen und Attribute
- BIG AND FAT für Konstanten
- Typische Variablen- und Methodennamen:
 - isSomething: Meist für boolean
 - hasSomething: Meist Methode mit Rückgabewert boolean
 - getValue: Getter, Wrapper für Attribut "value"
 - setValue: Setter, Wrapper für Attribut "value"
- Genauer: orcacle.com, ab S. 15

Aufgabenstellung



Bitte achtet auf folgendes:

- Einsatz sinnvoller Datentypen
- aussagekräftige Attributnamen
- Einrückungen, Namenskonventionen, Dokumentation

Hinweise zum Übungsblatt



- Aufgaben online im Praktomaten oder im VAB
- Abgabetermin: Montag, der 5. November 2012, 13 Uhr
- Abgabe online im Praktomaten Uni-Netz oder VPN erforderlich!
- min. 50 % der Gesamtpunktzahl zum Bestehen des Scheins (ca. 60 Punkte)
- keine Bibliotheken verwenden, die im Übungsblatt nicht explizit zugelassen wurden
- keine ungewollte Funktionalität einbauen es gilt die Devise: Einfache Fragen erfordern einfache Antworten!

Dropbox Space Race



- Hat nichts mit Programmieren zu tun
- Bei dropbox.com anmelden
- KIT ist auf Platz 3, RWTH Aachen und TU München vor uns

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!



Days 1 - 10

Teach yourself variables, constants, arrays, strings, expressions, statements, functions....



Davs 11 - 21

Teach yourself program flow. pointers, references, classes, objects, inheritance, polymorphism.



Days 22 - 697

Do a lot of recreational programming. Have fun hacking but remember to learn from your mistakes.



Days 698 - 3648

Interact with other programmers. Work on programming projects together. Learn from them.





Days 3649 - 7781

Teach yourself advanced theoretical physics and formulate a consistent theory of quantum gravity.



Days 7782 - 14611 Teach yourself biochemistry, molecular biology, genetics....



Day 14611

Use knowledge of biology to make an age-reversing potion.



Day 14611

Use knowledge of physics to build flux capacitor and go back in time to day 21.



Day 21 Replace younger self.



As far as I know, this is the easiest way to

"Teach Yourself C++ in 21 Days".