

Naturwissenschaftlich-Technische Akademie Isny, AIK, 1. Schuljahr
RAKTIKUM PROGRAMMIERTECHNIK
16. PRAKTIKUM

Aufgabe 0:

Machen Sie die Aufgaben vom Übungsblatt 15 zu Ende, falls Sie noch nicht soweit sind.

Aufgabe 1:

Schreiben Sie ein Programm, definieren Sie je zwei int- und int* -Variablen und lassen Sie die zwei Zeiger auf die zwei int-Variablen zeigen.

Weise jeder Variablen über den Pointer einen neuen Wert zu und gib ihn über den Variablennamen aus. Dann ändere die Werte über den Variablennamen und gib sie diesmal über den Pointer aus.

Aufgabe 2:

Definieren Sie ein Array vom Typ int * mit 4 Elementen. Initialisieren Sie das Array mit den 2 Zeigern von der Aufgabe 1 für das 1. und das 2. Element. Für die Initialisierung des 3. und des 4. Elements benutzen Sie die Referenzen von den 2 int-Variablen von der Aufgabe 1. Schreiben Sie eine for-Schleife und geben Sie die Elemente des Arrays aus.

Aufgabe 3:

Schreiben Sie ein Programm mit dem die 64 Felder (8x8) eines Schachbretts nach ihrer Farbe initialisiert werden (z.B. für schwarz = '#', für weiß = ' '). Geben Sie das Schachbrett anschließend formatiert (also in Schachbrettform) aus und überprüfen Sie ob die Anordnung der einzelnen Felder korrekt ist. Hinweis: benutzen Sie ein zweidimensionales Array vom Typ char.