

**252-0027**

# Einführung in die Programmierung Übungen

## Woche 4: Types, Schleifen, Methoden, Strings

Timo Baumberger

Departement Informatik

ETH Zürich



Crocodile Cam ⚡ 🇺🇸 ✅ @CrocodileC... · 1T ...

"@ grok is this true"



tikli 🐦 ✅ @tikli\_\_\_\_\_ · 1T

What's a sign of very low intelligence?

337

11.2K

90.7K

2.4M



# Organisatorisches

- Mein Name: Timo Baumberger
- Bei Fragen: [tbaumberger@student.ethz.ch](mailto:tbaumberger@student.ethz.ch)  
*(Discord: troxhi)*
  - Mails bitte mit «[EProg25]» im Betreff
- Meine Website: [timobaumberger.com](http://timobaumberger.com)
- Neue Aufgaben: **Dienstag Abend** (im Normalfall)
- Abgabe der Übungen bis **Dienstag Abend (23:59)** Folgewoche
  - Abgabe immer via Git
  - Lösungen in separatem Projekt auf Git



# Inhalt

- Berechnungen in Java
- Types
- Schleifen
- Inkrement und Dekrement
- Junit
- Methoden
- Strings (vielleicht)
- Nachbesprechung / Vorbesprechung
- Kahoot

# Berechnungen in Java

- Ausschnitt aus JLS (Java Language Specification)
- Boolean ist kein Numeric Typ

the type of each of the operands of the + operator must be a type that is convertible ([§5.1.8](#)) to a primitive numeric type, or a compile-time error occurs.

*NumericType:*

*IntegralType*

*FloatingPointType*

*IntegralType:*

(one of)

byte short int long char

*FloatingPointType:*

(one of)

float double

- Gilt auch für andere binäre Operatoren  
-, \*, /, %

# Berechnungen in Java: Beispiel

```
int x = 4;  
boolean f = false;
```



```
boolean result = (x==4) || (f==false && (f+x==4));  
System.out.println(result);
```

# Types

# Primitive Typen in Java

Acht primitive Typen («primitive types»): für Zahlen, Buchstaben und Wahrheitswerte. Beispiele:

<u>Name</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>Beispiele</u>
int	ganze Zahlen	-2147483648, -3, 0, 42, 2147483647
long	grosse ganze Zahlen	42, -3, 0, 9223372036854775807
double	reelle Zahlen	3.1, -0.25, 9.4e3
char	(einzelne) Buchstaben	'a', 'X', '?', '\n'
boolean	Wahrheitswerte	true, false

# Fragen: Wozu evaluieren diese Ausdrücke?

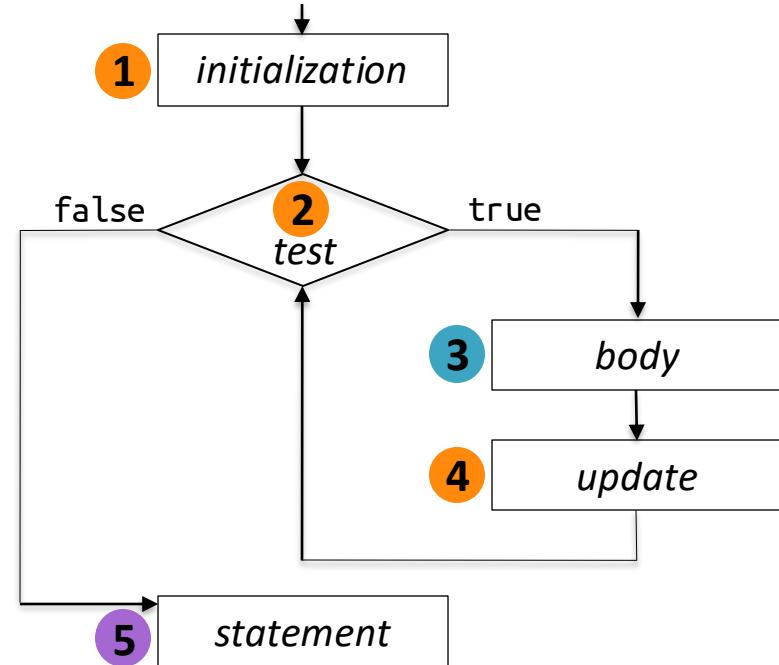
1.  $(30 * 2 + 5) \% 7 / 3$  ergibt 0
2.  $485 \% (12 + 6 * 2) - 4 * 5 / 2$  ergibt -5
3.  $(8 + 15 * 3 \% 7) / 2 + 9$  ergibt 14
4.  $10 * (6 + 5 \% 4) - 20 / 4 + 8$  ergibt 73
5.  $100 \% (50 / 2) + 75 \% (12 * 2) - 2$  ergibt 1
6.  $(9 + 3) * 2 - 18 \% (5 + 2 * 3)$  ergibt 17
7.  $(6 * 3 + 2) \% 7 - (14 / 2 + 4)$  ergibt -5

# Schleifen

# for-Schleife («for loop»): Kontrollfluss

```
for (initialization; test; update) {  
    body 3  
}  
statement; 5
```

```
for (int i = 1; i <= 5; i = i + 1) {  
    System.out.println(i); // 1 2 3 4 5  
}
```



# for-Schleife: Syntax, Semantik

```
for (initialization; test; update) {  
    statement1;  
    statement2;  
    statement3;  
    ...  
}  
statement;
```

Kopf («head»)  
Rumpf/Körper  
«body»)

Schleifen-/Laufvariable («loop variable»)

```
for (int i = 1; i <= 5; i = i + 1) {  
    System.out.println(i); // 1 2 3 4 5  
}
```

## Syntax (vereinfacht)

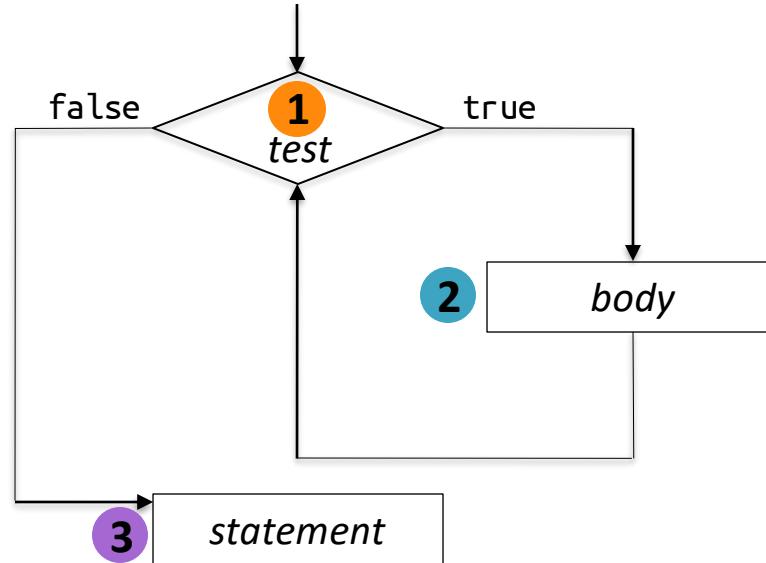
- **initialization:** Variablen-deklaration oder Variablen-zuweisung
- **test:** Boolescher Ausdruck
- **update:** Ausdruck mit Seiteneffekt

## Semantik (siehe auch vorherige Folie)

1. Einmalige Ausführung von **initialization**
2. Wiederhole bis Abbruch:
  1. Prüfe, ob **test** zu true evaluiert.  
Falls nein, Abbruch: springe zu **statement**.
  - Falls ja, Führe Rumpf aus
  - Führe **update** aus

# while-Schleife («while loop»)

```
1 while (test) {  
    body 2  
}  
statement; 3
```



while-Schleife führt Rumpf so lange aus, wie *test* den Wert *true* ergibt.

In anderen Worten: die while-Schleife bricht ab, sobald *test* den Wert *false* ergibt.

# Schleifen

Was gibt diese Methode aus?

```
public static void main (String[] args) {  
    int f = 0; int g = 1; ←  
  
    for (int i = 0; i < 15; i++) {  
        System.out.print(" " + f); ←  
        f = f + g;  
        g = f - g; ←  
    } ←  
    System.out.println();  
}
```

i	f	g
	0	1
0	0	1
0	<b>0</b>	1
0	1	1
0	1	0
1	<b>1</b>	0
...	...	...

0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377

# Schleifen: While vs. For vs. Do-While

- **For-Loop:** Benutzen wir, wenn wir die Anzahl Iterationen bereits vor der Ausführung des Loops kennen.
- **While:** Benutzen wir, wenn wir die Anzahl Iterationen nicht kennen und diese Abhängig von einer Bedingung ist.
- **Do-While:** Wird benutzt, wenn wir zuerst den Code (im Loop Body) ausführen und dann erst die Bedingung prüfen wollen.

# Schleifen: For vs. While

- While und Do-While können das gleiche.
- For und While aber auch!

# Schleifen: For vs. While – Beispiel 1

```
● ● ●  
1 public class MyClass {  
2     public static void main(String[] args){  
3         for(int i = 0; i < 5; i++){  
4             System.out.println("i = " + i);  
5         }  
6     }  
7 }
```

# Schleifen: For vs. While – Beispiel 1

```
● ● ●  
1 public class MyClass {  
2     public static void main(String[] args){  
3         int i = 0;           // Initialisierung  
4         while(i < 5){      // Bedingung  
5             System.out.println("i = " + i);  
6             i++;           // Aktualisierung  
7         }  
8     }  
9 }
```

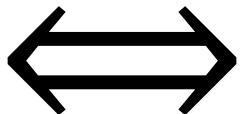
# Schleifen: For == While

```
public static void forLoop() {  
    for (int i = 0; i < 10; i++) {  
        System.out.println("42");  
    }  
}
```

```
public static void forLoop() {  
    int i = 0;  
    while (i < 10) {  
        System.out.println("42");  
        i++;  
    }  
}
```

# Schleifen: Infinite Loop

```
public static void infinite() {  
    for ( ; ; ) {  
        System.out.println("42");  
    }  
}
```



```
public static void infinite() {  
    while (true) {  
        System.out.println("42");  
    }  
}
```

# Schleifen: For vs. While – Beispiel 2

```
1 public class MyClass {  
2     public static void main(String[] args){  
3         int i = 1;  
4         while(fancyCheck(i)){  
5             int result = complexOperation(i);  
6             i = i * 42 - 15;  
7             System.out.println(result);  
8         }  
9     }  
10 }
```

# Schleifen: For vs. While – Beispiel 2

```
1 public class MyClass {  
2     public static void main(String[] args){  
3         int i = 1;  
4         for(; fancyCheck(i); ){  
5             int result = complexOperation(i);  
6             i = i * 42 - 15;  
7             System.out.println(result);  
8         }  
9     }  
10 }
```

# Schleifen: Do-While?

- Selten genutzt aber kann sehr nützlich sein!

```
 1 public class MyClass {  
 2     public static void main(String[] args){  
 3         Scanner console = new Scanner(System.in);  
 4         String pin;  
 5         do {  
 6             pin = console.nextLine();  
 7         } while(!isPassword(pin));  
 8         System.out.println("You logged in successfully!");  
 9         console.close();  
10     }  
11 }
```

# **Inkrement und Dekrement**

# Inkrement und Dekrement

- Präfix: **++i**

```
int a = 5;  
int b = ++a; // Zuerst wird a inkrementiert, dann wird a zugewiesen.  
// a = 6, b = 6
```

- Postfix **i++**

```
int a = 5;  
int b = a++; // Zuerst wird a zugewiesen, dann wird a inkrementiert.  
// a = 6, b = 5
```

Diese Operatoren sind besonders nützlich in Schleifen, um beispielsweise einen Zähler zu erhöhen oder zu verringern.

# Weitere Kurzformen

- **Prä-Inkrement («pre-increment») und Prä-Dekrement («pre-decrement»):**  
zuerst ändern, dann verwenden

- $++variable$  für  $variable = variable + 1$
- $--variable$  für  $variable = variable - 1$

Achtung:

$x += 3$

$x =+ 3$

- Veränderung mit beliebigen Wert (statt nur  $\pm 1$ )

- $variable += value$  für  $variable = variable + value;$
- $variable -= value$  für  $variable = variable - value;$
- $variable *= value$  für  $variable = variable * value;$
- $variable /= value$  für  $variable = variable / value;$
- $variable %= value$  für  $variable = variable \% value;$

# Recap: Evaluation Order

```
// Klammer sind nicht notwendig, da assignments  
// right-to-left associativity haben.  
int t = 2;  
t += (t = 3);  
System.out.println(t);
```

# **JUnit**

# JUnit Tests: Introduction

- Junit Test erlauben es Code zu testen.
- Jetzt: Tests benutzen
- Später: Tests selbst schreiben.

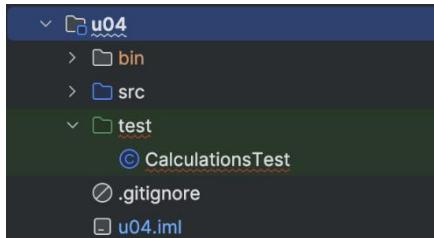
# JUnit Tests: IntelliJ

## ■ JUnit kann nicht gefunden werden?

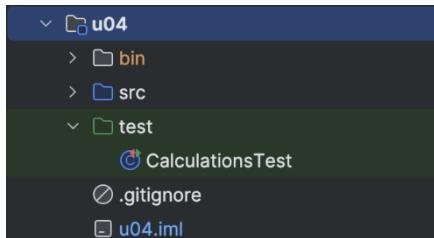
```
© ArrayUtilTest.java ~/IdeaProjects/exercise-projects2025/u05/test 28 problems
    ! Cannot resolve symbol 'Assertions' :1
    ! Cannot resolve symbol 'Assertions' :2
    ! Cannot resolve symbol 'Assertions' :3
    ! Cannot resolve symbol 'Test' :5
    ! Cannot resolve symbol 'Test' :9
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :11
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :13
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :14
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :16
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :17
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :18
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :19
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :20
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :21
    ! Cannot resolve method 'assertArrayEquals' in 'ArrayUtilTest' :22
```

# JUnit Tests: IntelliJ

- JUnit kann nicht gefunden werden?

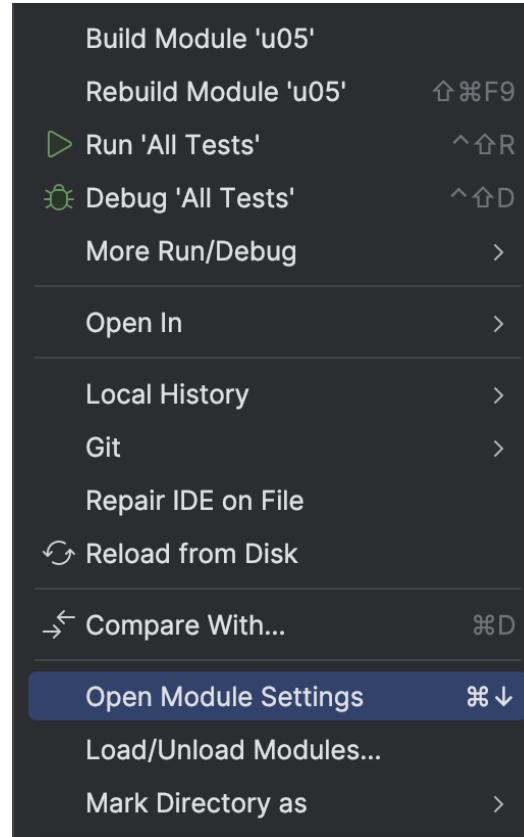


- JUnit library muss importiert werden!



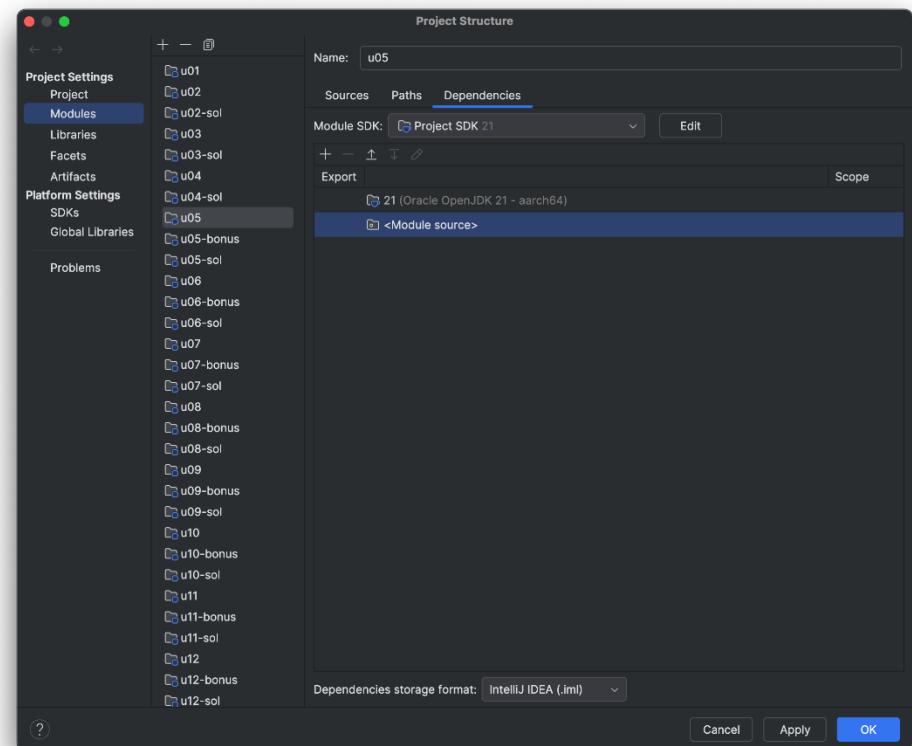
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtklick auf Project Folder, z.B. u03.
- 1. Open Module Settings



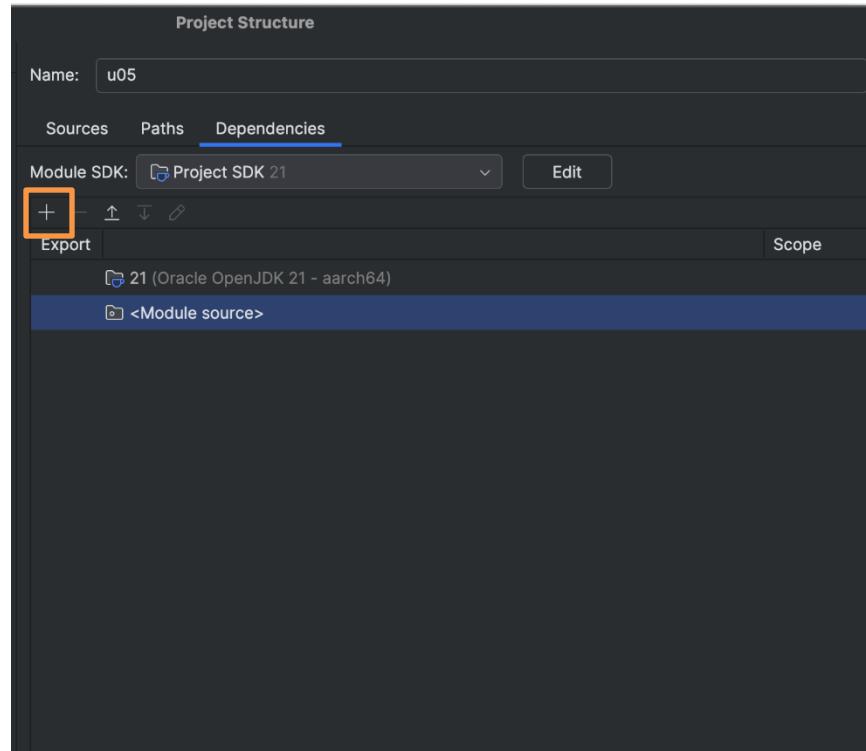
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtklick auf Project Folder, z.B. u03.
- 1. Open Module Settings
- 2. Click + in Project Structure



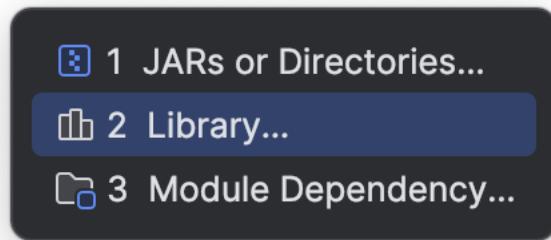
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtsklick auf Project Folder,  
z.B. u03.
- 1. Open Module Settings
- 2. Wähle + in Project Structure



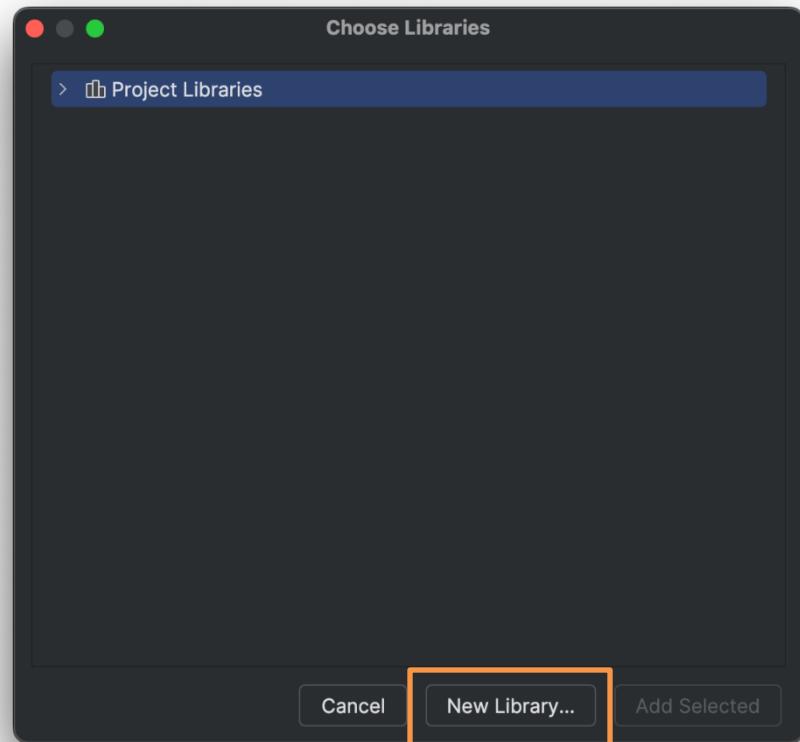
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtsklick auf Project Folder,  
z.B. u03.
- 1. Open Module Settings
- 2. Wähle + in Project Structure
- 3. Library... -> New Library



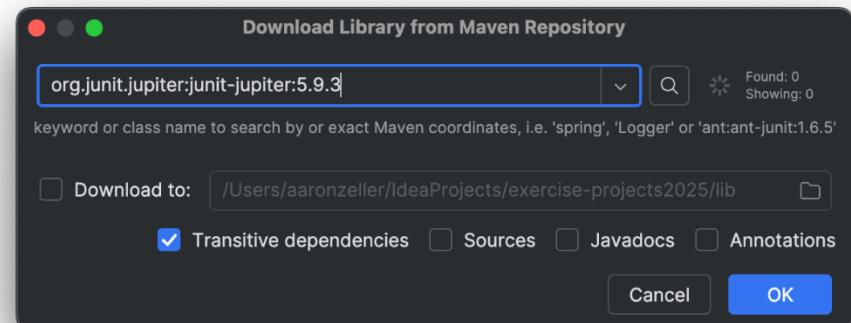
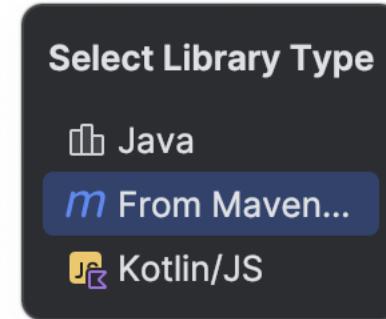
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtklick auf Project Folder,  
z.B. u03.
- 1. Open Module Settings
- 2. Wähle + in Project Structure
- 3. Library... -> New Library



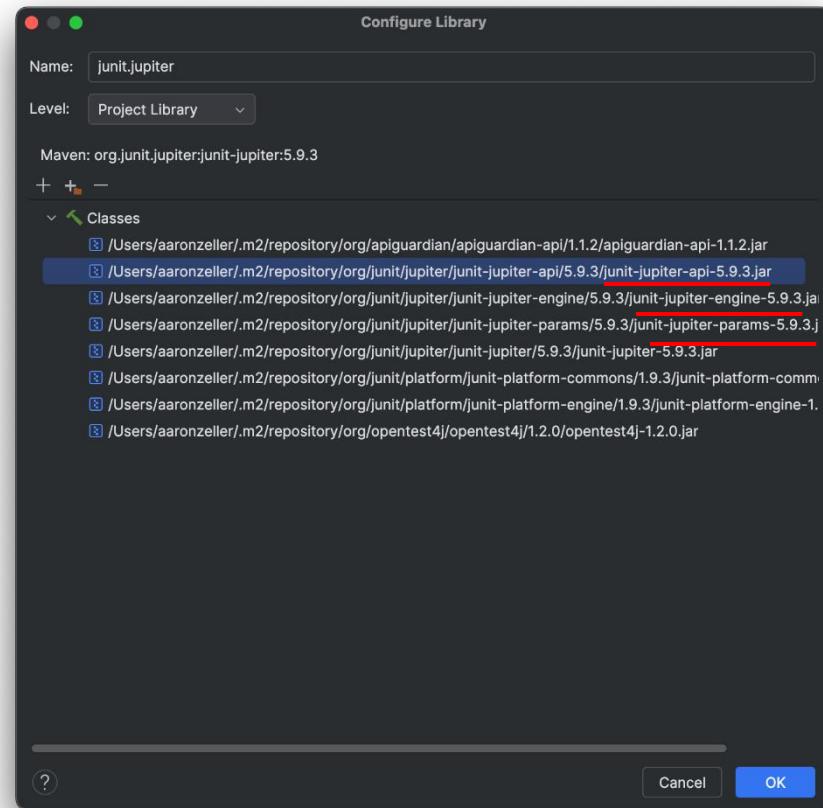
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Rechtklick auf Project Folder, z.B. u03.
- 1. Open Module Settings
- 2. Wähle + in Project Structure
- 3. Library... -> New Library
- 4. From Maven... -> Suche org.junit.jupiter:junit-jupiter:5.9.3



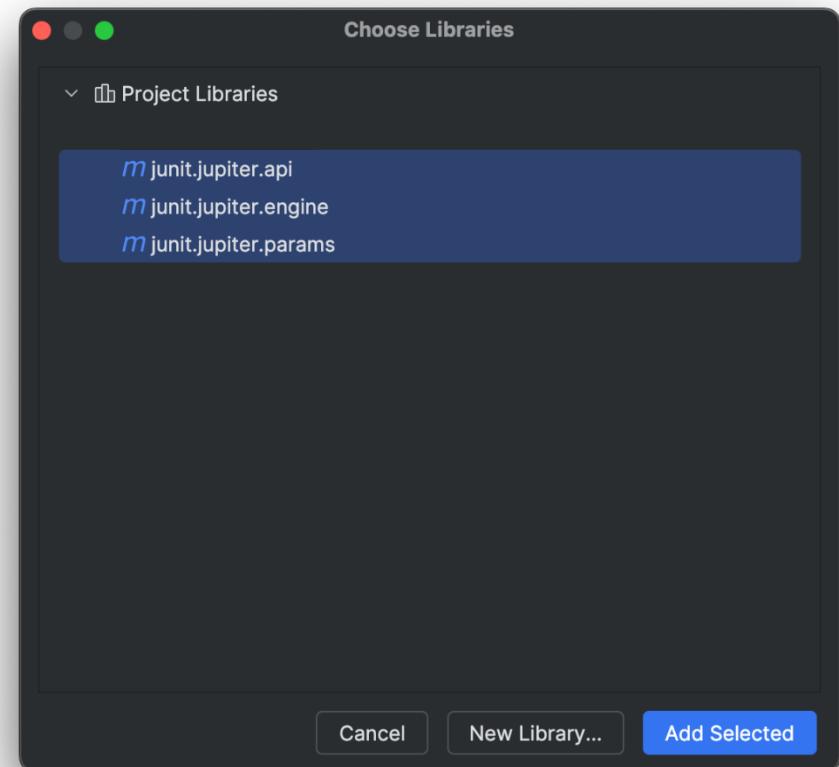
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Wir brauchen:
  - junit-jupiter-api-5.9.3.jar
  - junit-jupiter-engine.5.9.3.jar
  - junit-jupiter-params.5.9.3.jar
- Wähle die jar-Dateien und klicke *OK*



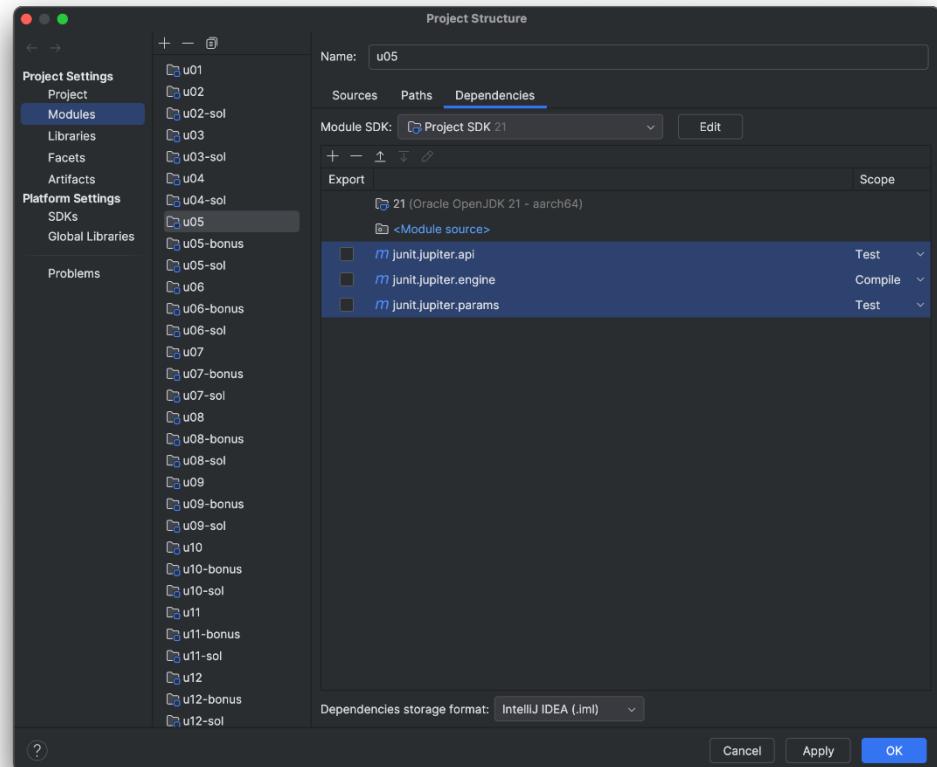
# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Wir brauchen:
  - junit-jupiter-api-5.9.3.jar
  - junit-jupiter-engine.5.9.3.jar
  - junit-jupiter-params.5.9.3.jar
- Wähle *Add Selected*



# JUnit Tests: JUnit Importieren

- Wir brauchen:
  - junit-jupiter-api-5.9.3.jar
  - junit-jupiter-engine.5.9.3.jar
  - junit-jupiter-params.5.9.3.jar



# **Methoden**

# Methoden: Folgen und Reihen

Schreiben Sie ein Programm "Reihe.java", das eine Zahl  $N$  von der Konsole einliest und dann die folgende Summe berechnet:

$$\frac{1}{1^2} + \frac{1}{2^2} + \cdots + \frac{1}{N^2}$$

**Beispiel:** Für  $N = 4$  sollte Ihr Programm ca. 1.42 ausgeben. Wie verhält sich diese Summe für grosse  $N$ ?

# Potenzieren

```
public static void main(String[] args) {
    int n, k;

    Scanner console = new Scanner(System.in);

    System.out.print("Geben Sie Zahl 1 und 2 ein: ");
    n = console.nextInt();
    k = console.nextInt();

    int pot = 1;
    for (int i = 1; i <= k; i++) {
        pot = pot * n;
    }

    System.out.println(n + " hoch " + k + " = " + pot);
}
```

# Es geht besser...

```
public static int pow(int n, int k) {  
    int result = 1;  
    while (k > 0) {  
        if (k % 2 == 1) {  
            result = result*n;  
        }  
        n = n*n;  
        k = k/2;  
    }  
    return result;  
}
```

- $O(\log(k))$

# Strings

# Strings in Java

- **Strings sind Objekte**
- **Standardbibliothek enthält viel Funktionalität für Strings**
- **Strings sind unveränderbar (“immutable”)**
- **Java verwendet UTF-16 Character Encoding**
- **2 Bytes für Basic Multilingual Plane Codepoint**
- **4 Bytes für alle anderen Planes (alle Unicode Codepoints)**

<https://www.coderstool.com/unicode-text-converter>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Plane\\_%28Unicode%29#Basic\\_Multilingual\\_Plane](https://en.wikipedia.org/wiki/Plane_%28Unicode%29#Basic_Multilingual_Plane)

# Strings Internal

- Literal String sind immer identisch
- Strings werden in String Constant Pool gespeichert
- Konstante String Expressions werden im Constant Pool gespeichert
- Sequenz von Chars (eigentlich von Bytes)

```
String hello = "Hello";
String lo = "lo";
System.out.println(hello == ("Hel" + lo)); // keine konstante String expression
System.out.println(hello == ("Hel" + "lo")); // konstante String expression
System.out.println(hello == new String(hello)); // erstellt neuen String
System.out.println(hello == new String(hello).intern()); // verwendet String aus Constant Pool
```

# String-Methoden, die String liefern

Name der Methode	Beschreibung der Methode
substring(i1, i2) or substring(i1)	Ein neuer String: Der Substring von i1 (inklusive) bis i2 ( <u>exklusive</u> ); falls kein i2 übergeben wird: bis Ende des Strings
toLowerCase()	Ein neuer String mit nur Kleinbuchstaben
toUpperCase()	Ein neuer String mit nur Grossbuchstaben
stripLeading()	Ein neuer String ohne Leerzeichen am Anfang
stripTrailing()	Ein neuer String ohne Leerzeichen am Ende

# Substrings

Indizes 0, 1, 2

```
String name = "Bob Dylan";  
String firstName = name.substring(0, 3); // "Bob"  
String lastName = name.substring(4); // "Dylan"  
String firstCharacter = name.substring(0, 1); // "B"  
name = name.toLowerCase(); // "bob dylan"
```

Von Index 4  
bis Ende

name:	B	o	b		D	y	l	a	n
Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Achtung: `name.substring(0, 1)` ist nicht das gleiche wie `name.charAt(0)`

- `name.substring(0, 1)` hat Wert "B" und ist vom Typ String
- `name.charAt(0)` hat Wert 'B' und ist vom Typ char

# String-Methoden, die int liefern

Name der Methode	Beschreibung der Methode
length()	Länge des Strings (Anzahl Zeichen)
index0f(s, fromIndex)	Index wo String s oder Zeichen c zum ersten Mal nach Index fromIndex im String auftaucht (-1 falls nicht gefunden);
index0f(c, fromIndex)	falls fromIndex nicht übergeben wird, von Anfang des Strings
index0f(s)	
index0f(c)	

```
String s = "S. Beckett";
int indexBeck = s.indexOf("Beck");           // 3
int eFirstOccurrence = s.indexOf('e');        // 4
int eSecondOccurrence = s.indexOf('e', 5);    // 7
```

# String-Methoden, die boolean liefern

Name der Methode	Beschreibung der Methode bei Aufruf s1.method(s2)
equals(s2)	ob s1 und s2 die gleichen Buchstaben enthalten
equalsIgnoreCase(s2)	ob s1 und s2 die gleichen Buchstaben enthalten, ohne Berücksichtigung von Gross- und Kleinschreibung
startsWith(s2)	ob s1 mit den Buchstaben von s2 anfängt
endsWith(s2)	ob s1 mit den Buchstaben von s2 endet
contains(s2)	ob s1 irgendwo s2 enthält

Hinweis zu == und equals

- == nur für Basistypen (z.B. int oder char), nicht für Strings
- == für Strings wird später erklärt!

# Wo findet man diese Informationen?

- In der Java Documentation 21

The screenshot shows the Java SE 21 & JDK 21 API Specification documentation. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, the title "Java SE 21 & JDK 21", a search bar, and a close button. Below the title, the text "Java® Platform, Standard Edition & Java Development Kit Version 21 API Specification" is displayed. A note states: "This document is divided into two sections: Java SE and Java Development Kit (JDK).". Under "Java SE", it says: "The Java Platform, Standard Edition (Java SE) APIs define the core Java platform for general-purpose computing. These APIs are in modules whose names start with `java`". Under "JDK", it says: "The Java Development Kit (JDK) APIs are specific to the JDK and will not necessarily be available in all implementations of the Java SE Platform. These APIs are in modules whose names start with `jdk`". At the bottom, there's a navigation bar with tabs: "All Modules" (highlighted in orange), "Java SE", "JDK", and "Other Modules". Below the tabs is a table:

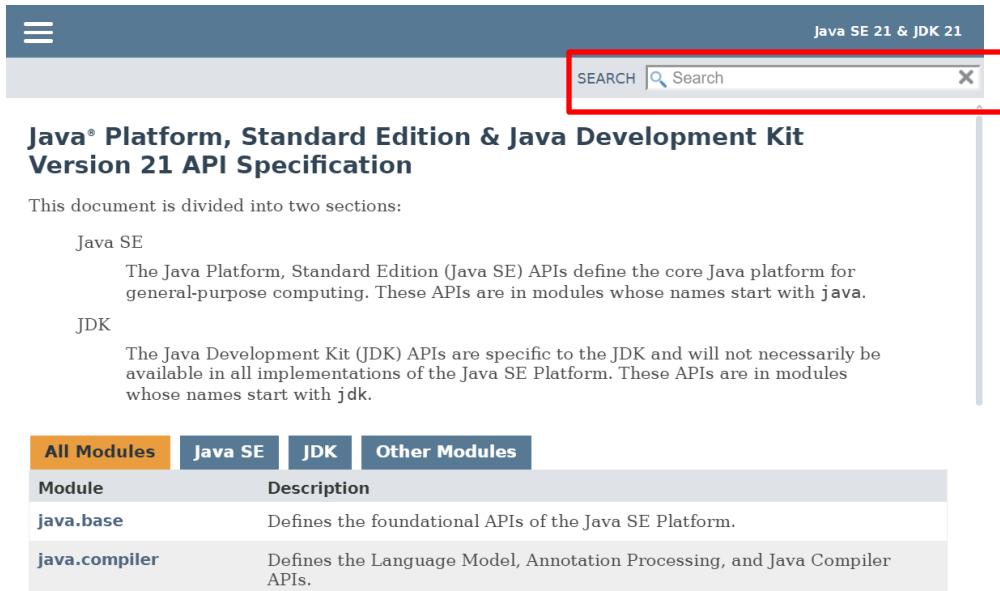
Module	Description
<code>java.base</code>	Defines the foundational APIs of the Java SE Platform.
<code>java.compiler</code>	Defines the Language Model, Annotation Processing, and Java Compiler APIs.



<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/api/>

# Wo findet man diese Informationen?

- In der Java Documentation 21



The screenshot shows the Java SE 21 & JDK 21 API Specification page. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the title "Java SE 21 & JDK 21", and a search bar containing the placeholder "Search". A red box highlights the search bar. Below the search bar, the title "Java® Platform, Standard Edition & Java Development Kit Version 21 API Specification" is displayed. A note states: "This document is divided into two sections: Java SE and JDK." Under "Java SE", it says: "The Java Platform, Standard Edition (Java SE) APIs define the core Java platform for general-purpose computing. These APIs are in modules whose names start with `java`." Under "JDK", it says: "The Java Development Kit (JDK) APIs are specific to the JDK and will not necessarily be available in all implementations of the Java SE Platform. These APIs are in modules whose names start with `jdk`". At the bottom, there is a table with tabs for "All Modules", "Java SE", "JDK", and "Other Modules". The "Java SE" tab is selected. The table lists two modules: "java.base" and "java.compiler".

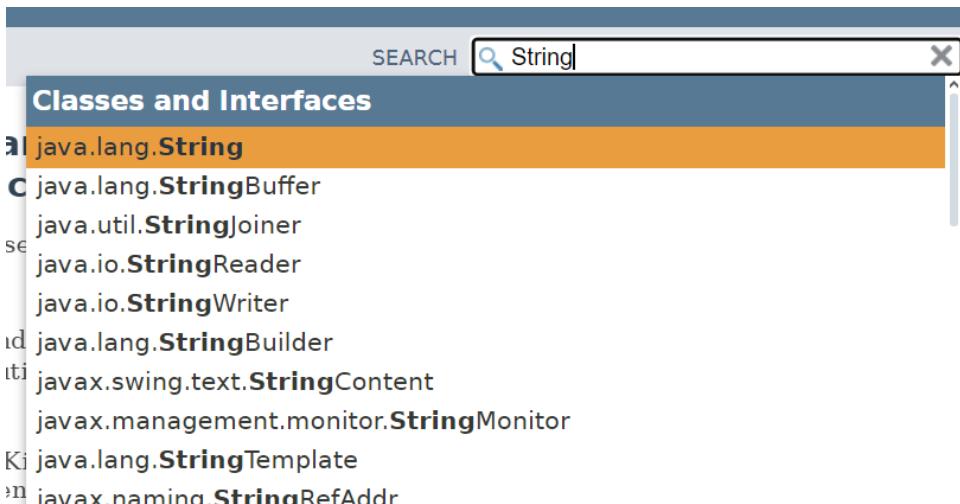
Module	Description
java.base	Defines the foundational APIs of the Java SE Platform.
java.compiler	Defines the Language Model, Annotation Processing, and Java Compiler APIs.



<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/api/>

# Wo findet man diese Informationen?

- In der Java Documentation 21



<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/api/>

# Wo findet man diese Informationen?

- In der Java Documentation 21



<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/api/>

## Method Summary ↗

All Methods	Static Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Deprecated Methods			
Modifier and Type	Method	Description	
char	<code>charAt(int index)</code>	Returns the char value at the specified index.	Junicode code index.
IntStream	<code>chars()</code>	Returns a stream of int zero-extending the char values from this sequence.	
int			
int	<code>codePointBefore(int index)</code>	Returns the character (Unicode code point) before the specified index.	
int	<code>codePointCount(int beginIndex, int endIndex)</code>	Returns the number of Unicode code points in the specified text range of this String.	
IntStream	<code>codePoints()</code>	Returns a stream of code point values from this sequence.	
int	<code>compareTo(String anotherString)</code>	C.compares two strings lexicographically.	
int	<code>compareToIgnoreCase(String str)</code>	C.compares two strings lexicographically, ignoring case differences.	
String	<code>concat(String str)</code>	Concatenates the specified string to the end of this string.	

Methodennamen anclicken

# Wo findet man diese Informationen?

## ■ In der Java Documentation 21

### charAt

```
public char charAt(int index)
```

Returns the `char` value at the specified index. An index ranges from `0` to `length() - 1`. The first `char` value of the sequence is at index `0`, the next at index `1`, and so on, as for array indexing.

If the `char` value specified by the index is a `surrogate`, the `surrogate` value is returned.

**Specified by:**

`charAt` in interface `CharSequence`

**Parameters:**

`index` - the index of the `char` value.

**Returns:**

the `char` value at the specified index of this string. The first `char` value is at index `0`.

**Throws:**

`IndexOutOfBoundsException` - if the `index` argument is negative or not less than the length of this string.



# Escaping in Strings

- **Strings in Java sind gekennzeichnet durch “” (reservierte Symbole)**
- **Was machen wir, wenn wir ein reserviertes Symbol im String verwenden wollen?**
- **Wir können es mit \ (ebenfalls ein reserviertes Symbol) “escapen”**

"\\\"\\\"\\\"\\\"\\\"\\\"

"\\\"\\\"\\\"\\\"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
**Escape-Charakter**  
Im Resultat sichtbar

"\\"\\\"\\\"\\\"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
**Escape-Charakter**  
Im Resultat sichtbar

"\\"\\\"\\\"\\\"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
**Escape-Charakter**  
Im Resultat sichtbar

"\\"\\\"\\\"\\\"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
Escape-Charakter  
Im Resultat sichtbar

"\\"\\\"\\\"\\\"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
**Escape-Charakter**  
Im Resultat sichtbar

"\\\""

Aussengrenzen des Strings  
**Escape-Charakter**  
Im Resultat sichtbar

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{
2     public static void main(String[] args){
3         String str = "EPROG2024";
4         int result = str.indexOf('2') + str.length() * 2 - 10;
5     }
6 }
```

Output: 13

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{
2     public static void main(String[] args){
3         String str = "Einfuehrung";
4         String result = str.substring(3, 8).toUpperCase() + str.charAt(str.length() - 1);
5     }
6 }
```

**Output: FUEHRg**

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{
2     public static void main(String[] args){
3         String str = "Programmierung";
4         String result = str.replace('r', '*').substring(5, 12) + str.charAt(0);
5     }
6 }
```

Output: ammie\*uP

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{  
2     public static void main(String[] args){  
3         String str1 = "Java21";  
4         String str2 = "EPROG2024";  
5         String result = str1.substring(0, 2) + str2.substring(str2.length() - 4);  
6     }  
7 }
```

Output: Ja2024

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{
2     public static void main(String[] args){
3         String str = "Substring";
4         int result = str.indexOf('S') + str.lastIndexOf('g') - str.length();
5     }
6 }
```

Output: -1

# String Beispiele



```
1 public class MyClass{
2     public static void main(String[] args){
3         String str = "Einfuehrung";
4         String result = str.substring(2, 6).replace('f', 'X').concat(str.substring(6, 9));
5     }
6 }
```

Output: nXuehru

# String Beispiele

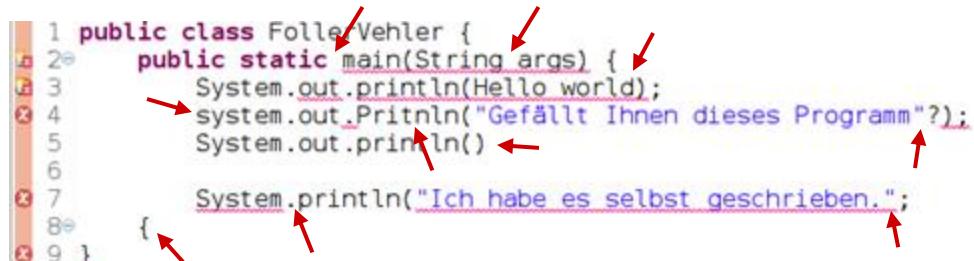
```
● ● ●  
1 public class MyClass{  
2     public static void main(String[] args){  
3         String str = "Programmierung";  
4         String result = str.charAt(0) + str.substring(2, 5).toLowerCase() + str.charAt(str.length() - 1);  
5     }  
6 }
```

Output: Pogr̄g

# **Nachbesprechung**

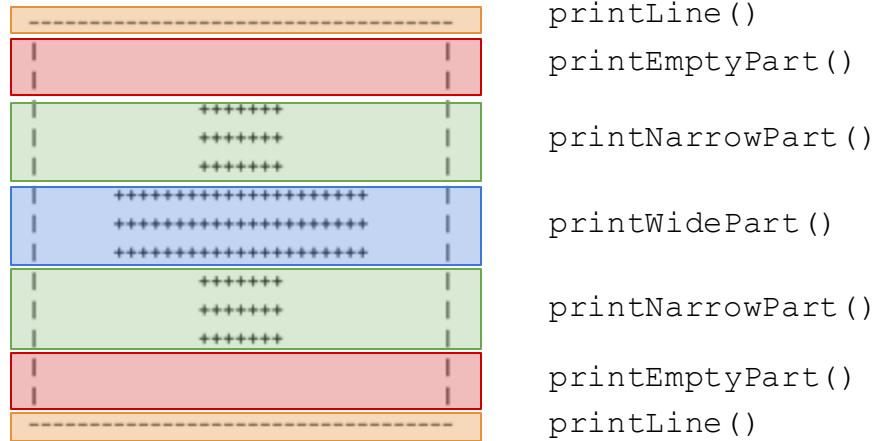
# Aufgabe 1: Fehlerbehebung

```
1 public class FollerVehler {  
2     public static main(String args) {  
3         System.out.println("Hello world");  
4         system.out.Pritnln("Gefällt Ihnen dieses Programm?");  
5         System.out.println();  
6     }  
7     System.println("Ich habe es selbst geschrieben.");  
8 }  
9 }
```



```
public class OhneFehler {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello world");  
        System.out.println("Gefällt Ihnen dieses Programm?");  
        System.out.println();  
        System.out.println("Ich habe es selbst geschrieben.");  
    }  
}
```

# Aufgabe 2: Schweizerfahne (Konsole)



Teilen Sie das Programm in mehrere Methoden auf, welche von der `main`-Methode aufgerufen werden. Damit sorgen Sie dafür, dass weniger Wiederholungen von Code-Stücken vorkommen, was das Ändern des Programms deutlich einfacher macht.

# Aufgabe 3: Eingabe und Zufall

## Aufgabe 3: Eingabe und Zufall

In dieser Aufgabe arbeiten Sie mit der Eingabe und Ausgabe von Java und lernen die Klassen Scanner und Random näher kennen.

1. Schreiben Sie ein Programm “Adder.java”, welches zwei ganze Zahlen einliest und die Summe davon ausgibt. Sie sollen dafür die Scanner-Klasse verwenden, wie in der Vorlesung gezeigt. Das Programm soll nach der ersten Zahl fragen:

Geben Sie Zahl 1 ein:

dann nach der zweiten Zahl:

Geben Sie Zahl 2 ein:

und schliesslich, wenn Sie zum Beispiel “4” und “1999” eingeben, folgendes ausgeben:

4 + 1999 = 2003

Sie können davon ausgehen, dass nur ganze Zahlen eingegeben werden. Testen Sie das Programm mit verschiedenen Zahlen.

2. Schreiben Sie ein Programm `Wuerfel.java`, das einen Würfel simuliert. Hierbei soll eine positive ganze Zahl  $N$  eingelesen werden, welche die Anzahl der Seiten des Würfels repräsentiert. Der übliche Würfel hat 6 Seiten, jedoch existieren auch Würfel mit 12, 16, 20 (siehe Abbildung 1) und mehr Seiten. Jede Seite trägt eine unterschiedliche Zahl, die von 1 bis  $N$  (inklusive  $N$ ) reicht.

Das Programm soll den Wurf simulieren, indem es die Klasse `Random` verwendet. Ein möglicher Ablauf des Programmes könnte folgendermassen aussehen:

Wie viele Seiten hat Ihr Würfel?

Der Benutzer gibt eine Zahl ein, z.B. 20, danach wird gewürfelt:

Es wurde eine 17 gewürfelt!



# Aufgabe 4: Berechnung

2. Vervollständigen Sie "SharedDigit.java". In der Main-Methode sind zwei int Variablen **a** und **b** deklariert und mit einem Wert zwischen 10 und 99 (einschliesslich) initialisiert. Das Programm soll einer int Variablen **r** einen bestimmten Wert zuweisen. Wenn **a** und **b** eine Ziffer gemeinsam haben, dann wird **r** die gemeinsame Ziffer zugewiesen (wenn **a** und **b** beide Ziffern gemeinsam haben, dann kann eine beliebige Ziffer zugewiesen werden). Wenn es keine gemeinsame Ziffer gibt, dann soll **-1** zugewiesen. Sie brauchen für dieses Programm keine Schleife.

Beispiele:

- Wenn **a**: 34 und **b**: 53, dann ist **r**: 3
- Wenn **a**: 10 und **b**: 22, dann ist **r**: -1
- Wenn **a**: 66 und **b**: 66, dann ist **r**: 6
- Wenn **a**: 34 und **b**: 34, dann ist **r**: 3 oder 4

Testen Sie Ihre Loesung mit **a** gleich 34 und **b** gleich 43. Was liefert Ihr Programm?

2. Vervollständigen Sie "SumPattern.java". In der Main-Methode sind drei int Variablen a, b, und c deklariert und mit irgendwelchen Werten initialisiert. Wenn die Summe von zwei der Variablen die dritte ergibt, nehmen wir an dass  $a + c == b$ , so soll die Methode "Moeglich.  $a + c == b$ " ausgeben (wobei die Werte für a, b, und c einzusetzen sind). Wenn das nicht der Fall ist, dann soll die Methode "Unmoeglich." ausgeben.

Beispiele:

- Wenn a: 4, b: 10, c: 6, dann wird "Moeglich. 4 + 6 == 10"  
oder "Moeglich. 6 + 4 == 10" ausgegeben.
- Wenn a: 2, b: 12, c: 0, dann wird "Unmoeglich." ausgegeben.

3. Vervollständigen Sie "AbsoluteMax.java". In der Main-Methode sind drei int Variablen a, b, und c deklariert und mit irgendwelchen Werten initialisiert. Das Programm soll einer int Variable r den grössten absoluten Wert von a, b, und c zuweisen.

# Aufgabe 5: EBNF

## Aufgabe 5: EBNF

In dieser Aufgabe erstellen Sie erneut verschiedene EBNF-Beschreibungen. Speichern Sie diese wie gewohnt in der Text-Datei "EBNF.txt", welche sich in Ihrem "u02"-Ordner bzw. im "U02 <N-ETHZ-Account>"-Projekt befindet. Sie können die Datei direkt in Eclipse bearbeiten.

1. Erstellen Sie eine Beschreibung `<pyramid>`, welche als legale Symbole genau jene Wörter zulässt, welche aus einer Folge von strikt aufsteigenden, gefolgt von einer Folge von strikt absteigenden Ziffern bestehen. Beispiele sind: `14`, `121`, `1221`, `1341`.  
Sie dürfen annehmen, dass das leere Wort auch zugelassen wird. (Als Challenge können Sie probieren, das leere Wort auszuschliessen.)

# Aufgabe 5: EBNF

2. Erstellen Sie eine Beschreibung `<digitsum>`, welche als legale Symbole genau jene natürlichen Zahlen zulässt, deren Quersumme eine gerade Zahl ist.
3. Erstellen Sie eine Beschreibung `<xyz>`, welche genau alle Wörter zulässt, die aus X, Y und Z bestehen und bei welchen jedes X mindestens ein Y im Teilwort links und rechts von sich hat. Beispiele sind: Z, YXY, YXXY, ZYXYY.
4. Erstellen Sie eine Beschreibung `<term>`, welche als legale Symbole genau alle wohlgeformten arithmetischen Terme, bestehend aus positiven ganzen Zahlen, Variablen (x, y, z), Addition und Klammern zulässt. Geklammerte Terme müssen mindestens eine Addition enthalten. Beispiele sind:  $1 + 4$ ,  $(1 + 4)$ ,  $1 + (3 + 4)$ ,  $(1 + 1) + x + 5$ .

# **Vorbesprechung**

# Aufgabe 1: Binärdarstellung

Schreiben Sie ein Programm "Binaer.java", das eine positive Zahl  $Z$  einliest und dann die Binärdarstellung druckt. (Hinweis: Finden Sie zuerst die grösste Zahl  $k$ , so dass die Zweierpotenz  $K = 2^k$  kleiner als  $Z$  ist.)

**Beispiel:** Für  $Z = 14$  sollte Ihr Programm 1110 ausgeben.

# Aufgabe 2: Grösster gemeinsamer Teiler

Schreiben Sie ein Programm “GGT.java”, das den grössten gemeinsamen Teiler (ggT) zweier ganzer Zahlen mithilfe des Euklidischen Algorithmus berechnet. Hierbei handelt es sich um eine iterative Berechnung, die auf folgender Beobachtung basiert:

1. Wenn  $x$  grösser oder gleich  $y$  ist und sich  $x$  durch  $y$  teilen lässt, dann ist der ggT von  $x$  und  $y$  gleich  $y$ ;
2. andernfalls ist der ggT von  $x$  und  $y$  der gleiche wie der ggT von  $y$  und  $x \% y$ .

Üben Sie diesen Algorithmus zuerst von Hand an ein paar Beispielen und schreiben Sie dann das Java Programm.

**Beispiel:** Für  $x = 36$  und  $y = 44$ :

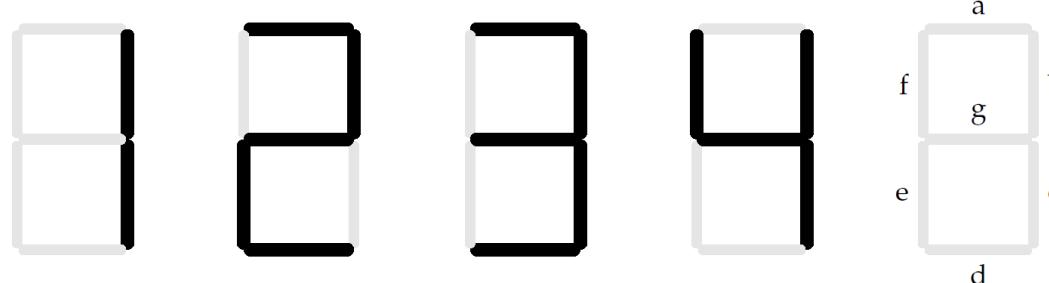
$$\text{ggT}(36, 44) \stackrel{1.}{=} \text{ggT}(44, \underbrace{36 \% 44}_{36}) \stackrel{2.}{=} \text{ggT}(36, \underbrace{44 \% 36}_{8}) \stackrel{2.}{=} \text{ggT}(8, \underbrace{36 \% 8}_{4}) \stackrel{1.}{=} 4$$

# Aufgabe 3: Zahlerkennung

Für diese Aufgabe verwenden wir einen String um die erleuchtenden Segmente einer [Sieben-segmentanzeige](#) zu kodieren. Die Segmente sind, wie im Bild gezeigt, von a bis g nummeriert. Die Kodierung einer möglichen Anzeige ist ein String, in welchem der Buchstabe 'x' genau dann vorkommt, wenn das 'x'te Segment der Anzeige erleuchtet ist. Zum Beispiel wird die Zahl 2 kodiert durch 'abged'. Zur Einfachheit darf angenommen werden, dass kein Buchstabe mehr als einmal in der Kodierung vorkommt und dass nur die Zahlen 0 bis 9 kodiert werden.

Schreiben Sie ein Programm "Zahlen.java", das einen String, der eine Anzeige kodiert, einliest und die kodierte Zahl als Integer ausgibt. Überlegen Sie wie viele IF Blöcke benötigt werden um jede Zahl zu erkennen.

**Tipp:** Sie können `str.contains("a")` verwenden, um zu überprüfen, ob ein String `str` den Buchstaben 'a' enthält.



# Aufgabe 4: Berechnungen

1. Implementieren Sie die Methode `Calculations.checksum(int x)`, das heisst die Methode `checksum` in der Klasse `Calculations`. Die Methode nimmt einen Integer `x` als Argument, welcher einen nicht-negativen Wert hat. Die Methode soll die Quersumme von `x` zurückgeben. Sie sollen für diese Aufgabe **keine** Schleife verwenden.

Beispiele

- `checksum(258)` gibt 15 zurück.
- `checksum(49)` gibt 13 zurück.
- `checksum(12)` gibt 3 zurück.

Hinweis: Für einen Integer `a` ist `a % 10` die letzte Ziffer und `a / 10` entfernt die letzte Ziffer. Zum Beispiel `258 % 10` ist 8 und `258 / 10` ist 25.

# Aufgabe 4: Berechnungen

2. Implementieren sie die Methode Calculations.magic7(int a, int b). Die Methode gibt einen Boolean zurück. Die Methode soll true zurückgeben, wenn einer der Parameter 7 ist oder wenn die Summe oder Differenz der Parameter 7 ist. Ansonsten soll die Methode false zurückgeben.

Beispiele

- `magic7(2,5)` gibt true zurück.
- `magic7(7,9)` gibt true zurück.
- `magic7(5,6)` gibt false zurück.

Hinweis: Mit der Funktion `Math.abs(num)` können Sie den absoluten Wert einer Zahl num erhalten.

# Aufgabe 4: Berechnungen

3. Implementieren Sie die Methode Calculations.fast12(int z). Das Argument z ist nicht negativ. Die Methode gibt einen Boolean zurück. Die Methode soll true zurückgeben, wenn z nahe an einem Vielfachen von 12 ist. Eine Zahl x ist nahe an einer Zahl y, wenn eine der Zahlen um maximal 2 grösser oder kleiner ist als die andere Zahl. Ansonsten soll die Method false zurückgeben.

- fast12(12) gibt true zurück.
- fast12(14) gibt true zurück.
- fast12(10) gibt true zurück.
- fast12(15) gibt false zurück.

# Aufgabe 5: Scrabble

In dieser Aufgabe sollen Sie Scrabble-Steine legen, mittels ASCII-Art auf der Konsole. Vervollständigen Sie die Methode `drawNameSquare` in der Klasse `Scrabble`. Diese Methode nimmt einen Namen als String-Parameter und soll den Namen als in einem Quadrat angeordnete Scrabble-Steine auf der Konsole (`System.out`) ausgeben. Wenn z.B. der String `Alfred` übergeben wird, sollte folgendes Bild ausgegeben werden:

```
+++++-----+
| A | L | F | R | E | D |
+++++-----+
| L |           | E |
+---+           +---+
| F |           | R |
+---+           +---+
| R |           | F |
+---+           +---+
| E |           | L |
+++++-----+
| D | E | R | F | L | A |
+++++-----+
```

# Aufgabe 5: Scrabble

Ihr Code braucht nur Namen der Länge 3 oder länger unterstützen. Für einen Namen mit Länge 3, z.B. Jim, sollte die Ausgabe so aussehen:

```
+++++  
| J | I | M |  
+++++  
| I |   | I |  
+++++  
| M | I | J |  
+++++
```

Beachten Sie, dass Ihr Programm keinerlei andere Ausgabe als das Scrabble-Quadrat machen darf.

# Kahoot

<https://create.kahoot.it/details/26c2fb78-7c2d-41f5-a386-30e732ff8308>