

Προγραμματιστικές Ασκήσεις, Εργαστήριο 1
Να ολοκληρωθούν μέχρι 15' πριν τη λήξη του εργαστηρίου

1. Γράψτε και μεταγλωττίστε το παρακάτω πρόγραμμα:

```
/* Call this file Example1. java .          */  
class Example1 {  
    public static void main( String args [ ] ) {  
        int var1 = 13; // this declares a variable and assigns value 13  
  
        System.out.println ( " var1 contains " + var1 ) ;  
    }  
}
```

2. Γράψτε το παρακάτω πρόγραμμα.

```
/* Call this file Example2.java */  
class Example2 {  
    public static void main( String args [ ] ) {  
        int var1 = 13; // this declares a variable and assigns value 13  
        int var2 = var1 / 2.0; // this declares another variable that stores var1 divided by 2  
        double var3 = var1 / 2; // this declares another variable that stores var1 divided by 2  
  
        System.out.println ( " var1 equals " + var1 ) ; // prints 13  
        System.out.println ( " var2 equals " + var2 ) ; // should print 6.5  
        System.out.println ( " var3 equals " + var3 ) ; // should print 6.5  
    }  
}
```

Η επιθυμητή έξοδος του προγράμματος είναι

```
var1 equals 13  
var2 equals 6.5  
var3 equals 6.5
```

Το πρόγραμμα όπως είναι έχει κάποια λάθη. Διορθώστε τα λάθη ώστε να μπορεί να μεταγλωττιστεί και να παράγει την επιθυμητή έξοδο.

3. α) Γράψτε ένα πρόγραμμα που διαβάζει ένα αριθμό από την είσοδο που αντιστοιχεί σε ένα ποσό σε ευρώ και το μετατρέπει σε ποσό σε δολάρια.
β) Τροποποιήστε το πρόγραμμα ώστε να μπορεί να κάνει τη μετατροπή από ευρώ σε δολάρια ή σε λίρες. Η επιλογή θα γίνεται από τον χρήστη στην αρχή γράφοντας είτε "USD" (για δολάρια), είτε "GBP" για λίρες.
γ) Τροποποιήστε το πρόγραμμά σας ώστε να μπορεί ο χρήστης να κάνει όσες μετατροπές θέλει. Για να φύγει από το πρόγραμμα ο χρήστης θα πρέπει να γράψει "EXIT".

Υποδείξεις : i) Ισοτιμία (24/2/13): 1 Euro = 1.322 USD, 1 Euro = 0.876 GBP ii) Χρησιμοποιείτε μεταβλητές **double**.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Κάντε turnin τα προγράμματα σας στο java1@ply302. Για διευκόλυνση **ονομάστε το αρχείο με τον κώδικά σας lab1_dddd.java όπου dddd είναι ο Α.Μ. σας.**

π.χ. turnin java1@ply302 lab1_dddd.java

Στον κώδικα να αναγράφονται σε σχόλια το όνομα το login και ο ΑΜ σας.