

Übungen 3 Verwenden von Funktionen und Klassen

1. Aufgabe

Erstellen Sie ein Programm, das die Wurzeln der Zahlen

4, 12.25, 0.0121

berechnet und wie unten stehend gezeigt ausgibt. Lassen Sie dann noch eine Zahl von der Tastatur einlesen und geben Sie ebenfalls die Wurzel dieser Zahl aus.

ZAHL	WURZEL
4	2
12.25	3.5
0.0121	0.11

Zur Berechnung der Wurzel einer Zahl verwenden Sie die Funktion `sqrt()`, die in der Header Datei `math.h`(oder auch `cmath`) deklariert ist:

2. Aufgabe

Das unten stehende Programm enthält mehrere Fehler! Korrigieren Sie die Fehler, und testen die Lauffähigkeit des Programms.

```
# include <iostream>, <string>
# include <stdlib>
# void srand( seed);

int main()
{
    string meldung "\nAus Fehlern wird man klug!";
    cout << meldung << endl;

    int len = length(meldung);
    cout << "Die Länge des Strings: " << len << endl;

    int a, b;
    a = srand(12.5);
    cout << "\nZufallszahl: " << b << endl;
    return 0;
}
```

3. Aufgabe

Erstellen Sie ein C++-Programm, in dem ein String mit der Zeichenkette

Schon wieder was dazugelernt!

definiert und die Länge des Strings auf dem Bildschirm ausgegeben wird.

Lesen Sie dann zwei Textzeilen von der Tastatur ein. Fügen Sie die beiden Strings so zu einem String zusammen, dass die beiden Teilstrings durch " * " getrennt sind. Geben Sie den neuen String am Bildschirm aus.