Øving 1: Introduksjon

Vuokko-Helena Caseiro, Institutt for datateknologi og informatikk (IDI), NTNU Lærestoffet er utviklet for faget Programmering i Java

Installer JDK på maskinen din. Gjør så følgende to oppgaver:

• Skriv inn programmet Heiverden i et tekstredigeringsprogram (f.eks. TextPad), lagre, kompiler det og kjør det. Kontroller at programmet virker, dvs. at utskriften kommer slik den skal.

Lag et nytt program HeiMeg som skriver ut en hilsen til deg (f.eks. "Hei Lisa!") i stedet for til hele verden. Kompiler det, og kjør for å kontrollere at det virker.

- Du skal skrive et program som regner om fra fahrenheit til grader celsius. Gjør slik:
 - Ta utgangspunkt i programmet Arealberegning fra s. 48:

```
/**
  * Arealberegning.java - "Programmering i Java", 4.utgave - 2009-07-01
  *
  * Programmet beregner arealet av et rektangel.
  */

class Arealberegning {
  public static void main(String[] args) {
    double lengde = 5.0;
    double bredde = 2.3;
    double arealet = lengde * bredde;
    System.out.println("Arealet av rektangelet er " + arealet + " kvadratmeter.");
  }
}

/* Kjøring av programmet:
Arealet av rektangelet er 11.5 kvadratmeter.
*/
```

- Skriv antall fahrenheit, f.eks. 98, rett inn i programmet, liksom lengde og bredde er skrevet rett inn i Arealberegning. (Det er først i neste leksjon at vi kommer til innlesing fra bruker.)
- La programmet regne om fra fahrenheit til grader celsius. Formelen er grader = (fahrenheit 32) * 5 / 9. F.eks. er 98 fahrenheit lik ca. 36.7 grader celsius. Addisjon skrives som +, substraksjon skrives som -, multiplikasjon skrives som * og divisjon skrives som (se evt. toppen av s. 69).
- I utskriften skal både antall fahrenheit og antall grader celsius komme fram. F.eks. kan utskriften være som følger:
 - 98.0 fahrenheit er lik 36.66666666666 grader celsius.
- Endre kommentarene (dvs. det som står mellom /* og */ se s. 33), både på begynnelsen og på slutten av programmet, slik at de passer til ditt program.

Opphavsrett: Forfatteren og Stiftelsen TISIP