

Einführung in die Programmierung, WS 2015/2016 Blatt 01

Simon Hangl, Sebastian Stabinger, Benedikt Hupauf, Johannes Kessler
2015–10–14

- Bereiten Sie jede Aufgabe so vor, dass Sie Ihre Lösung im Proseminar präsentieren können!
- Benennen Sie Ihre Abgabe nach folgendem Schema:
Gruppennummer-Nachname-blatt Übungsblattnummer.tar.gz Wenn Sie also Max Mustermann heißen und Gruppe 1 besuchen, heißt die Datei von Übung 1: *1-mustermann-blatt1.tar.gz*
- Compilieren Sie alle Programme mit den Optionen `-Wall -Werror -std=c99`

Feedback

Nutzen Sie die angebotenen Möglichkeiten, uns Feedback zu geben (eMail, Tutorium, Proseminar). Hier können Sie uns auf Probleme, notwendige Stoffwiederholungen, Unklarheiten, aber auch positive Dinge, die beibehalten werden sollten, hinweisen.

Testen und Dokumentation

Stellen Sie sicher, dass alle Lösungen fehlerfrei kompilieren. Testen Sie Ihre Lösungen ausführlich (z.B. auf falsche Eingaben, falsche Berechnungen, Sonderfälle) und dokumentieren Sie sie. Dies hilft Ihnen bei der Präsentation und uns beim Nachvollziehen Ihrer Entscheidungen. Lesen Sie die Aufgaben *vollständig* durch.

Aufgabe 1 - Programme abgeben (0 Punkte)

Da es in den letzten Jahren Probleme mit der Abgabe der bearbeiteten Lösungen gab, soll dieses Übungsblatt den Ablauf klarstellen. Das Blatt wird während dem Seminar mit dem Betreuer bearbeitet. Sie müssen es diesmal also nicht vorher lösen und abgeben.

1a - Source Code File erstellen

Erstellen Sie einen Ordner mit dem Namen `1-mustermann-blatt1` in einem Verzeichnis Ihrer Wahl. Erzeugen sie darin eine Textdatei mit dem Namen `a1.c`.

1b - Erstellen des Programms

Öffnen Sie das File `a1.c` mit einem Texteditor Ihrer Wahl (z.B. `geany`, `kate`, `gedit`). Kopieren Sie den folgenden Source Code und fügen Sie Ihn ein. Speichern Sie die Änderungen ab (*Hinweis:* Mit **Strg+s** können Sie mittels Shortcut in den meisten Programmen speichern):

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(int argc, char** args) {
    printf("Hello World\n");
    exit(0);
}
```

1c - Kommentare

Kommentieren Sie Ihren Code. Dies hilft den Übungsleitern, Ihre Gedankengänge nachzuvollziehen. Im Speziellen kann das bei Klausuren hilfreich sein, da sie dadurch Punkte bekommen könnten, wenn Ihre Idee korrekt ist, selbst wenn das Programm nicht vollständig funktioniert. Weiters ist es auch für Sie sehr hilfreich, wenn die Programme länger werden.

1d - Kompilieren

Öffnen Sie ein Terminal und wechseln Sie in das entsprechende Codeverzeichnis. *Hinweis:* Die Befehle `cd` und `ls` könnten hilfreich sein. Kompilieren sie das Programm mittels

```
gcc -Wall -Werror -std=c99 a1.c -o a1
```

Sie können das Programm nun mittels `./a1` ausführen.

1e - Archive

Löschen Sie alle Binaries (Was ist das?). Packen Sie den Ordner `1-mustermann-blatt1` als `tar.gz` Archiv mit dem Namen `1-mustermann-blatt1.tar.gz`. *Hinweis:* Der Name des abzugebenden Archivs folgt einem Schema den Sie am Anfang des Übungsblattes finden - bitte halten Sie sich daran.

1f - Abgabe

Öffnen Sie einen Browser und laden Sie die Seite <https://lms.uibk.ac.at/dmz/> und öffnen Sie den Kurs zum Proseminar. Klicken Sie auf den Task *Week 1* und geben Sie dort das Archiv mit Ihrer Lösung ab. Kreuzen Sie weiters die von Ihnen gelösten Aufgaben an. *Hinweis:* Wenn Sie eine gelöste Aufgabe nicht kreuzen, erhalten Sie *keine* Punkte dafür.