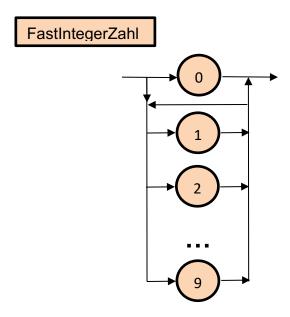
VL02, Aufgabe 1 (Übung, Wissensfragen)

- a) Erläutern Sie den Unterschied zwischen Syntax und Semantik.
- b) Was versteht man unter einem Literal?
- c) Benennen Sie die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Variablen und Konstanten.
- d) Was versteht man unter dem Kontrollfluss?

VL02, Aufgabe 2 (Übung)

a) Das folgende Syntaxdiagramm sei gegeben:



Welche der folgenden Worte sind FastIntegerZahlen?

- (i) 0173272
- (ii) 1132
- (iii) 113201
- b) Ändern Sie obiges Syntaxdiagramm so ab, dass es allen vorzeichenlosen ganzen Zahlen ohne führende Nullen entspricht.

VL02, Aufgabe 3 (Übung)

a) Skizzieren Sie jeweils den Speicherinhalt nach Ausführung der Zeilen 5 und 6 des folgenden Programms:

```
1
     public class Polynom {
2
           public static void main(String[] args) {
3
               final int x = 5;
4
               int mon1 = 5 * x;
5
               int mon2 = mon1 + 3 * x * x;
6
               mon1 = mon2 + x * x * x;
7
               System.out.println(mon1);
8
          }
9
```

b) Welche Ausgabe erzeugt obiges Programm?

Hinweis: Das Zeichen * bezeichnet den Multiplikationsoperator, d.h. x*y ist das Produkt $x\cdot y$ von x und y.

VL02, Aufgabe 4 (Praktikum)

Erstellen Sie in Eclipse ein neues Projekt mit dem Namen EidP-Ueb02-Aufgabe4. Erzeugen Sie dann innerhalb dieses Projekts eine Klasse AdditionMitMatrNr mit einer main-Methode, in der 2 Zahlen von der Konsole eingelesen, zu Ihrer Matrikelnummer addiert und anschließend auf der Konsole ausgegeben werden sollen.

Neben der Variablen zur Verwaltung des Scanners und des Parameters args sollen in der main-Methode genau 2 Variablen und eine Konstante deklariert und genutzt werden.

VL02, Aufgabe 5 (Praktikum)

Erstellen Sie in Eclipse ein neues Projekt mit dem Namen EidP-Ueb02-Aufgabe5. Erzeugen Sie innerhalb dieses Projekts eine Klasse Polynom mit einer main-Methode entsprechend Aufgabe 3. Ändern Sie die main-methode so ab, dass x von der Konsole eingelesen wird.