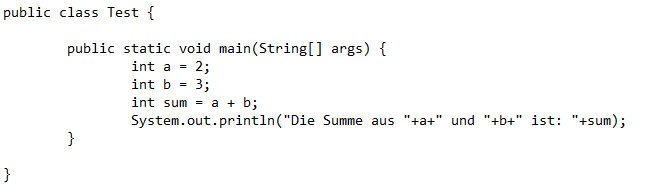
**Netzwerktechnik Programmierung FIT1**

**Java Projekt erstellen**

1. File > New Java Project
2. File > New Package
3. File > New Class

**Programmieraufgaben**

1. System.out.println(„Hallo“);
2. Berechne die Summe aus 2 und 3



1. Berechne das Produkt aus 6 und 4
2. Berechne
   1. die Fläche des Kreises mit r = 7
   2. Fläche eines Rechteckes mit Seitenlängen 6 und 11
   3. Volumen eines Quaders mit Seitenlängen 3.3 und 4,9 und Höhe 10,8
3. Berechne folgende Gleichung:
   1. **y = 3x³ - 11x² +12x -100** für die x-Werte 1 bis 5
   2. **y = + 12x³ - π**
4. **Schleifen**
   1. Berechne alle Werte der Funktion y = 2x von 0 bis 100
   2. Berechne die Wurzelwerte zwischen 10 und 20
   3. Gib am Bildschirm fünfmal „Hallo“ aus
   4. Berechne von **y = 3x³ - 11x² +12x -100** alle Werte zwischen 0 und 100
   5. Zähle von 20 bis 0 runter und gib jedes Mal den Zählerwert aus
   6. Mathe Übungsblatt: Aufgabe 375 und 376
5. **Einfache Benutzereingabe**
   1. Name eingeben
   2. Fläche Kreis berechnen
   3. Volumen Quader
   4. Volumen Kugel
   5. Ohmsche Gesetz
6. Schreibe ein Programm, das nach Benutzereingabe einen Celsius Wert ihn Fahrenheit umrechnet

Schreibe mit Hilfe eines Auswahlmenüs ein Programm, bei dem der Benutzer zwischen folgenden Berechnungen auswählen kann

Fläche Quadrat

Fläche Rechteck

Fläche Kreis

Volumen Quader

1. Schreibe ein Programm mit Benutzereingabe, das die Berechnung aller drei Seiten eines rechtwinkeligen Dreiecks mit dem Pythagoreischen Lehrsatz ermöglich. Als Bildschirmausgabe sollen alle drei Werte angezeigt werden.
2. Schreibe ein Programm, bei dem der Benutzer zwischen zwei Urlaubszielen „Florida“ und „Osttirol“ wählen kann und nach der Auswahl, die Daten (Vorname, Nachname, Adresse, Tel-Nummer, Email) für die Buchung eingeben kann. Alle Daten mit Buchung sollen am Bildschirmausgegeben werden.
3. Schreibe ein Programm, mit dem man eine Pizza belegen kann. Nach der Auswahl soll der Benutzer gefragt werden, welche Auflagen dieser haben will, am Ende soll dann eine Benutzereingabe die entsprechende Pizza anzeigen
   1. Benutzereingabe 1: Diavolo
   2. Benutzereingabe 2: Hawaii
   3. Benutzereingabe 3: Käse
4. Schreib ein Programm, das überprüft, ob eine Zahl größer oder kleiner 0 ist.
5. Schreibe ein Programm, das zwei vom Benutzer eingegeben Zahlen vergleicht und die größere Zahl ausgibt
6. Schreibe ein Programm, das einen eingegebenen Geldbetrag um 5% erhöht und diese Summe in einem Text ausgibt.
7. Schreibe ein Programm, das bei der Eingabe einer Schulnote als Zahl (1,2,3,4,5) die entsprechende Schreibform (Sehr gut, Gut, …) ausgibt.
8. Ein Benutzer soll eine Zahl zwischen 1 und 5 raten! Bei jeder Eingabe soll eine Rückmeldung gegeben werden, ob die gesuchte Zahl gefunden wurde
9. Einen Gewinn machen alle Zahlen, die kleiner 10 und ungleich 3, 5 und 7 sind (ungleich Zeichen: !=) Bsp (eingabe != 6)
10. **Dateisystem Input – Output**
    1. Schreibe ein Programm, das mit Benutzereingabe deinen Namen, deine Adresse und deine Telefonnummer, usw. in eine Datei schreibt. Verwende unterschiedliche Dateiformate wie .txt und .doc
    2. Schreibe ein Programm für eine Pizzabestellung. Der Benutzer soll zwischen drei Pizzen auswählen können, ein Getränk bestellen und insgesamt dafür eine Rechnung bekommen. Diese Rechnung soll als Datei auf die HD geschrieben werden.
       1. Hawaii
       2. Salami
       3. Käse
11. **ERTEITERUNG zum Pizzaprogramm**
    1. Mehrere Datensätze
    2. Trennzeichen
    3. Nummerierungen
    4. Suche in dem Text alle ‚e‘ und gib deren Anzahl aus
    5. Suche in dem Text alle ‚e‘ und ‚f‘ und gib deren Anzahl aus
12. **Funktionen**

Schreibe ein Programm für einen Taschenrechner und verwende dazu **Funktionen**. Folgende Berechnungen sollen möglich sein

1. **Fläche Quadrat**
2. **Fläche Kreis**
3. Fläche Rechteck
4. Fläche Dreieck
5. Volumen Würfel
6. Volumen Quader
7. **Erweitere das Programm von 20 um die Möglichkeit eines Auswahlmenüs mit switch-case. Dabei soll der Benutzer**
   1. Die Berechnung auswählen können
   2. Zahlenwerte nach der Eingabe übergeben können
8. Programm für Ohmsches Gesetz mit
   1. Funktionen und
   2. Benutzerauswahl und
   3. Eingabe
9. Schreibe ein Programm, mit dem man verschiedene Reiseziele auswählen und dazu Buchungen durchführen kann. Die einzelnen Reiseziele sollen jeweils in Funktionen programmiert werden. Das könnte man buchen und berechnen:
   1. Hotel Kosten
   2. Ausflüge
   3. Sport Zusatzprogramm
   4. Unterhaltungsabend