

Programmieren I: Hausübung 3

Felix Schrader, 3053850
Eduard Sauter, 3053470

6. November 2015

Aufgabe 1

a)

```
1      x = 4 + 3 * (y = 1 + (z= 3*2 + 1))
2      x = 4 + 3 * (y = 1 + (z=    6 + 1))
3      x = 4 + 3 * (y = 1 + (z=          7))
4      x = 4 + 3 * (y = 1 + (          7))
5      x = 4 + 3 * (y = 1 +          7)
6      x = 4 + 3 * (y =          8)
7      x = 4 + 3 * (          8)
8      x = 4 + 3 * 8
9      x = 4 + 24
10     x = 28
11     28
```

b)

```
1      8 + 7 <= 16^(2*7 + 3 == 17)
2      15      <= 16^(2*7 + 3 == 17)
3          1^(2*7 + 3 == 17)
4          1^(14 + 3 == 17)
5          1^(      17 == 17)
6          1^(          1)
7          1^1
8          0
```

c)

```
1      5 + 1 > 2*2 && (x = 7*2 == 28 / 7.0 ) || 1
2      5 + 1 > 4    && (x = 7*2 == 28 / 7.0 ) || 1
3      6      > 4    && (x = 7*2 == 28 / 7.0 ) || 1
4          1 && (x = 7*2 == 28 / 7.0 ) || 1
5          1 && (x = 14  == 28 / 7.0 ) || 1
6          1 && (x = 14  == 4.      ) || 1
```

```

7           1 && (x = 0           ) || 1
8           1 && (0           ) || 1
9           1 && 0           || 1
10          0           || 1
11          1

```

Aufgabe 4

- a) Die Konstruktorfunktion ist der Erzeuger für Instanzen vom Typ der Itemization. Man sollte sie benutzen um die Korrektheit der Instanzen zu garantieren.
- b) Warum heißt das konzept itemization?