

PGdP Woche #4 – Arrays und Kontrollfluss

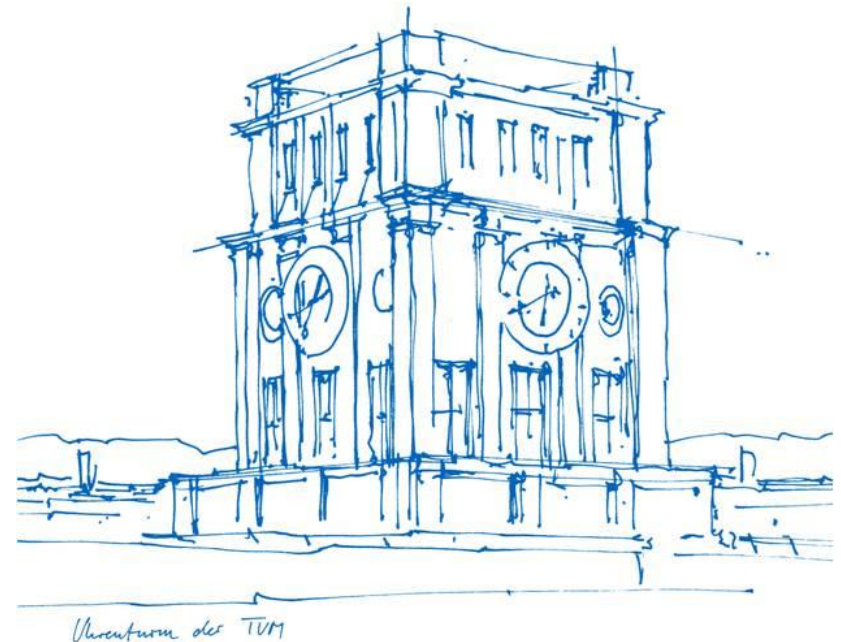
Sebastian Oßner – ossner@in.tum.de

Technische Universität München

Garching, 11. November 2019

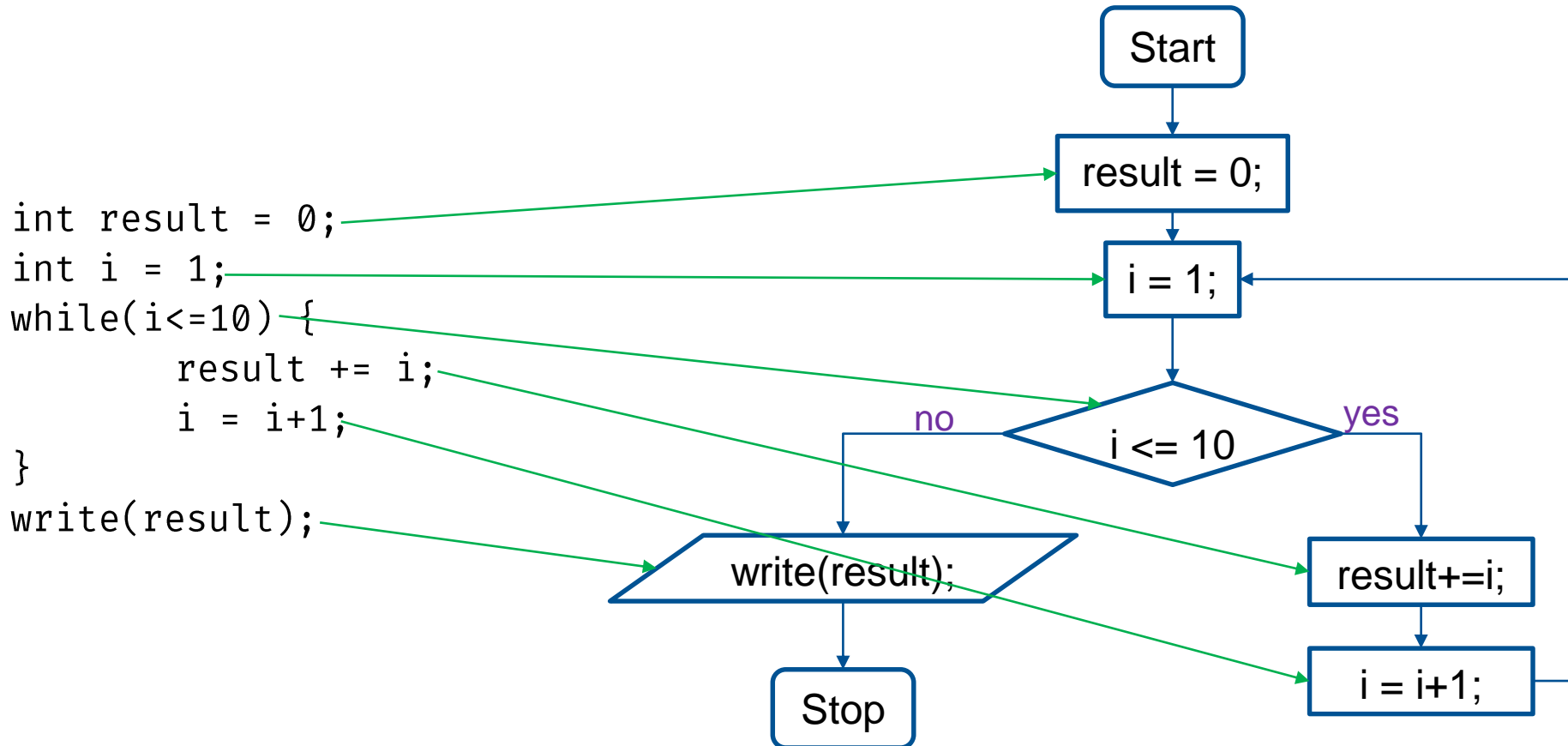
Ablauf:

1. P01 – Kontrollflussdiagramm/Zustandstabelle
2. P03 – Zahleneigenschaften
3. P02 – Arrays I
4. P04 – Arrays II



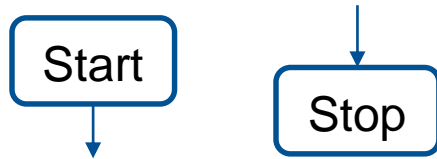
Kontrollflussdiagramm

Darstellen der verschiedenen Rechenschritte/Statements eines Programms



Kontrollfluss - Komponenten

Immer erster und letzter Knoten:



Declarations, Calculations:



Function Calls:



Verbindungen:

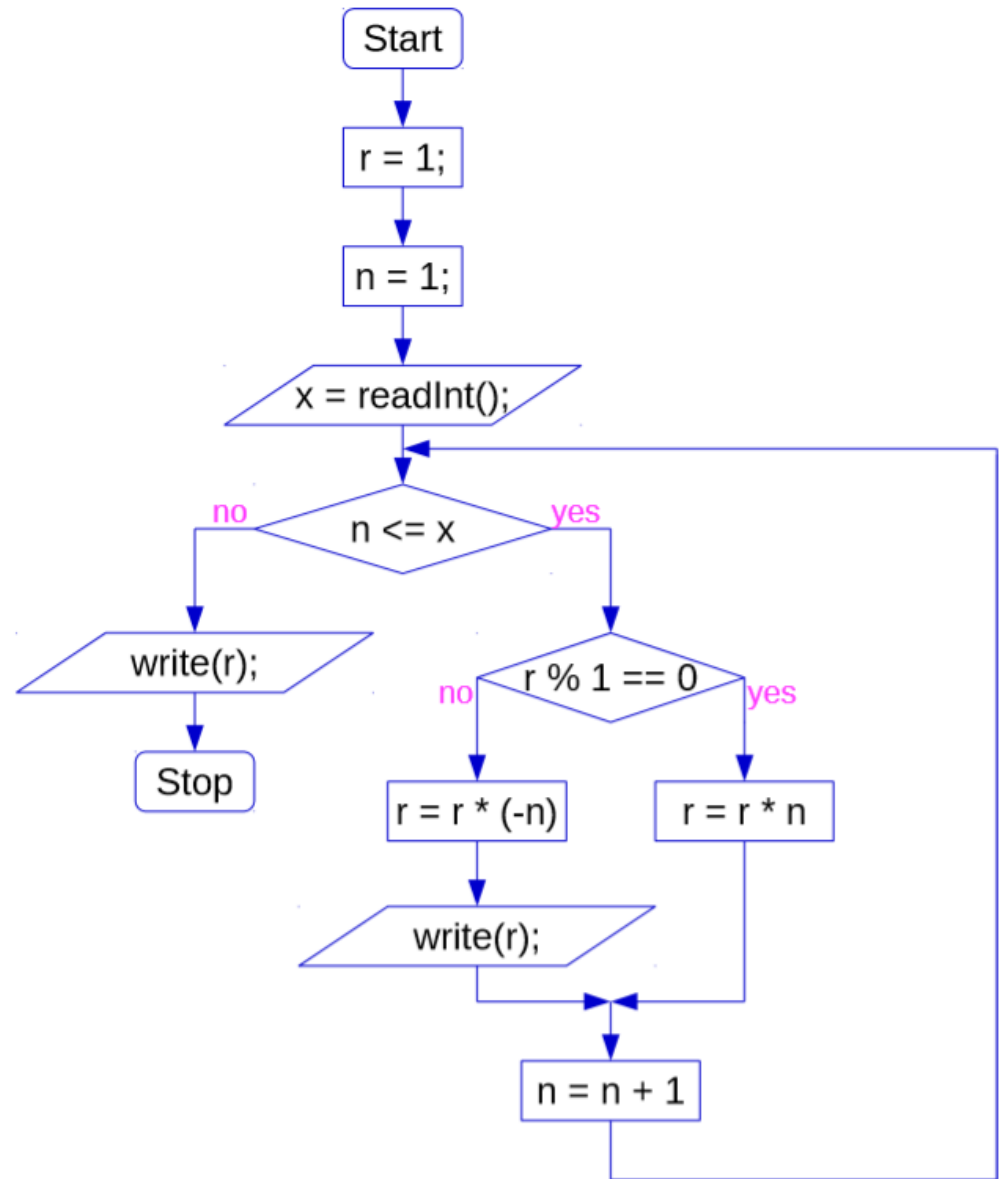


Kontrollstrukturen/Konditionen/Loops



```
1  int x, r, n;
2  r = 1;
3  n = 1;
4  x = readInt();
5  while (n <= x) {
6      if (r % 1 == 0) {
7          r = r * n;
8      } else {
9          r = r * (-n);
10         write(r);
11     }
12     n = n + 1;
13 }
14 write(r);
```

```
1  int x, r, n;  
2  r = 1;  
3  n = 1;  
4  x = readInt();  
5  while (n <= x) {  
6      if (r % 1 == 0) {  
7          r = r * n;  
8      } else {  
9          r = r * (-n);  
10         write(r);  
11     }  
12     n = n + 1;  
13 }  
14 write(r);
```



Zustandstabelle

Tabelle, die den Wert von Variablen für relevante Zeilen des Programms ausgibt.

Tabelle hat die Form:

```
int var1 = 2;  
int var2 = 5;  
var1 = var1+var2;
```

Zeile	var1	var2
1	2	-
2	2	5
3	7	5

- Wert entspricht Wert nach den Berechnungen in der Zeile.
- Als Nutzereingabe in Zeile 4 wird 3 übergeben
- Deklarationen weisen einer Variable keinen Wert zu
- Irrelevant sind Zeilen, in der sich keine Variable ändert

Zahleneigenschaften

Wann ist n eine...

- Primzahl:

Falls n nur durch 1 oder sich selbst teilbar ist

- Quadratzahl:

Falls es eine Zahl x gibt, sodass $x \cdot x = n$

Der Betrag von n ist:

$$|n| := \begin{cases} -n & \text{falls } n < 0 \\ n & \text{sonst} \end{cases}$$

Die Quersumme von n ist die Summe jeder Ziffer von n

Array-Methoden

Alle Ausgaben in einer Zeile, kein Verwenden von `java.util.Arrays`

```
int[] tutorial = new int[] {-100, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 15, 22};  
int[][] tutorial2d = new int[][] {{1, 2, 3}, {4, 5}, {6}};
```

1. `print(tutorial)`
 `{-100, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 15, 22}`
2. `minUndMax(tutorial)`
 `Minimum = -100, Maximum = 22`
3. `invertieren(tutorial)`
 `{22, 15, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, -100}`
4. `schneiden(tutorial, 5) // falls länge > arraylänge, Rest mit 0 füllen`
 `{-100, 1, 2, 3, 4}`
5. `linearisieren(tutorial2d)`
 `{1, 2, 3, 4, 5, 6}`

Arrayoperationen

Letzte Tutorenbesprechung:

Die Studenten müssen Matrizen nicht verstehen, sie sollen sie nur programmieren

Matrizen in PGdP sind 2d-int Arrays, die an jeder Stelle einen Wert haben

Mathematik: Erster Wert an Index 1

Informatik: Erster Wert an Index 0

Skalarprodukt eines Vektors: $[1, 2, 3, 4] = 1*1+2*2+3*3+4*4$

Skalar-Matrix-Multiplikation: Jeder Wert der Matrix wird mit einer Zahl multipliziert

Matrix Transposition: Zeilen der Matrix werden zu Spalten der Matrix (Tipp: Visualisierung)

Arrayoperationen

```
int[] tutorial = new int[]{5, 4, 3, 2, 1};  
int[][] tutorial2d = new int[][]{{1,2,3},{4,5,6},{7,8,9}};
```

1. `scalarProduct(tutorial)`

$$5*5 + 4*4 + 3*3 + 2*2 + 1*1 = 55$$

2. `scalarMultiplication(tutorial2d, 3)`

`{{3, 6, 9},{12, 15, 18},{21, 24, 27}}`

3. `transpose(tutorial2d)`

`{{1, 4, 7},{2, 5, 8},{3, 6, 9}}`