

1. Übungsblatt (Lösungsvorschlag¹)

Beachten Sie die organisatorischen Informationen auf der Kursseite.

Bevor Sie das Blatt bearbeiten, müssen Sie ein JDK (mind. Version 25) installiert haben (siehe Kursseite zu Woche 1). Falls Sie Probleme bei der Rechnereinrichtung oder der Bearbeitung von Blatt 1 haben, nutzen Sie die Hilfstermine für die Rechnereinrichtung (siehe organisatorischen Informationen).

Aufgabe 1: Hello World nach VL 1

Schreiben Sie ein Programm `HelloWorld`, welches ausschließlich `Hello GitHubName!` (mit genau einem Leerzeichen nach „Hello“) auf der Standardausgabe ausgibt, wobei *GitHubName* Ihr eigener GitHub-Benutzername² ist.

Für alle Übungsaufgaben gilt: Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung und geben Sie keine weiteren Zeichen als die geforderten aus.

Lösungsvorschlag

- siehe `helloworld/HelloWorld.java`
- Lernziele bei dieser Aufgabe:
 - Java-Programme schreiben, die auf die Standardausgabe schreiben. (Vorlesung *Hello World*)

Aufgabe 2: Textaufgabe: Ausführen nach VL 1

Angenommen, Sie wollen das java-Programm in der Datei `Hello.java` über die Konsole ausführen. Die Datei liegt im Ordner `/home/jinora/progra/Blatt01` und Ihr Terminal startet im Ordner `/home/jinora`.

Welche Befehle müssen Sie dafür auf der Konsole ausführen? Was ist der Zweck der einzelnen Befehle? (Ein Satz pro Befehl ist als Beschreibung ausreichend.)

¹Bei den meisten Programmieraufgaben gibt es mehr als einen funktierenden Lösungsweg. Diskutieren Sie gerne untereinander Ihre Lösungsansätze und lerne Sie damit verschiedene Lösungsstrategien und verschiedene Anwendungsmöglichkeiten der Java-Funktionalitäten kennen. Ihre Abgabe müssen Sie aber final selbst formulieren/eintippen.

²oder irgendetwas anderes, falls Sie kein Konto für das Abgabesystem erstellen wollen

Falls Sie die Antworten zur Korrektur abgeben: Schreiben Sie Ihre Antwort in eine Plaintext-Datei `(antwort.txt)` und fordern Sie Feedback mit `// Feedback gewünscht` an.³

³Plaintext-Dateien können Sie direkt mit Ihrem Texteditor, den Sie auch zum Programmieren benutzen, erstellen. Schreiben Sie den Text in Ihrem Texteditor und speichern Sie ihn unter dem Namen `(antwort.txt)` ab.