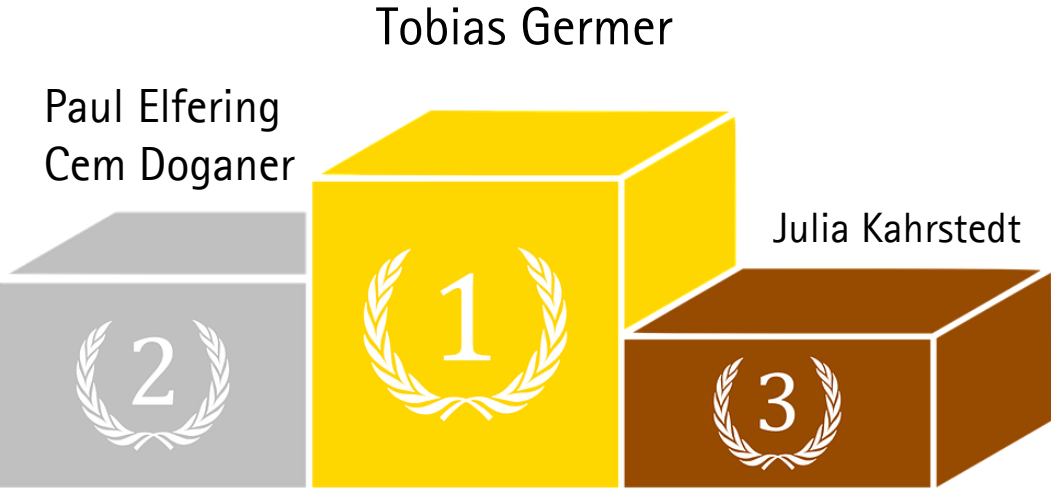


Programmieren 1

Auditorium Exercise 13

WinterChallenge



- 4. Platz: Finn Fleischmann / Daniel Titz
- 5.-8. Platz: Bartosz Chwacinski, Lukas Samuel Meier, Sophie Ellen Lynn Touati / Alex Alfonso Trigo, Damian Ernst

QUARTER-FINALS	SEMI-FINALS	FINALS
Bartosz Chwacinski 8 44		
Paul Elfering / Cem Doganer 56 20	Paul Elfering / Cem Doganer 61 38	
Finn Fleischmann / Daniel Titz 46 24		
Lukas Samuel Meier 18 39	Finn Fleischmann / Daniel Titz 0 26	
Sophie Touati / Alex Alfonso 5 10		
Tobias Germer 59 54	Tobias Germer 42 54	
Julia Kahrstedt 44 51		
Damian Ernst 20 13	Julia Kahrstedt 22 10	
		Tobias Germer 51 50

Evaluation der Tutorien (Hausübungsbesprechung)

- Ihr könnt eure Tutorien anonymisiert bewerten!
- Nehmt dafür bitte bis zum 31.01.23 an der Umfrage unter folgendem Link teil:
<https://iq4s.hci.uni-hannover.de/index.php?id=5081a4b4>



STUDIENLEISTUNG & PRÜFUNG

Assignment Grading

- 0 points, if you don't do anything or no decent attempt at the assignment is made
- 1 point, if you properly solve at least one complete task (including all subtasks) from the assignment
- 2 points, if you complete all tasks in the assignment properly
- One point in every single assignment? -> you pass
- At least 21 points overall? -> in addition, you also get a bonus in the exam
 - Bonus applies only to the exams in WS 22/23 and SS23. No longer valid afterwards.

Studienleistung & Klausurbonus

Wann wird die Studienleistung eingetragen? Bonus?

- Plagiatsprüfung
- Eintragung der Studienleistung (~Mitte Februar)
- Daraufgehend laden wir in StudIP eine Liste hoch, in der steht ob ihr den Bonus erreicht habt
- Ihr habt die Möglichkeit im Assignmentsystem euch die Summe eurer vorläufigen Punkte anzusehen.

Bitte seht davon ab eure Tutoren nach den Punkten zu fragen!

Klausur

- Termine: 14.03, 15.03 & 16.03
- Raum F411
- Zeit: 90min
- 4 Slots pro Tag je ~58 Personen (vorläufige Planung)
 - 14.03, 15.03 & 16.03: 8:00 – 10:00 Uhr
 - 14.03, 15.03 & 16.03: 10:00 – 12:00 Uhr
 - 14.03 & 15.03: 13:00 – 15:00 Uhr
 - 14.03 & 15.03: 15:00 – 17:00 Uhr
- Zuteilung auf die Tage und Slots per Eintragung im StudIP
 - Ähnlich zu der Eintragung in die Tutorien
 - Mitte/Ende Februar (Ankündigung einige Tage vorher)

Vorbereitung

- Klausur besteht aus ~2 Seiten
- Je Slot gibt es zwei Varianten (A & B)
- 1 Seite Formalien ->
- 1 Seite Aufgaben
 - Wahrscheinlich 4 Aufgaben, von den 3 bearbeitet werden müssen. Bei Bonus nur 2 Aufgaben.

Name: _____ Matrikelnummer: _____

PC: _____ Unterschrift: _____

bearbeitete Aufgaben: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

von den Prüfern auszufüllen: ☐ bestanden ☐ nicht bestanden

Leibniz Universität Hannover
Fachgebiet Mensch-Computer-Interaktion

Klausur Programmieren 1
3., März 2018, 8:00 Uhr
Gruppe 01a

Dies ist eine **90**-minütige Klausur. Tragen Sie bitte Ihren Namen, Ihre Matrikelnummer, die PC-Nummer und die bearbeiteten Aufgaben auf diesem Blatt ein und unterschreiben Sie es. Legen Sie bitte Ihren Studierendenausweis und Ihren Personalausweis zur Anwesenheitskontrolle bereit. Es sind keine zusätzlichen Hilfsmittel erlaubt. Schalten Sie bitte Ihr Mobiltelefon aus. Für Notizen können Sie diesen Zettel verwenden. Notizen auf diesem Zettel werden nicht mitbewertet.

Ablauf:

1. Wenn Sie den Bonus erworben haben, bearbeiten Sie zwei der vier Aufgaben (siehe Rückseite), andernfalls bearbeiten Sie drei der vier Aufgaben.
2. Bitte melden Sie sich, sobald Sie fertig sind. Wir werden Ihre Lösung dann überprüfen.
3. Legen Sie diesen Zettel ausgefüllt für uns zur Mitnahme bereit.
4. Nach der Bewertung bitte ausloggen (nicht ausschalten!) und den Raum ruhig verlassen.

Hinweise:

- Loggen Sie sich ein mit Benutzernamen `uni` und Passwort `uni`.
- Öffnen Sie das Terminal über die Menüs `Anwendungen / Hilfsprogramme` und wechseln Sie mit `cd` in das Template-Verzeichnis `Home / Schreibtisch / Klausur01a / group01a`. Listen Sie die Dateien mit `ls`.
- Öffnen Sie das Template-Verzeichnis mit dem Dateimanager per Doppelklick. Öffnen Sie KWrite über `Anwendungen / Zubehör / KWrite`.
- Aktivieren Sie Zeilennummern in KWrite mit `F11`.
- Hinweise zum Kompilieren auf der Kommandozeile finden Sie in den Template-Dateien.
- Ihre Lösungen müssen mit den jeweiligen Testfällen funktionieren und auch generelle Lösungen darstellen.
- Sie dürfen beliebige Hilfsfunktionen implementieren.

Vorbereitung

- ÜBEN!
 - Übungsaufgaben nochmal lösen
 - Eigene Aufgaben ausdenken und lösen
 - Selber eigene Stärken & Defizite herausfinden (Was kann ich, was bereitet mir Probleme?)
- Mit dem Raum, der Konsole sowie dem vorhandenen Editor vertraut machen
 - In F411 an einem PC anmelden und eine Übung dort lösen nur mit dem Editor (kwrite), der Konsole (Terminal) und den Übungsdateien.

Fragen?

Stundenplan LernLOUNGE WS 2022/23 (ab 30.01.2023)

Montag 30.01.23	Dienstag 31.01.23	Mittwoch 01.02.23	Donnerstag 02.02.23	Freitag 03.02.23
	12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>		12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>	
Montag 06.02.23	Dienstag 07.02.23	Mittwoch 08.02.23	Donnerstag 09.02.23	Freitag 10.02.23
12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>			12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>	
Montag 13.02.23	Dienstag 14.02.23	Mittwoch 15.02.23	Donnerstag 16.02.23	Freitag 17.02.23
12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>	12:00 – 16:00 <i>Yannik</i>			12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>
Montag 20.02.23	Dienstag 21.02.23	Mittwoch 22.02.23	Donnerstag 23.02.23	Freitag 24.02.23
12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>				
Montag 27.02.23	Dienstag 28.02.23	Mittwoch 01.03.23	Donnerstag 02.03.23	Freitag 03.03.23
12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>	12:00 – 16.00 <i>Lena</i>	12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>	12:00 – 16.00 <i>Lena</i>	
Montag 06.03.23	Dienstag 07.03.23	Mittwoch 08.03.23	Donnerstag 09.03.23	Freitag 10.03.23
12:00 – 16.00 <i>Lena</i>	12:00 – 16.00 <i>Lena</i>			12:00 – 16.00 <i>Lena</i>
Montag 13.03.23	Dienstag 14.03.23	Mittwoch 15.03.23	Donnerstag 16.03.23	Freitag 17.03.23
12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>	12:00 – 16.00 <i>Lena</i>		12:00 – 16.00 <i>Lenard</i>	

Schwerpunktfächer

Lena

- Programmieren
- Datenstrukturen und Algorithmen
- Grundlagen digitaler Systeme
- Grundlagen der Datenbanksysteme

Lenard

- Programmieren
- Mathematik
- Theoretische Informatik
- Elektrotechnik

Yannik

- Programmieren
- Mathematik
- Grundlagen digitaler Systeme
- Theoretische Informatik
- Maschinelles Lernen

Assignment 14

- Keine Abgabe
- Enthält z.T. Aufgaben, die in dieser Form auch in der Klausur gestellt werden können
- Enthält auch Zusatzaufgaben
 - Ohne Template und Musterlösung
 - Implementierung der wichtigsten Funktionen von verschiedenen Datenstrukturen
 - Gutes „Training“
- Musterlösungen für das 14. Assignment werden Mitte Februar verfügbar gemacht

Datenstruktur: Maps

LIVE SESSION