

Modul 319

Applikationen entwerfen und implementieren



Willkommen im Modul 319

Willkommen auf der Website, die Sie in das Programmieren einführt. Hier finden Sie Informationen und Unterlagen zum Unterricht.

TIP

- Außerdem finden Sie auch weiterführende Links.
- Auf diese werden Sie im Unterricht nicht ausdrücklich hingewiesen!

Webseite

Lektionen

Unter [Lektionen](#) finden Sie die Übersicht aller Lektionen inklusive der Inhalte die pro Woche anstehen.

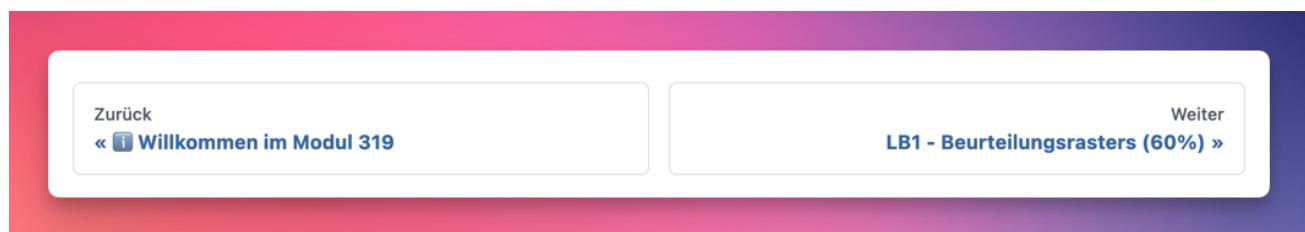
Navigation

Links ist die Unternavigation sichtbar.

Die **Nummern pro Hauptthema entsprechen der Wochennummer** in welchem das Thema besprochen wird.

- **1a - Vom Algorithmus zum Programm** wird also in der **Woche 1** relevant sein.
- **7 - Arrays und for(each)** erst in der **Woche 7**

Pro Seite wird unten einen "Zurück" und "Weiter" Link dargestellt. Ich könnt also theoretisch alle Themen nacheinander durchgehen und die zugehörigen Aufgaben machen.



Musterlösungen

Musterlösungen befinden sich immer in einer ausklappbaren Box. Ihr könnt alle Lösungen direkt auf der Webseite abrufen. Die Box ist eingeklappt, damit Ihr es hoffentlich zuerst selber versucht!

PROGRAMMIEREN BRAUCHT ÜBUNG!

Nur mit **Repetition und Übung** werdet Ihr Programmieren lernen.

Vergleicht es mit einem Sport! Es ist gut ein Buch über Skaten zu kaufen. Natürlich helfen Tips es von Anfang an richtig zu machen.

ABER: Ohne selber zu üben schafft man keinen Olly (zumindest ich kann noch keinen :D) und schon gar keinen 1080.

Suche

Die Webseite ist komplett durchsuchbar. Dies könnt Ihr machen, indem ich `ctrl-k` drückt oder einfach oben rechts im Suchfeld nach Begriff sucht.



Modul als PDF

Ich könnt den Inhalt der Webseite (Ohne Musterlösungen) als PDF downloaden. Dies geht auch über den Button oben rechts.

So könnt Ihr mit einem beliebigen PDF viewer beliebige Kommentare und Notizen machen. Auch ermöglicht es so die Archivierung für späteres Nachschlagen.

Dieses Feature ist momentan experimentell! Erwartet nicht das eleganteste PDF. Es wird mit der Zeit verbessert.

Entwicklungsumgebung

An der Schule steht Ihnen grundsätzlich ein Rechner mit einer virtuellen Windows 10 Maschine zur Verfügung. Darauf sind alle nötigen Programme installiert. Alternativ dürfen Sie natürlich die Programme auch auf Ihrem privaten Gerät installieren und verwenden.

Zusätzlich stellen wir Ihnen eine virtuelle Maschine zur Verfügung, die Sie verwenden dürfen. Diese haben Sie am besten auf einer externen Festplatte dabei. So haben Sie an der Schule wie auch zu Hause immer die selbe Umgebung.



TIP

- Link zu Classroom: [Google Classroom](#)
- Dann oben rechts auf das + -> Für Kurs anmelden mit dem Kurscode: **v6charw**
- Unter Kursunterlagen finden Sie die virtuelle Maschine **bmWP3** (Standard-VM für Java Module)

Modulidentifikation

PDF speichern

LBV

PDF speichern

Quellen

- Offizielle Webseite: Modulidentifikation
- Offizielle Webseite: LBV

Historie

Modul 403

- Alte Modulidentifikation
- ALTE LBV

LB1 - Beurteilungsraster (60%)

⚠ NOTENABZUG FALLSTRICKE

- Wird ein Dokument **verspätet abgegeben** wird **pro Dokument 0.25 Punkte** abgezogen
- Code Beispiele **müssen** der Konvention entsprechen. Es gibt **pro Konventionfehler 0.1 Notenpunkt Abzug**
- Für die Schwierigkeit "C" benötigen Sie **eigene Beispiele mit eigenen Ideen**

Google Classroom

Die Dokumente zum Beurteilungsraster befinden sich im [Google Classroom](#). Diese können dort bearbeitet und abgegeben werden.

ⓘ KURSCODE:

- Für die Klasse INP23A: **Ix4viyj**

Beurteilungsraster

Im Classroom findet Ihr den Link zum Ordner mit den Beurteilungsrastern. In diesem befinden sich meine Beurteilungen welche von jedem für sich eingesehen werden kann.

Es existiert pro Person eine Datei unter folgendem Namen.

- *Beurteilungsraster_{Name}_{Vorname}*

Aufbau

Das Raster ist in **vier Teile Unterteilt**, wobei jeder Teil eine mögliche Punktzahl besitzt.

1. **A (schriftlich)**: kann das Thema differenziert beschreiben (Grundanforderungen erfüllt)
2. **B (mündlich)**: kann am Beispiel eines vorgegebenen Auftrags erklären (erweiterte Anforderungen erfüllt)
3. **C (schriftlich)**: kann zu dem Thema ein eigenes Beispiel mit eigenen Ideen entwickeln und beschreiben (fortgeschrittene Anforderungen erfüllt)
4. **Lernweg (schriftlich)**: Die letzte Spalte des Rasters beurteilt Ihren Lernweg mit Planung sowie Reflexion je Thema.

⚠ SCHREIBT DEN "TEIL C" NICHT AB (UND FORMULIERT UM)

Im mündlichen Gespräch (B), welches für jedes Thema geführt wird, finde ich sehr schnell heraus ob ein eventueller fortgeschrittener Teil (C) überhaupt von einer Person stammen kann oder nicht!

⌚ Wird der mündliche Teil (B) nicht bestanden ist automatisch auch der schriftliche Teil (C) nichtig.

- PS: Das heisst nicht, dass Ihr euch nicht gegenseitig helfen dürft. Natürlich! verstehen solltet Ihr aber was Ihr abgibt ;)

Punktevergabe

- Es gibt vier Themen mit je vier Teilen. Das Bedeutet es gibt **16 Teilpunkte**.
- Die Teilpunkte **entsprechen Notenpunkten**. Die Summe der Teilpunkte ergibt somit direkt die Note.
- Die Punkte pro Teil und Thema werden **entweder ganz oder garnicht** erreicht! Nur bei Ausnahmen werden Teilpunkte vergeben.

Themendokumente

Im Classroom finden Sie **pro Thema ein GoogleDoc für Sie persönlich**, welches Sie direkt bearbeiten und auch darüber abgeben können.

Es existiert für alle vier Themen eine Datei. Folgend sind die Titel der Dateien und den zugehörigen Aufgabenseiten angegeben:

- **Thema 1 - Datentypen und Variablen**
 - : Variablen & Datentypen
- **Thema 2 - Selektion und Operatoren**
 - : Rechnen und Operatoren
 - : Selektionen (if / switch)
- **Thema 3 - Methoden**
 - Methoden
- **Thema 4 - Debugging und Fehlersituationen**
 - Debugging
 - Fehleranalyse

⚠ VERGESST NICHT DEN LB2

Auch wenn das Beurteilungsraster nicht alle Themen abdeckt, bitte möglichst alle Themen und Aufgaben bearbeiten. Es könnte ja sein dass z.B. Schleifen und Arrays LB2 relevant werden.

Aufbau

Jedes Dokument ist in drei Teile eingeteilt (siehe Screenshot unten):

1. Am Anfang werden die **drei Schwierigkeitsstufen A,B und C beschrieben (orange)**.

Rechts sind Gefühls-Indikatoren vorhanden, hier müsst Ihr mit einem Klick angeben wie ihr euch dabei Gefühlt habt.

2. Danach folgt der **Lernweg (gelb)**, dieser ist in zwei Teile unterteilt:

Am Anfang des Dokuments muss beschrieben werden wie man genau vorgehen möchte um das Thema sich selbstständig anzueignen.

Am Ende wird mit einer Reflexion beschrieben was gut gelungen ist, welche Schwierigkeiten aufgetreten sind und wie diese angegangen wurden.

3. Schlussendlich gibt es drei Boxen, zur Beschreibung der **drei Schwierigkeitsstufen (grün)**.

Hier müsst Ihr für die Schwierigkeitsstufen A und C euer Beispiel-Code einfügen und dieser schriftlich beschreiben.

Für die Schwierigkeit "Erweitert (B)" müsst Ihr nichts schreiben. Es empfiehlt sich jedoch zur Vorbereitung des mündlichen Gesprächs Notizen zu machen.

ⓘ KOMPLEXER CODE?

Hat ein Beispiel zu viel Code, sodass es in der Box unübersichtlich wird, darf Ihr auch eine Datei mit dem Code in Classroom hochladen und **verlinken**.

- **Nur korrekt verlinkte Dateien werden akzeptiert!** (click darauf macht sie auf.)

Beispiel Themendokument zur Beschreibung (Teil 1)

The screenshot shows a digital form for a competency certificate. At the top left is the logo of Berufsbildungszentrum Baselland, IT-Ausbildung Pratteln, Modul 319 / 403. At the top right is the logo of BASEL LANDSCHAFT, BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION BERUFSBILDUNGSZENTRUM BASELLAND. The main title is 'Kompetenznachweis Thema 1 Datentypen und Variablen <Ihr Name>'. There are three numbered sections:

- 1 Kompetenznachweis Thema 1 Datentypen und Variablen <Ihr Name>**
 - A: kann Datentypen (mit Unterscheidung primitive Datentypen und String) und Variablen beschreiben
 - B: kann Datentypen und Variablen am von den Übungen abgeleiteten Beispiel erklären und variieren
 - C: zeigt Datentypen und Variablen am selbst erarbeiteten Beispiel (sinnhafte Variablennamen)

Each bullet point has a set of five rating icons (smiley faces) followed by a button labeled 'klick mich!' with an orange arrow pointing to it.
- 2 Lernweg - Planung / Vorgehen**
 1. Welche Schritte plane ich, um mir dieses Thema anzueignen?
 2. Mit welcher Systematik gehe ich an die Programmieraufgaben heran?
- 3 Grundlagen (A)**
Erweitert (B)
Fortgeschritten (C)

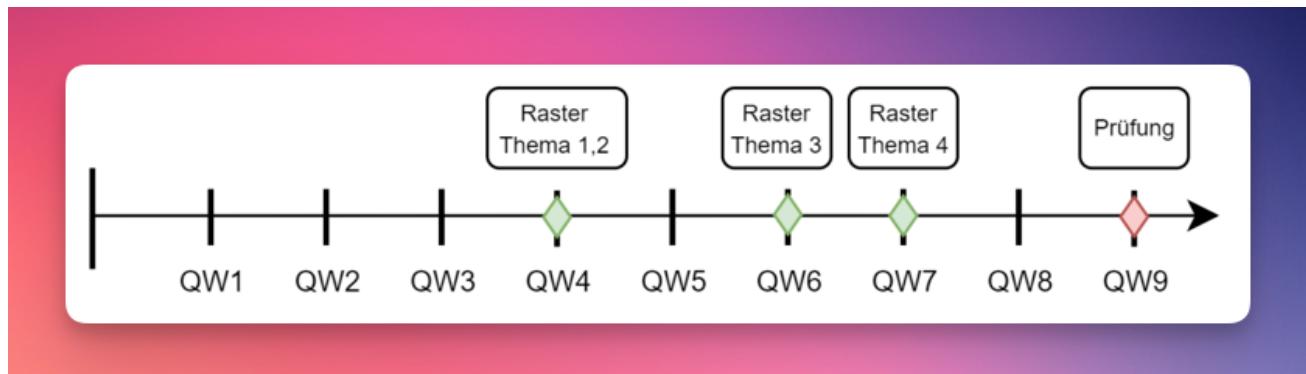
Below section 3 is a 'Lernweg - Reflexion' section with four numbered questions:

1. Was ist mir gut gelungen?
2. Wie bin ich vorgegangen, dass es mir gelungen ist?
3. Womit hatte ich Schwierigkeiten?
4. Wie habe ich auf die Schwierigkeiten reagiert?

Art der Leistungserbringung

- A: **schriftlich** in das GoogleDoc über Classroom
- B: **mündlich** bei der Lehrperson, dabei sind die Meilensteine einzuhalten (Die Lehrperson kann jederzeit Fragen zu Ihren Erklärungen stellen, Ihr Beispiel variieren oder Ihnen zu weiteren Erläuterungen andere Beispiele vorlegen.)
- C: **schriftlich** in das GoogleDoc über Classroom (ausser Thema 4, dies wird ebenfalls mündlich bei der Lehrperson vorgestellt)
- Lernweg: **schriftlich** in das GoogleDoc über Classroom

Meilensteine



LB2 - Prüfung (40%)

Findet am Ende des Moduls statt

- Die gesamte Prüfungsdauer beträgt **90 Minuten**.
- Sie entscheiden, zu welchem Zeitpunkt Sie von Teil 1 der Prüfung zu Teil 2 wechseln.
- ⚡ **Nach dem Wechsel können Sie den Teil 1 nicht mehr bearbeiten!**

1. Multiple-Choice-Fragen

- Auf Papier
- **Computer nicht verwenden**

2. Programmieraufgaben

- Java Aufgaben
- Zusätzlich vermittelter Stoff
- Wird **am Computer** gelöst

Vorbereitung

- **Lernprodukte**, mit denen Sie das Beurteilungs raster belegt haben.
- **Übungen**, die Sie in diesem Modul bearbeitet haben.
- **Repetitionsaufgaben**, welche die verschiedenen Themen des Moduls kombinieren.

💡 HILFSMITTEL

- Das :book: **Faktenblatt zum Modul 319**. Audrucken und mitnehmen
- Eine **eigene Zusammenfassung**, welche Sie selbst während des Moduls erstellt haben, verwenden.

💡 **Programmieren muss man üben!** Ein Spick hilft oft nicht viel, wenn man es nicht verstanden hat.

🦋 Algorithmus / Programm

Was sind überhaupt Programme? und was haben diese mit Algorithmen zu tun?

🎯 Ziele

- Sie können erklären, was ein Algorithmus ist und welches die wichtigsten Kontrollstrukturen sind.

💻 Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

Code.org

Einige Programmierer geben Einblick darein, was sie am programmieren faszinierte. Bei welchen einfachen Aufgaben die Herausforderungen bestanden. Welche Aufgaben sie zuerst lösen konnten. Und was sie über die Informatik und Bedeutung von Programmen und Algorithmen denken.

"Everybody in this country should learn how to program a computer... because it teaches you how to think." -- Steve Jobs



📝 A1: Welche Tätigkeiten mit "Problemlösungsschritten" sind Ihnen bekannt?

Sie konnten im Unterricht diskutieren oder dies nun noch selbst als Gedankenexperiment nachholen, welche Tätigkeiten Ihnen einfallen, bei denen Sie Probleme analysiert, Lösungen gesucht und gefunden haben, und einen Bauplan entwickelt haben, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen.

Die Grundformen der Programmierung

Die folgenden Grundbegriffe wurden im Unterricht definiert

Sequenz (Schritt für Schritt)

Unter Sequenz ist einen Ausführungsschritt gemeint. Beim Programmieren ist dies meistens eine Zeile.

Selektion / Bedingung

Unter der Selektion fallen Kontrollstrukturen oder auch Bedingungen genannt. Damit kann gesteuert werden ob einen Ausführungsschritt ausgeführt werden soll oder nicht.

Beispiele in Java: `if/else`, `switch/case`

Iteration / Schlaufe

Eine Iteration ist eine Wiederholung. Damit kann definiert werden ob Ausführungsschritte mehrfach ausgeführt werden sollen.

Beispiele in Java: `while`, `do..while`, `for`

Algorithmus

Der Algorithmus ist nun deine spezifische Kombination von Sequenz, Bedingung und Iteration um ein bestimmtes Problem zu lösen.

Folgende Eigenschaften sind relevant:

- Eindeutigkeit
- Endlichkeit
- Allgemeingültigkeit



✍ A2: Definition Algorithmus und Kontrollstrukturen

In diesem Auftrag geht es darum, zu verstehen was Algorithmen überhaupt sind und welche grundlegenden Kontrollstrukturen sie mitdefinieren.

- **Aufgabenblatt**

✍ A3: Geheimschrift

Sie tauschen häufiger Mitteilungen aus z.B. über das Handy. Leider können diese kurzen Botschaften auch von anderen Familienmitgliedern oder Freunden gelesen werden, wenn Sie gerade das Handy haben. Sie benutzen daher eine Geheimschrift.

Aus "**Dies ist ein Test!**" wird durch einen definierten Algorithmus "**Ejft jtu fjo Uftu!**".

- Erkennen Sie den Algorithmus?
- Versuchen Sie diesen mit Worten zu beschreiben, sodass ein Roboter auch in der Lage wäre, Texte zu ver- bzw. entschlüsseln.
- Den beschriebenen Algorithmus stellen Sie nachher der ganzen Klasse vor, zusammen mit diesem Text, den es zu verschlüsseln gilt: „Zaubern ist eine Kunst!“

✍ A4: Grösster gemeinsamer Teiler (ggT)

Grösster gemeinsamer Teiler, der älteste Algorithmus der Welt!

Der euklidische Algorithmus ist ein Algorithmus aus dem mathematischen Teilgebiet der Zahlentheorie. Mit ihm lässt sich der **grösste gemeinsame Teiler** zweier natürlicher Zahlen berechnen.

Berechnung des ggT aus $a = 28$ und $b = 20$

Vorgehenstabelle:

- Finden Sie anhand der Vorgehenstabelle den Algorithmus heraus
- Beschreiben Sie ihn mit eigenen Worten

Schritt	a	b	Gesuchte Berechnung pro Schritt
1	28	20	Start
2	8	20	Warum a? Wie wird a zu 8?
3	8	12	Warum b? Wie wird b zu 12?
4	8	4	Warum b? Wie wird b zu 4?

Schritt	a	b	Gesuchte Berechnung pro Schritt
5	4	4	Warum a Wie wird a zu 4?

Der ggT ist **4**, wieso?

✍ A5: Sprecher suchen

Für eine große Gruppe von Leuten ist ein Sprecher zu benennen. Die Gruppe einigt sich darauf, den Ältesten mit dieser Aufgabe zu betrauen.

- Erläutern Sie schriftlich das Vorgehen, wie Sie den ältesten Sprecher ermitteln.

Geburtstage der Sprecher

07.09.1982	02.03.1982	
23.12.1982	19.03.1981	
12.05.1981	18.05.1981	18.04.1982
21.11.1981	27.10.1981	03.09.1981
24.11.1982	06.06.1981	

✍ A6: Wörter suchen

In solchen Rätseln sind in einem oft quadratischen Feld Wörter versteckt, die horizontal, vertikal oder diagonal (auch rückwärts) geschrieben sind. In einem kleinen Feld lassen sich gesuchte Wörter noch schnell selbst finden. Schon bei 50x20 Zeichen ist es aber sehr ermüdend.

Erläutern Sie präzise, wie Sie einen Suchknecht instruieren könnten, damit er alle versteckten Wörter findet.

Versteckt wurden folgende vier Wörter potentiell in alle Richtungen:

- LEIM
- INFORMATIK
- KURS
- EIMER

Buchstabenquadrat

ASDFERFGTHZJUKIJERTX
TIERNKMENOAERSOIMMEL
KJHZRUINNVHMGSHBOLE
OKDFJRUEHZCCRBOHDARI
IRGENSJISEREMIELIERN
LPOUJNASHZRTEUFIFNEF
EHSZEURKITAMROFNIAASF
AGREHZTUECINBHEEIOWU

⌚ Hallo Eclipse

Sie lernen mit der Entwicklungsumgebung **Eclipse** ein **HelloWord-Programm** zu schreiben.

⌚ Ziele

- Sie wissen, was der Umfang einer Entwicklungsumgebung ist.
- Sie können Eclipse starten, mit einem Workspace umgehen und Projekte anlegen.
- Sie können ein erste Programm, *HelloWorld*, schreiben und dessen Elemente beschreiben.

Themen

Um die Ziele zu erreichen wurde diese in vier Bereiche aufgeteilt.

- Zuerst Installieren wir die Entwicklungsumgebung, damit wir überhaupt Programmieren können.
- Dann Programmieren wir das einfachste Programm "Hello World".
- Wir analysieren was die Entwicklungsumgebung mit dem Code so macht
- Und dann schauen wir uns den geschriebenen Code nochmals genau an und versuchen die Struktur zu erfassen

📺 Erklärvideos

Java Grundlagen auf Studyflix

Erklärung der wichtigsten Grundlagen in Java:

- Syntax (Klassen, Kommentare)
- Bugs
- Compiler



Java Main Methode auf Studyflix

- `args` und `void` in Java
- `public static void main`





A1: Eclipse installieren

In dieser Aufgabe lernen Sie wie, Sie die Entwicklungsumgebung *Eclipse* aufsetzen, damit Sie Java Programme erstellen und ausführen können.

1. Eclipse herunterladen und installieren

Falls Sie mit Ihrem **eigenen Computer** arbeiten, müssen Sie zuerst *Eclipse* herunterladen und installieren. Eclipse installiert automatisch die aktuelle Java version.

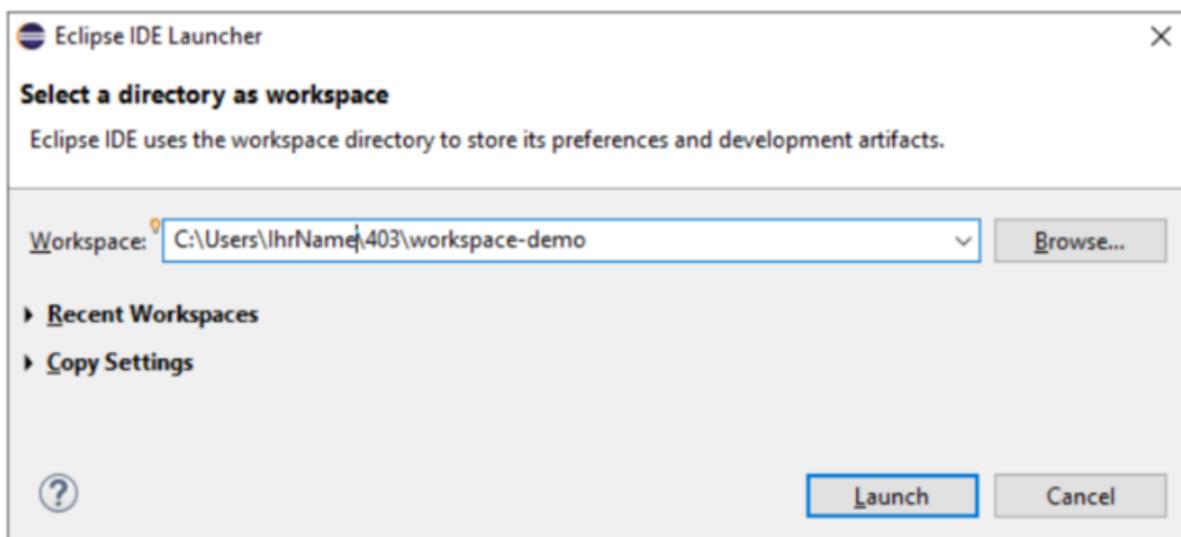
- [Eclipse Download](#)

(i) WENN SIE AUF EINEM SCHULCOMPUTER ODER DER WINDOWS VM ARBEITEN, KÖNNEN

sie diesen Schritt überspringen.

2. Eclipse starten und einen Workspace wählen

- Starten Sie nun Eclipse auf Ihrem Computer.
- Als erstes müssen Sie nun den Speicherort für einen sogenannten Workspace wählen.
 - Der Workspace ist das Arbeitsverzeichnis von Eclipse. Darin können mehrere Projekte erstellt werden
 - Am Schulcomputer wählen Sie die **angelegte Modulstruktur in Ihrem Netzwerk-Verzeichnis**, damit Ihnen diese von Woche zu Woche zur Verfügung steht.
 - Abschliessend betätigen Sie «Launch».



- Nun sollte Eclipse starten, und Sie sind parat für ihr erstes "Hello World" :superhero:

 **TIP**

- Falls Sie zuhause daran arbeiten möchten, können Sie den **Workspace entsprechend nach dem Unterricht kopieren**.
- :superhero: Wenn Sie **einen Laptop** besitzen, arbeiten Sie lieber damit.

 **VERMEIDEN SIE DATENVERLUST!**

- Wenn Sie am Schulcomputer nicht ihr Netzwerk-Verzeichnis wählen verlieren Sie Ihre Arbeit!
- Wenn Sie mit Ihrem Laptop arbeiten, kopiert den Workspace nach jedem Unterricht auch auf Ihr Netzwerk-Verzeichnis.
- Sie sind eigenverantwortlich über Ihre Daten
- Wer Git resp. Github / Gitlab kennt, darf dies gerne verwenden (in einem privaten repo)

✍ A2: "HelloWorld" programmieren

Das «Hello-World»-Programm ist das wohl berühmteste Programm für Programmierer. Es ist das erste Programm, dass man üblicherweise programmiert, wenn man mit dem Programmieren anfängt oder eine neue Sprache (und Umgebung) beginnt.

1. Hello-World Tutorial in Eclipse starten

Nach dem ersten Start mit einem neuen Workspace zeigt Eclipse den folgenden Splash-Screen.

- Hier wählen wir «Create a Hello World application».



- Dann sieht Eclipse folgendermassen aus. Rechts werden wir nun auf Wunsch durch alle wesentlichen Schritte geleitet:



2. Ein Java Projekt erstellen

Wir wählen oben rechts «Create a Java project». Ohne diese Hilfe von Eclipse lässt sich das gleich erreichen via Menü **File** → **New** → **Java Project** (je nach Version erst Other, dann Java öffnen).



- Wir geben als Projektname «**Projekt erste Woche**» ein, und lassen die anderen Einstellungen unverändert und klicken dann auf **Next**
- Im nächsten Dialog drücken wir direkt auch «Finish».
- Die Rückfrage «Create module-info.java» beantworten wir mit «Don't create».



3. Eine Klasse anlegen

- Links (**Punkt 1**) ist der «Package Explorer», eine baumartige Darstellung unseres Workspace und seines Projektes.
- Rechts (**Punkt 2**) werden verschiedene Hilfsangebote angezeigt, die jeweils zur Anzeige entsprechender Hinweise führen, um die gewählte Aufgabe "Create Hello World application" zu lösen.

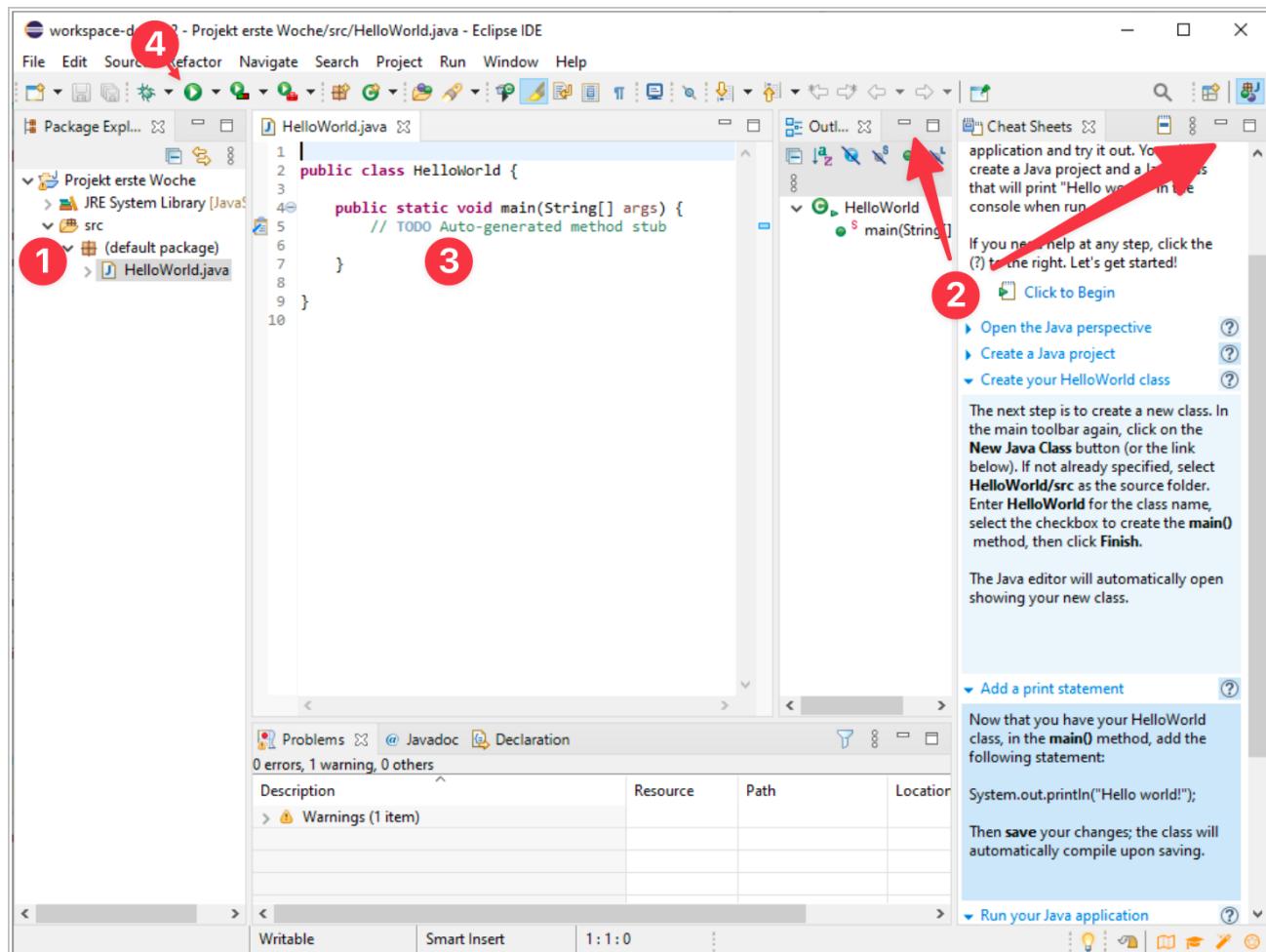


- Via Menü **File** → **New** → **Class** gelangen Sie in den folgenden Dialog, in welchem Sie den Namen "**HelloWorld**" eingeben und bei `public static void main(String[] args)` ein Häckchen setzen.
- In Java sind alle Programme in Klassen (Classes) organisiert, daher dieser Begriff.



4. "Hello World" programmieren

1. Links vom Projektnamen im «Package Explorer» wird dies Zeichen angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, dreht es sich, so dass es nach unten zeigt und damit den geöffneten Zustand anzeigt.
2. Auf der rechten Seite beanspruchen «Outline» und «Cheat Sheets» bereits mehr als 1/3 der Breite, und diese Darstellung kann man optimieren. Solche Views können maximiert, minimiert, geschlossen und gestapelt werden. Probieren Sie es aus.

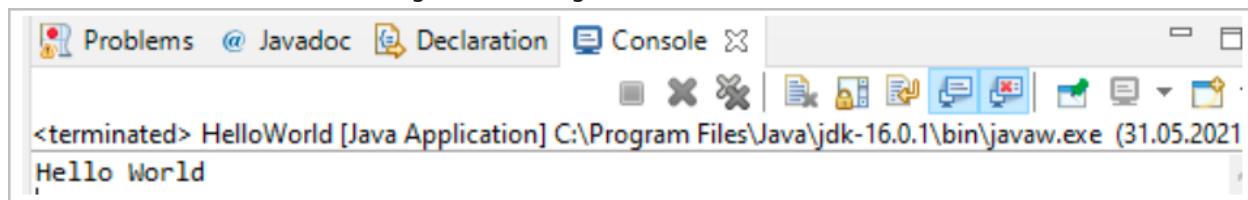


3. In der Mitte des Programms beginnt auf **Zeile 4** die **main-Methode**, die Java in allen ausführbaren Programmen erwartet und die Sie auf **Zeile 6** mit folgenden Quelltext ergänzen:

```
System.out.println("Hello World");
```

4. Klicken Sie nun auf den **Play-Button**, damit das Programm ausgeführt wird.

In der Console sehen Sie die Ausgabe des Programms:



FALLS DIE CONSOLE NICHT SICHTBAR IST, KÖNNEN SIE DIESE WIE ALLE VIEWS VIA

Menü Window → Show View → Console wieder aufrufen

Analyse des Programms

Nun haben wir schon ein ausführbares Programm. Hier wird nun analysiert wie es genau aufgebaut ist.

- Wie ist die Struktur?
- Wo liegen die Dateien?

Von Klammerpaaren und Blöcken

Klammerpaare dienen in Java zum Gruppieren von zusammengehörigem Code. Diese Gruppen werden auch Blöcke genannt.

Es ist nun wichtig, dass Sie bei allen Klammern immer daran denken, dass diese **paarweise eingesetzt werden**. Sie müssen also geschlossen werden. Nur so können Sie Code Gruppieren. Wird eine Klammer nicht geschlossen, gibt es keine klare Abgrenzung (ähnlich wie bei normalem Text... Da fehlt wohl eine Klammer!)

In Java werden folgende Klammentypen verwendet:

- { } Geschweifte Klammern für **Codeblock**
- () Runde Klammern für **Methoden/Funktions Signatur** (meistens gefolgt von einem Codeblock)
- [] Eckige Klammern für Auflistungen, auch **Arrays** genannt

Als eine Besonderheit kennzeichnet dieses Klammerpaar { } sogenannte Blöcke, die man auch als Programmabschnitte bezeichnen kann.

💡 FABRIK

Stellt euch eine Fabrik vor. Diese ist auch in verschiedene Räume unterteilt, wobei jeder Raum eine eigene Funktion hat. Das Büro, die Werkstatt, die Fertigungsstrasse.

❗ INFO

- Nach einem Codeblock } folgt **kein** Semikolon
- Nach einer Schliessenden normalen Klammer) folgt in der Regel eine geschweifte Klammer {
- Jeder Befehl endet mit einem Semikolon ;
 - Nach jedem Semikolon sollte eine neue Zeile beginnen, muss aber nicht!
 - Dies nicht zu machen ist **schlechter Stil und gibt Abzug!**

📝 A3: Blöcke finden

Wenden Sie nun das im oberen Abschnitt vorgestellte Konzept der Blöcke an. Bisher haben wir die Klassen und main-Methode von Java kennen gelernt.

- Tragen Sie im folgenden HelloWorld-Programm die **vorhandenen Blöcke** ein.
- Zeichnen Sie ein, welche anderen Klammern Paare bilden.

HelloWorld.java

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

 **TIP**

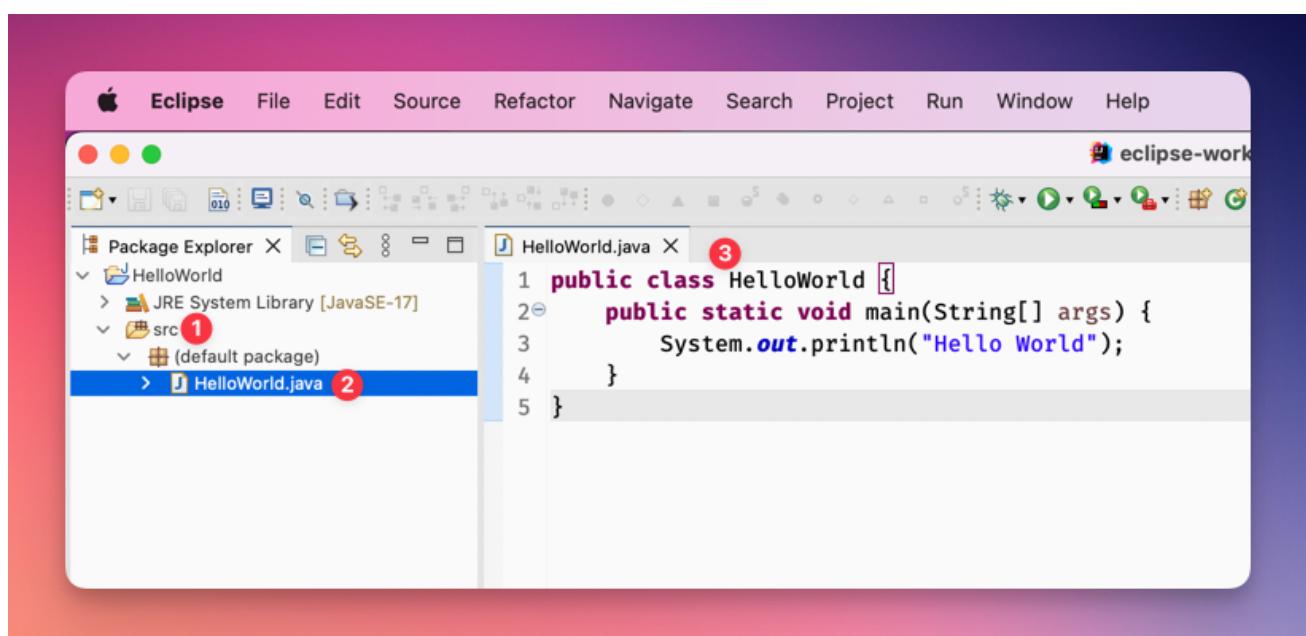
- Sie können in Eclipse mit // Kommentaren die Blöcke benennen
- Oder Sie können den Block auch mit dem Snipping-Tool "screeshoten" und in einem Programm Ihrer Wahl, mit dem **Markertool** durchführen. (Paint / ...)
- Order, wenn Sie diese Seite **ausdrucken**, können Sie die Aufgabe mit einem konventionellen Marker von Hand durchführen.

Struktur der Klasse "HelloWorld"

Java-Programme bestehen aus Klassen. Diese Klassen werden dann als Programme ausgeführt.

Java-Klassen **(3)** befinden sich in Eclipse in einem Verzeichnis namens **src** **(1)** und haben eine **.java**-Dateiendung **(2)**.

- Der **Dateinamen ist immer gleich zum Klassennamen**, inklusive Gross- und Kleinschreibung!
- Die Klasse **HelloWorld** befindet sich also in der Datei **HelloWorld.java**.
- Eclipse generiert einen Error, wenn dies nicht übereinstimmt.



A4: Klasse Umbenennen

- Nennen Sie die Klasse (Nicht Datei) `HelloWorld` in `HoiWelt` um.
 - Sehen Sie den Fehler?
- Nennen Sie die Klasse wieder `HelloWorld`. Dann sollte der Fehler wieder weg sein

Die Klassendefinition

Die Java-Klasse `HelloWorld` beginnt mit der Anweisung `public class HelloWorld`, was aussagt, dass es sich um eine öffentliche Klasse mit dem Namen HelloWorld handelt. Nach dieser folgt eine öffnende geschweifte Klammer `{`, die mit der letzten schliessenden geschweiften Klammer `}` zusammen den Klassenkörper bildet.

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

Die Methode `main`

Im Klassenkörper befindet sich die `main`-Methode `public static void main(String[] args)`. Die `main`-Methode ist eine ganz besondere, **sie dient immer als Startort des Programms**.

-  Sie ist sozusagen die Pforte zum Schloss! 

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

Diese Zeile wird auch als Methodensignatur bezeichnet. Im Detail wird die Methodensignatur später angesehen.

Der Methodenkörper

Das nächste paar geschweifter Klammern bildet den Methodenkörper. Darin steht das, was die eigentliche Leistung des Programms ausmacht. Über die Java-Klasse System erfolgt die Ausgabe auf die Console (out), wo eine Zeile ausgegeben wird (`println`).

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

Package (optional)

In der `.java`-Datei kann zuerst das `package` angegeben werden, in welchem sich die aktuelle Klasse befindet.

- Wird kein `package` angegeben, wie beim `HelloWorld` Programm der Fall, befindet sich die Datei direkt unter dem `src` Ordner, `src/HelloWorld.java`. Eclipse zeigt dann ein `(default package)`
- Ist ein `package` angegeben, befindet sich die Klasse in einem Unterordner der gleich heisst wie das package. In folgenden Fall unter `src/helloworld/HelloWorld.java`

```
package helloworld;

public class HelloWorld {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

Import (optional)

Dann folgen optional `import`-Anweisungen, die andere Java- und Programmteile im eigenen Programm nutzbar machen.

```
package helloworld;
import some.other.package;

public class HelloWorld {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

Dateienstruktur

Wenn Ihr in Eclipse Dateien erstellt, werden automatisch auch Dateien auf dem Dateisystem angelegt. Die Struktur ist meistens gleich zum Project-Explorer von Eclipse.

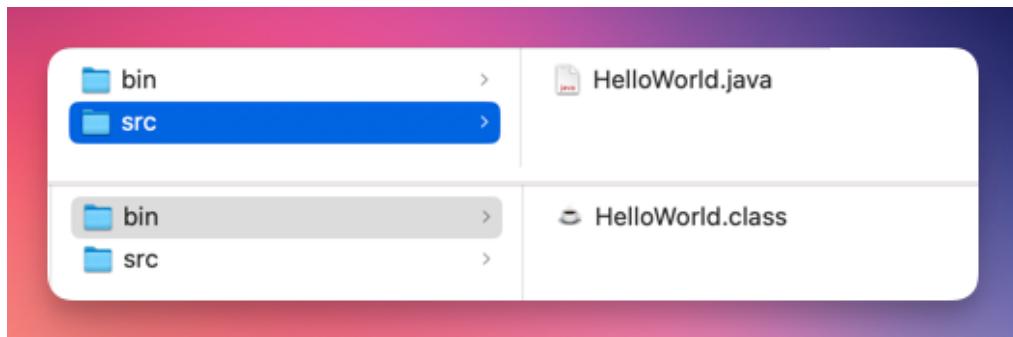
✍ A5: `HelloWorld.java` Datei finden

Und wo liegt nun die `HelloWorld.java` Datei?

- Klicken Sie in Eclipse mit der rechten Maustaste auf die Klasse `HelloWorld` und wählen Sie «Show in», dann «System Explorer».
- Anschliessende sehen Sie die Klasse im Windows Explorer rsp. Finder.

Java Kompilierung

Wenn die Klassen ausgeführt werden, erfolgt durch die Entwicklungsumgebung eine Umwandlung im Hintergrund, und aus den `.java`-Dateien werden `.class`-Dateien, die in einem Verzeichnis namens `bin` abgelegt werden. Erst die `.class`-Dateien können ausgeführt werden.



✍ A6: Das `bin`-Verzeichnis und `.class`-Dateien suchen

1. auf dem `src`-Ordner die rechte Maustaste betätigen und dann *Show in => System Explorer* wählen.



2. Suchen Sie von hier aus auch das `bin`-Verzeichnis. Sie sollten darin die `.class`-Dateien sehen. Diese werden jeweils bei jeglicher Veränderung durch Eclipse neu an dieser Stelle erzeugt.
3. Öffnen sie die `HelloWorld.class` Datei mit dem Microsoft Editor. Oder auf Mac mit dem `TextEdit`

Quellcode, Compiler, Interpreter

Programme entstehen aus Quelltext, hier Java, der durch einen Compiler entweder in ein Maschinenprogramm oder in ein Zwischenformat übersetzt wird, und dann direkt vom Computer ausgeführt werden kann.

Java verfolgt einen zweistufigen Übersetzungsprozess. Der Programmcode in Java wird nicht zu einem ausführbaren Programm, sondern in einen Zwischencode, den sogenannten Bytecode, kompiliert. Dieser Code ist für alle Plattformen gleich und kann mithilfe des entsprechenden plattformspezifischen Interpreters auf der jeweiligen Plattform ausgeführt werden. Java-Interpreter werden auch virtuelle Maschinen (JVM) genannt.

Interpetationsversuch

Ihr versteht nur Bahnhof? Hier, ein Versuch das obige an einem Beispiel zu erläutern:

Reale-Welt	Java
Stellt euch vor Ihr seit die Chef:in eines Internationalen Unternehmens.	Viele Computer mit verschiedenen Betriebssystemen.
Die Aufgaben und Befehle werden alle von Spezialisten in schweizerdeutsch erfasst.	Java ist in diesem Falle Schweizerdeutsch
Euer Unternehmen hat an jedem Standort lokale Arbeiter die nur die Landessprachen sprechen und dadurch auch nur in dieser Sprache Befehle ausführen können.	Diese können mit den Betriebssystemen verglichen werden (MacOs, Windows, Linux). Jedes Betriebssystem hat eigene Codierungen! (<i>Deswegen funktionieren die meisten Games nur auf Windows</i>)
Da Schweizerdeutsch sehr ineffizient (besitzt viele Floskeln) und wenig verbreitet ist, wird vom einem Mitarbeiter alles Schweizerdeutsche ins Englische Übersetzt. Bei der Übersetzung ins Englische wird zudem darauf geachtet die Aufgaben zu optimieren .	Das ist die Arbeit vom Compiler! Java (Schweizerdeutsch) in Bytecode (Englisch). Es wird auch geschaut dass das Programm optimiert werden kann! (<i>Compiler Programmierer sind die wahren Helden</i>)
An jedem Standort hat die Firma Personen angestellt die Englisch können und vom Englischen in die jeweilige Landessprache übersetzen kann. Damit die lokalen Arbeiter effizient ihre Aufgaben erledigen können.	Der Bytecode (Englisch), wird also bei jedem Betriebssystem lokal übersetzt rsp. interpretiert, damit es auf dem jeweiligen Betriebssystem ausgeführt werden kann. Dies ist die Arbeit der Java Virtual Machine.

Nun nach dieser Tabelle, liest bitte nochmals [von vorne](#)

 **DON'T PANIK!**

- Man muss das obige nicht zu 100% verstanden haben um ein guter Programmierer zu werden!
- Ein guter Rennfahrer muss auch nicht ein guter Mechaniker sein ;)

A7: Umwandlung Visualisieren

Erstellen Sie eine eigene Visualisierung, welche für Ihr HelloWorld Programm aufzeigt, wie der Sourcecode zu einem ausführbaren Programm überführt wird, welcher von einem Interpreter ausgeführt werden kann.

Konventionen / Kommentare

Jeder der Programmier hat meistens seinen eigenen Stil und Vorlieben. Dies ist auch gut so. Wenn nun aber zusammen programmiert wird, muss man sich auf Konventionen einigen, damit das Gesamtbild stimmig ist. So ist es für den einzelnen einfacher sich im Code einzufinden. Es schafft eine Übersichtlichkeit.

Je nach Betrieb können die sich erheblich unterscheiden. Wir stellen hier einige wichtige Konventionen vor.

Ziele

- Sie können die grundlegenden Konventionen und Kommentare anwenden.

Konventionen

A1: Konventionen in der `HelloWorld` Klasse

- Öffnen Sie die `HelloWorld.java` Datei und lesen die unten stehenden Konventionen.
- Prüfen Sie ob das `HelloWorld.java` Programm den Konventionen entspricht.

Keine Umlaute im Code

Programmcode ist wenn möglich in englisch gehalten. Umlaute können auf verschiedenen Systemen zu Fehlern führen und sind nicht international verständlich. Deswegen sollen Umlaute beim Programmieren vermieden werden!

Klassennamen

Jede **Klasse**

- beginnt mit einem **Grossbuchstaben**
- hat einen `AusdrucksstarkenNamen` in  `UpperCamelCase`

```
public class MeinTollerKlasseName {  
}
```

Methodennamen

Jede Methode

- beginnt mit einem **Kleinbuchstaben**
- hat einen **ausdrucksstarken Namen** in **lowerCamelCase**

```
public class MeinTollerKlasseName {  
    public void meinTollerMethodName() {  
  
    }  
}
```

Codeblöcke einrücken

- Blöcke werden **eingerückt**
 - Ctrl-Shift-F
 - Command-Shift-F

```
public class MeinTollerKlasseName {  
    public void meinTollerMethodName() {  
        if (true) {  
            System.out.println("Anweisung");  
        }  
    }  
}
```

- Achtet auf die Klammerpaare. Die sind im Bild oben farbig eingezzeichnet.
- Anweisungen zwischen zwei Klammerpaare werden eingerückt.

UTF-8 als Standard-Encoding

Wenn UTF-8 verwendet wird, sollten theoretisch auch Umlaute auf allen Systemen funktionieren. Diese werden jedoch trotzdem vermieden ;) Sie gelten als schlechter Stil und geben Abzug!

- Standard-Encoding
- Preferences > General > Workspace ->

Kommentare

Es gibt gute Gründe für Kommentare:

- eine Methode für JavaDoc kurz Beschreiben
- erläutern **warum** eine Entscheidung getroffen wurde

- "TODO oder FIXME-Kommentare" für Infos was man in Zukunft verbessern sollte

A2: Kommentieren Sie Ihr «HelloWorld» Programm

Machen Sie sich mit dem "Einzeiligem Kommentar" vertraut und beschreiben Sie mit Kommentaren Ihr «HelloWorld»-Programm, so dass Sie sich später wieder an alle Schritte der Erstellung erinnern.

Einzeiliger Kommentar

```
// Ich bin ein einzeiliger Kommentar
```

- Kommentare beginnen mit Zwei Fronslashes `//` und gelten für die ganze Zeile danach
- Man kann also nach einem `//` kein ausführbaren code mehr schreiben

Mehrzeiliger Kommentar

```
/*
 Ich bin ein
 Mehrzeiliger
 Kommentar
*/
```

- Mehrzeilige Kommentare beginnen mit `/*` und enden mit `*/`
- Jeglicher Code dazwischen wird nie ausgeführt!

JavaDoc Kommentare

```
/*
 * Ein JavaDoc Klassen Kommentar wird angezeigt,
 * wenn die Methode von Eclipse vorgeschlagen wird.
 * Er steht immer direkt vor der Klasse.
 *
 * @author HerrLehrer
 * @version 1.0.0
 */
public class MeinTollerKlasseName {

/*
 * Die diese Methode wird ganz tolle Sachen machen
 * die man dann irgend wann auch verwenden kann.
 *
 * @param einParameter Parameter können so beschrieben werden
 * @return es wird einfach nur der "einParameter" zurückgegeben
 */
public String meinTollerMethodenName(String einParameter) {
    // TODO: Hier wird noch was tolles programmiert
    return einParameter;
}

}
```

- JavaDoc Methodenkommentare beschreiben Methoden so, dass direkt eine Dokumentation daraus generiert werden kann.
-  [JavaDoc Beschreibung auf Wikipedia](#)

ES GIBT ABER AUCH SCHLECHTE KOMMENTARE!

Kommentare **sollten nicht beschreiben was der Programmcode im Detail macht!** Das steht im Code. Wenn dafür Kommentare nötig sind, sollte der Code überdacht werden:

- Kleinere Methoden wo der Name bereits beschreibt was gemacht wird
- Komplexe Abhängigkeiten entkoppeln / auseinandernehmen

 Kommentare **veralten schnell!** Nichts ist schlimmer als ein Kommentar der nicht mehr stimmt!

⚡ Effizienter mit Eclipse

Workspace

Mit Workspace (Arbeitsbereich) wird ein bestimmter Ordner bezeichnet, in dem ein "beliebige" Anzahl an Eclipse-Projekten gespeichert werden können. Mit Vorteil ist der Begriff "workspace" in der Ordnerbezeichnung enthalten. Wenn man in diesen "workspace"-Ordner hinein geht, so ist mindestens ein Unterordner mit dem Namen ".metadata" enthalten, woran man erkennen kann, dass man sich eine Ebene unterhalb des workspace-Ordner befindet.

⚠ CAUTION

Wichtig ist jeweils beim öffnen, dass der workspace-Ordner ausgewählt wird, und nicht ein Unterordner.

- Löschen, Umbenennen, Verschieben von Projekten sollten nur mit einer gewissen Vorsicht vollzogen werden, am besten nur aus Eclipse, da sonst der workspace beschädigt oder zerstört werden kann.

Projekte im Workspace

Der Aufbau von Java-Projekten enthält meist folgende Ordner:

- `bin`: Hauptverzeichnis für kompilierte `.class`-Dateien
- `scr`: Hauptverzeichnis für Java-Klassen also `.java`-Dateien
- `.classpath` und `.project`: Eclipse spezifische Dateien, welche das Projekt beschreiben

⚠ CAUTION

Auch Projekte im workspace sollte man nur mit Vorsicht und wenn man weiss, was man tut, ausserhalb von Eclipse ändern.

Code Editor, Console und weitere Ansichten

- **Laschen** / Begrüssungsbild
 - Doppelklick: die Ansicht wechselt innerhalb Eclipse zwischen Voll- und Teilbild
 - Schliessen: über das X oben rechts an der Lasche
- **Package Explorer**: zeigt den "Projektbaum" mit der `src`-Ordner, in dem die Java-Klassen dargestellt sind, in der Titelzeile ist ein gelbes Pfeilpaar `<->`, ist es eingedrückt, wird im Projektbaum die Klasse, welche rechts daneben im Editor geöffnet wird, angezeigt.
- **Code Editor**: dient zum bearbeiten der Java-Klassen
- **Console**: gibt Meldungen aus dem Programm aus

- **Problems:** zeigt eine Zusammenfassung der Probleme im aktuellen Projekt
- **Outline:** zeigt eine schematische Ansicht der aktuellen Klasse

⚠ FEHLT EINE ANSICHT?

Hier ist der Weg, jede beliebige Ansicht wieder anzuzeigen:

- Menü: Window > Show View > Auswahl aus Liste
- ⚡ Ansicht zurücksetzen: Window > Perspective -> Reset Perspective

Wichtigste Shortcuts

- **CTRL+SHIFT+F:** Formattierung des Quellcodes durch Eclipse
- **CTRL+SPACE:** Auto-Complete in vielen Situationen
- **CTRL+7:** ausgewählte Zeilen werden zeilenweise mit // auskommentiert (für den Compiler unsichtbar)
- **SHIFT+ALT+R:** Umbenennen des ausgewählten Elements

Warnungen und wirkliche Fehler

Eclipse bringt viele Warnungen, z.B. wenn eine Variable erst angelegt ist, erscheint eine Warnung, dass die Variable noch nicht verwendet wird. Diese Warnungen mit gelbem Ausrufezeichen können ignoriert werden.

Wirkliche Fehler werden durch eine rote Wellenlinie angezeigt. Häufig kann Eclipse feststellen, wo der Fehler ist, und die Wellenlinie und der Hinweis können bei der Fehlersuche helfen. Es gibt aber auch Situation, wo man selbst etwas analysieren muss, wo der Fehler oberhalb oder unterhalb ist.

Ist der Workspace beschädigt?

Projekte aus defektem workspace retten

Können Java-Klassen in einem workspace nicht mehr bearbeitet oder ausgeführt werden:

- erstellen Sie zuerst eine Kopie des workspace an einem sicheren Ort (Ordner).
- Prüfen Sie, ob der workspace richtig ausgewählt und geöffnet wurde

Falls keine Verbesserung eintritt, können Projekte wie folgt gerettet werden:

- sichern Sie den alten workspace an einem sicheren Ort (Ordner)
- erstellen Sie zuerst einen neuen sauberen workspace
- öffnen Sie Eclipse nun und wählen diesen workspace aus
- vergewissern Sie sich, dass im workspace-Ordner nur der .metadata-Ordner enthalten ist
- in Eclipse gehen Sie nun via Menü File > Import zum Dialog "Import"

- im 1. Schritt im Dialog "Import" wählen Sie aus der Liste "General > Existing Projects into Workspace > Next"
- im 2. Schritt im Dialog "Import" muss das Wurzelverzeichnis des Workspace, aus dem Sie Projekte retten wollen, ausgewählt werden, wählen Sie unterhalb unbedingt "Copy projects into workspace" an

Ausserhalb der Schule üben?

Super, nachfolgend finden Sie die Schritte, welche dazu nötig sind.

- **Voraussetzung 1:** Java downloaden und installieren Java auf einem Rechner
- **Voraussetzung 2:** Eclipse downloaden und installieren



ARBEITEN SIE BEVORZUGT MIT IHREM LAPTOP

Wenn Sie auch in der Schule mit Ihrem Laptop arbeiten, hat dies der Vorteil, dass sie ohne Probleme auch zuhause arbeiten könnt, ohne dass die Dateien kopiert werden müssen.

Alternativen zu Eclipse

Netbeans ist eine ebenfalls Open-Source-Alternative, während es sich bei IntelliJ IDEA um ein kommerzielles Programm der Firma JetBrains handelt (es ist allerdings für Lernende derzeit jeweils für ein Jahr kostenlos lizenzierbar), das bei vielen Entwicklern sehr beliebt ist. IDEA kann, neben anderen Programmen von JetBrains, von Lernenden während der Ausbildung kostenlos genutzt werden.

Beachten Sie, dass im Unterricht nur der Umgang mit Eclipse unterstützt wird. Wählen Sie eine andere IDE aus, so sind Sie auf sich selbst gestellt.



Das EVA-Prinzip

Ohne Benutzereingaben machen viele Programme keinen Sinn. Sie lernen daher hier das EVA-Prinzip kennen, und wie Sie es mit einer Bibliothek in Ihrem Projekt nutzen, um Eingaben von Benutzern einzulesen. Sie kennen die vorgestellten Datentypen und können diese in Programmen nutzen.

Ziele

- Sie können das EVA-Prinzip erklären.
- Sie können eine Bibliothek in Ihr Eclipse-Projekt einbinden. Sie können die Bibliothek dazu verwenden, um Benutzereingaben einzulesen.

Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

Das EVA Prinzip

Grundsätzlich befolgen alle Programme das EVA Prinzip. Selbst Smartphones, die auf Wisch-Gesten reagieren, folgen diesem Prinzip, einfach viel schneller. Mit diesen Aufträgen lernen Sie, wie Sie Daten in Java-Programme eingeben können.

EVA-PRINZIP

Eingabe -> Verarbeiten -> Ausgabe

Eingabe

Hier ein paar Eingabearten, natürlich können diese beliebig erweitert werden.

- Formular einer Applikation
- Mausbewegung
- Joystick bewegung
- Gamepad
- Wischgeste auf einem Smartphone
- Spracheingabe
- Kamera
- ...

Verarbeiten

Diese Eingaben werden vom Programm verarbeitet. Je nach Eingabe und Programmierung wird ein Befehl ausgeführt. z.B. Wenn Ihr die Maus bewegt, weiss das Betriebssystem, dass es den Cursor auf dem Bildschirm bewegen soll.

Wenn man nicht gerade ein Spiel oder Betriebssystem programmiert handelt es sich jedoch zu 90% um das Auswerten von Formularen jeglicher Form.

Ausgabe

Durch das Verarbeiten erstellt das Programm ein entsprechendes **Resultat!** Dieses Resultat wird dann wieder zurückgegeben. Beim Mausbewegen bedeutet dass, dass der Mauszeiger auf dem Bildschirm sich bewegt.

Wenn man ein Formular auswertet ist die Ausgabe meistens eine Bestätigung, dass die Formulardaten in einer Datenbank gespeichert wurden.

Bibliothek MyTools

Die Bibliothek `MyTools` wurde von der Schule entwickelt. Diese ermöglicht einfache Texteingaben durch die Console vom Benutzer.

Die Klasse mit der wir ab jetzt arbeiten werden lautet `StdInput`.

Die Klasse `StdInput`

Die Bibliothek beinhaltet die Klasse `StdInput`. Mit dieser können verschiedene Datentypen vom Terminal aus eingelesen werden.

Datentypen einlesen

```
String text      = StdInput.readString();
boolean bool     = StdInput.readBoolean();
char character   = StdInput.readChar();
double gleitKommaZahl = StdInput.readDouble();
int ganzzahl    = StdInput.readInt();
```

ⓘ INFO

- Falls Sie also z.B. eine Ganzzahl einlesen wollen wäre dies: `int number = StdInput.readInt();`
- Falls Sie ein String einlesen wollen wäre dies: `String textEntry = StdInput.readString();`



A1: `MyTools.jar` einbinden

1. Neues Projekt erstellen

ⓘ INFO

Wenn Sie in dem bereit bestehenden Projekt arbeiten wollen, können Sie diesen Schritt überspringen.

- Erstellen Sie neues Java-Projekt mit einem Nahmen Ihrer Wahl an (z.B. "EVA")

2. Eclipse für die Bibliothek einrichten

1. Legen Sie im Projekt ein Verzeichnis «lib» an
 - Rechtsklick auf das **Projekt** -> **New** -> **Folder**
2. Laden Sie die Bibliotheks-Datei `MyTools.jar` herunter.
3. Kopieren Sie die Datei in das erstellte lib-Verzeichnis

- Falls Sie die Datei auf Filesystem Ebene kopiert haben, muss allenfalls die **Ansicht in Eclipse aktualisiert** werden
 - Rechtsklick auf das **Projekt -> Refresh**
4. Klicken Sie nochmals mit der rechten Maustaste auf den Projekteintrag im Package Explorer.
- Wählen Sie diesmal «Build Path», dann «Configure Build Path».
 - Wählen Sie das Register Libraries, dann den Eintrag Classpath.
 - Klicken Sie auf «Add JARs...». Öffnen Sie das Projekt und das lib-Verzeichnis, und wählen MyTools.jar.
 - Klicken Sie auf «Apply and Close».

① MYTOOLS.JAR DOWNLOAD

- Die Datei  MyTools.jar

✍ A2: Text mit StdInput einlesen

Nun wollen wir die Bibliothek **MyTools** verwenden. Genau, werden wir folgende Schritte tun:

- Den Benutzer informieren, dass er nun seinen Namen eintippen soll.
- Eine String-Variable anlegen, um die Antwort darin zu speichern.
- Die String-Variable vorgesetzt mit "Your name is " ausgeben.

Folgen Sie nun den Anweisungen:

1. Als erstes erstellen Sie nun eine neue Klasse namens **EinUndAusgabe** und ersetzen Sie alles mit folgendem Code. (Shortcuts **ctrl-a**, **ctrl-v**)

EinUndAusgabe.java

```
1 import mytools.StdInput; // Importier aus dem package myTools die Klasse StdInput
2
3 public class EinUndAusgabe {
4     public static void main (String[] args) {
5         System.out.println("Please type your name:");
6         String name = StdInput // hier fehlt noch was!
7     }
8 }
```

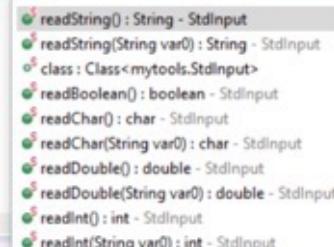
Sie sehen die Zeilen 1 und 6 sind hervorgehoben.

- In der Zeile 1 wird die Klasse **StdInput** aus dem Package **myTools** importiert.
 - In der Zeile 6 wird nun die Klasse **StdInput** verwendet. Es fehlt jedoch noch was.
2. Eingabe: Geben Sie nun direkt hinter **StdInput** **einen Punkt** ein. Nun erscheint folgender Dialog, über welchen Sie die **Methoden der Klasse StdInput aufrufen** können:

```
import mytools.StdInput;

public class EinUndAusgabe {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Please type your name:");
        String name = StdInput.
    }
}
```



Da wir einen String-Wert einlesen wollen, wählen gleich den obersten Eintrag `readString()` und schliessen die Zeile mit einem Semikolon `;` ab.

3. Ausgabe: Als letztes geben wir den eingegebenen Namen aus, wie in der Programmübersicht gezeigt:

- Bitte schreiben Sie doch den zusätzlichen, hervorgehobenen Code, von unten ab und kopieren Sie Ihn nicht einfach.

EinUndAusgabe.java

```
import mytools.StdInput;

public class EinUndAusgabe {
    public static void main (String[] args) {
        System.out.println("Please type your name:");
        String name = StdInput.readString();
        System.out.println("Your name is " + name);
    }
}
```

Führen Sie das Programm aus. Funktioniert es? Begrüsst Sie Ihr Programm mit dem eingegebenen Namen?

AUTOMATISCHE VERVOLLSTÄNDIGUNG

Fangen Sie an zu schreiben und nach «Std» drücken Sie in Windows `ctrl+Leertaste` (apple `ctrl+option+.`), worauf automatisch die Klasse vervollständigt wird und der korrekte Import für die Klasse hinzugefügt wird.

⚠ METHODENZUGRIFF ÜBER PUNKT

Auf **Methoden** einer Klasse wird immer **über einen Punkt** zugegriffen.

```
KlassenName.methodenName([optionaleParemeter]);  
//           ^  
// wichtiger Punkt!
```

Scanner (Optional)

Die Klasse Scanner

Java beinhaltet bereits viele vorgefertigte Tools um gängige Aufgaben zu lösen. Eine davon ist das Einlesen und Verarbeiten von Benutzereingaben. Wir werden in diesem Modul nur Programme schreiben, welche mit dem Benutzer über die Konsole interagieren. Diese nennt man auch Konsolen-Applikationen.

Dafür bietet Java die Klasse `java.util.Scanner` an. Sie "scannt" sozusagen die Eingabe von Benutzer und gibt diese zurück.

⚠ MUSTERLÖSUNGEN MIT MYTOOLS.STDINPUT

Die Klasse `Scanner` wird hier für wissbegierige vorgestellt, da Sie zum Standard-Repertoire von Java gehört. Das Package `mytools` wird ausserhalb der BBZBL nicht verwendet.

Die BBZBL verwendet für dieses Modul die Klasse `mytools.StdInput`. Ihr dürft alle Aufgaben auch mit dem `Scanner` lösen. Dafür gibt es jedoch keine Musterlösungen.

Verwendung

Um den Scanner zu verwenden, müssen **3 Punkte** beachtet werden:

Verwenden vom Scanner

```
import java.util.Scanner;

class MyClassWithScanner { // INFO: Der Klassename ist beliebig!

    private static Scanner scanner = new Scanner(System.in);

    public static void main(String[] args) {
        // hier kann nun der scanner verwendet werden
        String eingabe = scanner.next(); // next() gibt immer einen String zurück
        System.out.println("Ihre eingabe war: " + eingabe);
    }
}
```

1. Er muss importiert werden mit `import java.util.Scanner;`
2. Er muss initialisiert werden mit `private static Scanner scanner = new Scanner(System.in);`
3. Er muss verwendet werden mit `scanner.next...`

Weitere Methoden

Methode	Datentyp
next()	String
nextLine()	String bis Enter
nextInt()	int
nextLong()	long
nextFloat()	float
nextDouble()	double

✍ A3: Text mit Scanner einlesen

- Informieren Sie den Benutzer, dass er nun seinen Namen eintippen soll.
- Legen Sie eine `String`-Variable an, um die Antwort zu speichern.
- Die Funktion, um Daten eingeben zu können, ist in der Klasse mit dem Namen `Scanner` enthalten.

Schritt für Schritt Anleitung

1. Kopieren Sie den folgenden Code in eine Datei namens `EinUndAusgabe.java`

EinUndAusgabe.java

```
1 public class EinUndAusgabe {  
2  
3     private static Scanner scanner = new Sc // hier fehlt noch was  
4  
5     public static void main (String[] args) {  
6         System.out.println("Please type your name!");  
7         String name = scanner // hier fehlt noch was!  
8     }  
9 }
```

2. **Zeile 3:** Vervollständigen Sie `new Sc` mit `new Scan` und drücken Sie danach **CTRL+LEERTASTE**.

- Dadurch wird eine automatische Vervollständigung von Eclipse aktiviert welche ebenfalls den korrekte Import für die Klasse hinzufügt.
- Nun wurde Ihre Klasse gerade zu oberst mit folgender Zeile ergänzt, die dafür sorgt, dass `Scanner` in Ihrer Klasse genutzt werden kann: `import java.util.Scanner;`

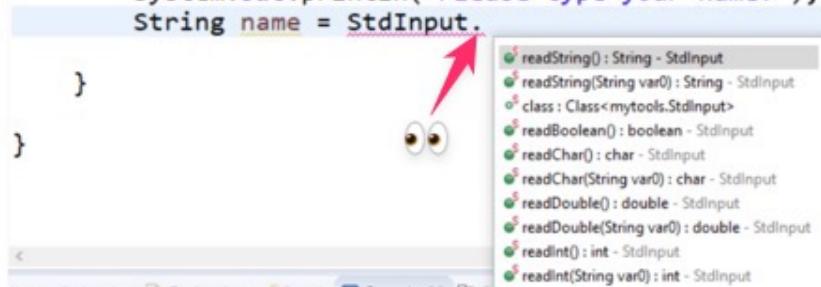
3. **Zeile 7/8:** Geben Sie direkt hinter `scanner` **einen Punkt** ein.

- Nun erscheint folgender Dialog, über welchen Sie die **Methoden der Klasse scanner aufrufen** können:

```
import mytools.StdInput;

public class EinUndAusgabe {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Please type your name:");
        String name = StdInput.next()
    }
}
```



```
readString(): String - StdInput
readString(String var0): String - StdInput
class : Class<mytools.StdInput>
readBoolean(): boolean - StdInput
readChar(): char - StdInput
readChar(String var0): char - StdInput
readDouble(): double - StdInput
readDouble(String var0): double - StdInput
readInt(): int - StdInput
readInt(String var0): int - StdInput
```

- Da wir einen String-Wert einlesen wollen, wählen gleich den obersten Eintrag `next()` und schliessen die Zeile mit einem Semikolon `;` ab.

4. Als nächstes geben wir den eingegebenen Namen aus

- Dafür verwenden wir `System.out.println()`. Dies ist der Standardweg in Java text auf die Konsole auszugeben.

EinUndAusgabe.java

```
import java.util.Scanner;

public class EinUndAusgabe {

    private static Scanner scanner = new Scanner(System.in);

    public static void main (String[] args) {
        System.out.println("Please type your name:");
        String name = scanner.next();
        System.out.println("Your name is " + name);
    }
}
```

5. Führen Sie das Programm aus. Funktioniert es? Begrüsst Sie Ihr Programm mit dem eingegebenen Namen?

💡 METHODENZUGRIFF ÜBER PUNKT

Auf statische **Methoden** einer statischen Klasse wird immer **über einen Punkt** zugegriffen.

```
KlassenName.methodenName([optionaleParameter]);  
//           ^  
// wichtiger Punkt!
```

💡 STRINGS ZUSAMMENSETZEN

- Mit einem **+** können Strings Zusammensetzen werden
- Der erste String sollte mit einem Leerzeichen enden, wieso?

Strings zusammensetzen

```
String name = "Herr Lehrer";  
System.out.println("Your name is " + name);  
//                                     ^ Leerzeichen!  
//  
//                         Your name is Herr Lehrer  
  
System.out.println("Your name is" + name);  
//  
//                         Your name isHerr Lehrer
```

Weitere Datentypen einlesen

Die Bibliothek unterstützt verschiedene Datentypen, wie aus der Tabelle der Methoden ersichtlich ist. Anstelle von `readString()` rufen Sie demnach lediglich eine andere `read...-Methode` auf.

Datentypen mit Scanner einlesen

```
int      ganzZahl      = scanner.nextInt();  
char     character     = scanner.next().charAt(0);  
String   text          = scanner.next();  
double  gleitKommaZahl = scanner.nextDouble();  
boolean bool          = scanner.nextBoolean();
```



Variablen & Datentypen

Wenn Programme Daten bearbeiten, so sind diese in **Variablen (änderbar)** und **Konstanten (nicht änderbar)** gespeichert. Die Variablen und Konstanten besitzen einen Namen sowie einen für die zu speichernden Daten passenden **Datentyp**.

🎯 Ziele

- Sie kennen die primitiven Datentypen und den höheren Datentyp String
- Sie können diese als Variablen in Programmen nutzen.



Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

Themen

📄 Primitive Datentypen

In Java gibt es eine beachtliche Anzahl an Datentypen gemäss folgender Tabelle.

📄 Deklaration und Initialisierung von Variablen

Beispiele, wie Variablen initialisiert werden können. Die Leerzeichen dienen nur

📄 Der Datentyp String

Der Datentyp String dient zur Speicherung von Zeichenfolgen, also

📄 Datentypen konvertieren (Casting)

Manchmal muss man oder will den aktuellen Datentypen ändern, und Daten in einen

Erklärvideos von Studyflix

- Java Datentypen einfach erklärt
- Java Variablen deklarieren und initialisieren
- Ausdrücke und Operatoren in Java
- Boolesche ausdrücke in Java

Primitive Datentypen

In Java gibt es eine beachtliche Anzahl an Datentypen gemäss folgender Tabelle. Vorerst nutzen wir die **primitiven** Datentypen. Diese sind erkennbar, indem der **Datentyp kleingeschrieben** ist.

Datentyp	Grösse	Beschreibung	Spezifika
boolean	1 bit	Speichert <code>true</code> (<i>wahr</i>) oder <code>false</code> (<i>falsch</i>) Werte	
byte	1 byte	Speichert ganze Zahlen von <code>-128</code> bis <code>127</code>	
short	2 bytes	Speichert ganze Zahlen von <code>-32'768</code> bis <code>32'767</code>	
char	2 bytes	Speichert ein einzelnes Zeichen oder ASCII	''
int	4 bytes	Speichert ganze Zahlen <code>-2'147'483'648</code> bis <code>2'147'483'647</code>	
float	4 bytes	Speichert Gleitkommazahlen von <code>6</code> bis <code>7</code> Dezimalstellen	f
long	8 bytes	Speichert ganze Zahlen von <code>-9'223'372'036'854'775'8081</code> bis <code>9'223'372'036'854'775'8071</code>	l
double	8 bytes	Speichert Gleitkommazahlen von <code>15</code> Dezimalstellen	d

✍ A1: Datentypen bestimmen

Bestimmen Sie die die **kleinst möglichen** Datentypen für die folgenden Werte:

11.39

'b'

37

true

"Hello"

Deklaration und Initialisierung von Variablen

Beispiele, wie Variablen initialisiert werden können. Die Leerzeichen dienen nur der Übersichtlichkeit.

Deklarierung von Variablen

```
// Datentyp      Variablename   Semikolon
int            number        ;
char           sign         ;
...
```

Die Initialisierung der Werte verwendet spezifische Zeichen für die verschiedenen Datentypen. So endet ein `float`-Wert immer mit `f` oder `long` mit `l`. Die Spezifika pro Datentyp finden Sie in der [Tabelle der primitiven Datentypen](#) unter "Spezifika".

Deklarierung & Initialisierung von Variablen

```
// Datentyp      Variablename   Zuweisoperator   Wert   Semikolon
int            number        =             5       ;
char           sign         =             'c'     ;
//                                ^ ^ spezifisch für char sind ('')
long           longNumber   =             1231    ;
//                                ^ spezifisch für long (l)
...
```

✍ A2: Datentypen initialisieren

Erstellen Sie ein Programm, in welchem Sie:

- für jeden [primitiven Datentypen](#) sowie `String` eine Variable **deklarieren**
- einen passenden Wert fest **zuweisen**
- und anschliessend die Variablen **ausgeben**
 - Versucht evt. Datentypen zu verbinden!

⌚ Bonusauftrag: einlesen

Sobald Sie den **obigen Auftrag abgeschlossen** haben, können Sie sich nach Vorgabe Ihrer Lehrperson (und sofern genügend Zeit verfügbar ist) eine Variante des Programms erstellen, bei der Sie die Werte mit dem `StdInput` von `mytools` einlesen.

ⓘ NICHT ALLE DATENTYPEN MÖGLICH

Die Klasse `StdInput` besitzt keine Methoden für die Datentypen `byte`, `short`, `long` und `float`. Diese müssen (können) also nicht eingelesen werden.

Deklaration von Konstanten

Sollen Variablen **nicht änderbar** sein, dann werden diese als Konstanten bezeichnet, was durch das Schlüsselwort `final` erfolgt. Der Variablenname wird gemäss Konvention in **GROSSBUCHSTABEN** geschrieben.

```
final float MWST = 7.7;  
//           ^^^^^ GROSSBUCHSTABEN als Konvention für Konstante  
// ^^^^^^ final definiert eine Konstante
```

Der Datentyp String

Der Datentyp `String` dient zur Speicherung von Zeichenfolgen, also allgemeiner Text. Der Text muss immer zwischen zwei "doppelten Anführungszeichen" gestellt werden.

Wir haben ja bereits zusammen die Aufgabe [A2: Text mit StdInput einlesen](#) zusammen bearbeitet. Hier ist nun zusätzliche Theorie zum Datentyp `String`.

Datentyp	Grösse	Beschreibung	Spezifika
String	2 byte pro Zeichen	Speichert beliebigen Text	" "

Strings initialisieren

```
// Datentyp      Variablenname   Zuweisoperator   Wert      Semikolon
String        zeichenFolge    =           "abc"    ;
//                                         ^          ^
//                                         "doppelten Anführungszeichen"
```

Strings zusammensetzen

Mehrere Variablen vom Datentyp `String` können durch ein Plus-Zeichen `+` zusammengesetzt werden. Dabei sollte man darauf achten, dass der erste Text mit einem Leerzeichen enden soll. Wieso, sieht ihr im Beispiel:

Mit `+` Strings zusammensetzen

```
String name = "Mr Robot";
System.out.println("Your name is " + name);
//                         ^ Leerzeichen!
//             Your name is Mr Robot

System.out.println("Your name is" + name);
//             Your name isMr Robot
```

① HÖHERE DATENTYPEN SIND GROSSGESCHRIEBEN

- `String` ist Gross geschrieben, da es sich um einen höheren Datentyp handelt.
- Ein `String` baut auf dem primitiven Datentyp `char` auf (daher höher)
 - Evt. Hilft die Analogie von "Atome (primitiv)" zu "Moleküle (höher)".
- Höhere Datentypen sind auch Objekte.
 - Was Objekte genau sind, erfahrt ihr im Folgemodul 404 und ist noch nicht relevant!

Strings mit Zahlen zusammensetzen

Strings können auch mit allen *primitiven* Datentypen, also auch mit numerischen Werten, durch das Plus-Zeichen `+` zu einer Zeichenfolge kombiniert werden. Der *primitive* Datentyp wird dadurch automatisch zu einem String!

String mit Zahlen kombinieren

```
System.out.println("Ihre Geschwindigkeit lautet " + 21);  
//                 Ihre Geschwindigkeit lautet 21
```

EINE ZAHL IN EINEN STRING UMWANDELN

Werden Zahlen mit einem **leeren String** `""` konkatiniert, wird die Zahl alleine in einen String umgewandelt. Dies ist ein gängiger Java "Hack".

Zahl in String umwandeln

```
String zahl = "" + 21;  
// zahl ist nun "21"
```

Strings vergleichen

Höhere Datentypen wie Strings können nicht mit `==` verglichen werden.

Strings werden mit `equals` verglichen.

```
boolean istGleicherText = "vergleichswert".equals("anderer text");  
// false
```

Wobei dies natürlich auch Variablen sein können

```
String text = "vergleichswert";  
String text2 = "anderer text";  
  
boolean istGleicherText = text.equals(text2);  
// false
```

Vergleichen ergibt immer ein `boolean`. Der kann dann in der if-Selektion oder der while-Schlaufe verwendet werden

```
String text = "vergleichswert";
String text2 = "anderer text";

boolean istGleicherText = text.equals(text2);
if (istGleicherText) {
    System.out.println("jaa");
} else {
    System.out.println("nein");
}

while(!text.equals(text2)) {
    text2 = "vergleichswert";
}
```

Negation

Nun haben wir gesehen, wie ein String auf Gleichheit geprüft werden kann. Wie können wir nun aber auf Ungleichheit prüfen?

Hier zu verwenden wir die **Negation** `!`. Mit einem Ausrufezeichen, können wir jedes `true` in ein `false` und wieder zurück verwandeln.

```
boolean istNichtGleich = !"vergleichswert".equals("anderer text");
//                                     ^ Negation!
```

÷ Operatoren und Rechnen

Nun kennen Sie bereits Variablen und Datentypen um Informationen in Java festzuhalten. Informationen sind jedoch nicht viel Wert, wenn damit nicht gearbeitet werden kann.

Dazu dienen nun die Operatoren. Diese kennen Sie bereits aus der Mathematik. Damit lassen sich Variablen verändern, vergleichen und berechnen.

🎯 Ziele

- Sie wissen was Operatoren sind
- Sie können mit Variablen rechnen
- Sie können Variablen vergleichen und Bedingungen formulieren

[💻 Open in Browser](#) | [💾 download PDF](#)

Zuweisungsoperator `=`

Der elementarste Operator ist der Zuweisungsoperator `=`. Mit diesem wird einer Variable einen Wert zugewiesen.

- Die Variable steht immer links, der zuzuweisende Wert immer rechts.
- Der zuzuweisende Wert kann sich wiederum in einer Variable oder Methode befinden.

```
int sinnDesLebens = 42;  
int number      = sinnDesLebens;  
//           ^ Zuweisungsoperator
```

Arithmetische Operatoren `+, -, /, *, %`

Arithmetische Operatoren kennt Ihr bereits von der Mathematik. Damit lassen sich die gängigen Mathematischen Operationen durchführen. Neu ist einzig der Rest Operator `%`. Dieser dividiert eine Zahl und gibt den Rest zurück.

+ - * % Arithmetische Operatoren

```
int result;  
int number = 9;  
int anotherNumber = 3;  
  
result = number + anotherNumber; // Addition  
result = number - anotherNumber; // Subtraktion  
result = number / anotherNumber; // Division  
result = number * anotherNumber; // Multiplikation  
result = number % anotherNumber; // Rest der Division
```

GERADE/UNGERADE BERECHNEN MIT %

Der Rest-Operator `%` gibt bei einer division immer den Rest zurück. Wenn man nun eine Division durch 2 durchführt lässt sich herausfinden ob eine Zahl gerade oder ungerade ist.

```
9 % 2 // ergibt 4 * 2 Rest 1 also ungerade  
10 % 2 // ergibt 5 * 2 Rest 0 also gerade
```

```
public boolean even(int number) {  
    return number % 2 == 0;  
}
```

A1: Noten berechnen

Erstellen Sie ein Programm, welches vom Benutzer

- drei Semesternoten einliest (`StdInput.read...`)
- den Durchschnitt berechnet
- sich dabei an ein strenges Notensystem hält, dass nur ganze Noten zulässt und immer abrundet
- den Durchschnitt ausgibt

NOTE

- Anhand dieser Übung erkennen Sie, dass man mit Variablen und Zahlen ganz normal rechnen kann.
- Auch sollte nun das **EVA-Prinzip** klar werden

THEMEN AB HIER SIND ERST IN SPÄTEREN WOCHEN RELEVANT UND WERDEN BEI

bedarf referenziert

Verkürzte arithmetische Operation mit sich selbst `+=`, `-=`, `*=`, `/=`

Oft möchte man den Wert einer Variablen direkt verändern. Das Resultat also nicht in eine neue Variable, sonder in sich selber speichern. Gegeben ist z.B. die Variable `number` vom Typ `int` mit dem Initialwert `3`.

```
int number = 3;
```

Möchte man dieser Variable `4` hinzuzaddieren geht das folgendermassen:

```
number = number + 4; // Addition und Zuweisung zu sich selbst
```

Da dies sehr oft vorkommt ist in allen gängigen Programmiersprachen dafür ein kombinierten Operator vorgesehen. Es wird dem Zuweisungsoperator den arithmetische Operator **vorangestellt**.

```
number += 4; // Verkürzte Addition und Zuweisung zu sich selbst
```

Aus `number = number + 4;` wird somit `number += 4;` und erspart uns die Dopplung der Variable. Dies geht natürlich auch für alle anderen arithmetischen Operatoren.

```
number -= 7; // Subtraktion und Zuweisung zu sich selbst
number *= 9; // Multiplikation und Zuweisung zu sich selbst
number /= 2; // Division und Zuweisung zu sich selbst
```

Unäre (einstellige) Operatoren `++`, `--`

Noch häufiger als die verkürzte arithmetische Operation mit sich selbst wird im Programmieren schrittweise hoch und runtergezählt **was auch Iteration genannt wird**.

Möchte man also von 0 - 3 hochzählen geht dies so:

```
int number = 0;
number += 1;
number += 1;
number += 1;
```

Der Unäre Operator `++` zählt der links vorangestellten Variable eines nummerischen Typ eine 1 hinzu.
Der obere Code ist somit identisch zu diesem:

```
int number = 0;  
number++;  
number++;  
number++;
```

(!) UNÄR => EINSTELLIG

Unär bedeutet einstellig, es braucht daher **nur der linke** und nicht auch einen rechten Teil beim Operator.

(i) FUNFACT

C++ erweitert die Programmiersprache C. Um diese Verwandtschaft ein bisschen NERDisch Auszudrücken wurde das Wortspiel C++ gewählt. C++ ist eine weitere Iteration von C.

⚖ Vergleichsoperatoren

- `==`, `!=`, `<`, `>`, `<=`, `>=` und die Negation `!`

Vergleichsoperatoren ergeben immer einen **boolean (true/false)**. Sie werden in Kontrollstrukturen als Bedingungen verwendet.

`==` Gleichheit

```
true == true; // true  
1 == 1 // true  
  
false == true; // false  
1 == 2 // false
```

`!=` Ungleichheit

```
false != true; // true  
1 != 2 // true  
  
true != true; // false  
1 != 1 // false
```

`<` Kleiner als

```
1 < 2 // true  
  
2 < 1 // false  
1 < 1 // false
```

`>` Grösser als

```
2 > 1 // true  
  
1 > 2 // false  
2 > 2 // false
```

`>=` Grösser gleich

```
2 >= 1 // true  
2 >= 2 // true  
  
1 >= 2 // false
```

`<=` Kleiner gleich

```
1 <= 2 // true  
1 <= 1 // true  
  
2 <= 1 // false
```

Negation

! Negation

```
!false // true  
!(1 == 2) // true  
  
!true // false  
!(1 == 1) // false
```

⚠ STRINGS VERGLEICHEN

- **String** Variablen **immer mit .equals()** vergleichen, nie mit **==**
 - ! Mit einem ! kann es Negiert werden. `!"text".equals("text")`
- Auch ist es gute Praxis der **bekannte Wert mit dem unbekannten zu vergleichen** und nicht anders rum:
 - ✓ `"auto".equals(vehicle);`
 - ✗ `vehicle.equals("auto");` ergibt ein NullPointer wenn die `vehicle` den Wert `null` besitzt.

Selektion

Mit `if` und `switch` können Sie auf unterschiedliche Werte in Ihren Variablen unterschiedlich, **spezifisch reagieren**.

- Diese zwei Kontrollstrukturen benötigen **Bedingungen** um zu Entscheiden was für welche Situation gemacht werden soll.
- Dafür existiert in Java der Datentyp `boolean` und die Vergleichsoperatoren.

Ziele

- Sie können die if Kontrollstruktur erklären und anwenden, indem Sie auch mit Operatoren und boolean-Werten umgehen können.
- Sie können die switch Kontrollstruktur nutzen, um effizienter auf eine kleinere Anzahl unterschiedlicher Werte reagieren zu können als mit einem if.

Präsentationen

 Open in Browser |  download PDF

Erklärvideos von Studyflix

- [if-Anweisung einfach erklärt](#)
- [Switch-Anweisung einfach erklärt](#)

📝 Selektion Aufgaben

💡 PRAXIS

- Es ist wichtig dass Sie viel selbst ausprobieren
- Lieber früher mit den Aufgaben starten als zuerst die Theorie zu lesen
- Die Präsentation sollte alle wichtigen Themen abdecken
- Bei Unklarheiten stehen Ihnen die Theorieseiten if - Selektion und switch - Selektion zur Verfügung.

if - Selektion

📝 A1: Rabattermittlung

Erstellen Sie ein Programm, welches:

- einen Kaufbetrag entgegen nimmt (*siehe Eingabe einlesen*)
- bei Einkäufen über CHF 100 einen Rabatt von 15% gewährt

📝 A2: Paketpreise ermitteln 🛫

Erstellen Sie Programm, welches:

- Gewichtsangaben entgegen nimmt (*siehe Eingabe einlesen*)
- Bis und mit 5kg CHF 2 für Kleinpakete verrechnet
- Zwischen 5kg und 10kg CHF 5 für Mittelpakete verrechnet
- Ab 10kg für Grosspakete CHF 10 verrechnet
- Für Pakete $\geq 15\text{kg}$ (ab 15kg) wird auf die Spedition verwiesen. Diese können nicht versendet werden.

📝 A3: Fehlersuche

Bauen Sie folgenden Abschnitt in ein Programm ein und untersuchen Sie, warum die Ausgabe des Programms falsch ist. Warum ist dieser Fehler so schwer zu entdecken?

```
int value = 50;
if (value > 100) {
    System.out.println("The value is larger than 100");
}
```

✍ A4: Reflexion

Inzwischen haben Sie eine Vorstellung, was Syntax in Java bedeutet. Sie haben inzwischen auch das eine oder andere Programm erstellt. Vermutlich waren einige dieser ersten Aufgaben nicht einfach lösbar, nur schon das Beachten der Klammern, deren Paare, und auch die Datentypen, wie man Werte in diesen speichert.

Darum kehren wir das Vorgehen nochmals um:

- Wie können Aufgaben in der Programmierung lösbarer werden?
- Was denkt man am besten, in welcher Reihenfolge?
 - Fangen Sie bei den geschweiften Klammern an?

Folgende Bausteine könnten Sie in der Vorarbeit zu einer Aufgabe unterstützen:

- Eigene Problembeschreibung (Ziel des Programms)
- In welcher Abfolge soll das Programm erstellt werden (damit möglichst einfach)
- Welche Daten sind zu bearbeiten und mit welchen Datentypen?
- Welche Selektionen sind zu welchem Zweck zu verwenden?

Auftrag

Beschreiben Sie nun schriftlich, aus Ihrer Sicht als Programmiererin oder Programmierer, **wie** man eine der vorherigen Aufgaben angeht und löst. Probieren Sie möglichst, praktisch jedes Detail zu beschreiben und ohne Aussagen "ja, das weiss ich einfach" auszukommen.

ⓘ ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN

Einer der wichtigsten Punkte beim Programmieren ist das Üben. Das oberhalb beschriebene Vorgehen kann dabei helfen, mit dem Lösen solcher Aufgaben vertrauter zu werden. Probieren Sie hin und wieder, besonders bei anspruchsvollen Aufgaben, sich den idealen Denk- und Arbeitsplan für die Programmierung einer Lösung bewusst zu machen und schriftlich zu dokumentieren.

switch - Selektion

💡 PRAXIS

- Es ist wichtig dass Sie viel selbst ausprobieren
- Lieber früher mit den Aufgaben starten als zuerst die Theorie zu lesen
- Wenn es Unklarheiten gibt versuchen Sie zuerst auf der [Theorie Seite zu switch](#) eine Antwort zu finden.

✍ A5: Note zu Text

Erstellen Sie eine Klasse, welche für die Eingabe einer (vereinfachten, ganzen) Note die entsprechende textuelle Bewertung ausgibt resp. Fehlermeldung bei ungültiger Note:

- sehr gut
- gut
- genügend
- ungenügend
- schwach
- sehr schwach
- falsche Eingabe

A6: Rechner

Programmieren eines Rechners mit switch.

Erstellen Sie ein Programm, das zwei Zahlen plus einen Operator einliest. Berechnen Sie dann mittels des switch-Statements, welche Rechenart erforderlich ist, führen die Berechnung aus und geben das Ergebnis aus.

A7: Beaufort Skala

Die Beaufort-Skala wurde 1806 von dem englischen Admiral Sir Francis Beaufort (1774 – 1857) erarbeitet. Mit ihrer Hilfe kann anhand der Auswirkungen des Windes die Windstärke geschätzt werden. Sie reicht von Stärke 0 (Windstille) bis Stärke 12 (Orkan).

NUR ZUR INFO

Die Aufgabe lässt sich ohne das genaue Studieren dieser Tabelle lösen ;)

Beaufort	Windgeschwindigkeit m/s	Windgeschwindigkeit km/h	Bezeichnung	Beispiele für Auswirkungen des Windes im Binnenland
0	0,0 – 0,2	< 1	Windstille	Rauch steigt senkrecht auf.
1	0,3 – 1,5	1 – 5	Leiser Zug	Windrichtung wird nur durch Rauch angezeigt, nicht durch Windfahnen.
2	1,6 – 3,3	6 – 11	Leichter Wind	Wind am Gesicht fühlbar, Blätter säuseln, Windfahne bewegt sich.
3	3,4 – 5,4	12 – 19	Schwacher Wind	Blätter und dünne Zweige bewegen sich, Wind streckt Wimpel.
4	5,5 – 7,9	20 – 28	Mäßiger Wind	Wind hebt Staub und loses Papier, bewegt Zweige und dünnere Äste.
5	8,0 – 10,7	29 – 38	Frischer Wind	Kleine Laubbäume beginnen zu schwanken, Schaumkronen bilden sich auf Seen.
6	10,8 – 13,8	39 – 49	Starker Wind	Starke Äste in Bewegung, Pfeifen in Telegrafen- und Stromleitungen, Regenschirme schwierig zu halten.
7	13,9 – 17,1	50 – 61	Steifer Wind	Ganze Bäume in Bewegung, fühlbare Hemmung beim Gehen im Freien.
8	17,2 – 20,7	62 – 74	Stürmischer Wind	Wind bricht Zweige von Bäumen, erschwert erheblich das Gehen im Freien.
9	20,8 – 24,4	75 – 88	Sturm	Aste brechen von Bäumen, kleinere Schäden an Häusern (Rauchhauben + Dachziegel werden abgeworfen).
10	24,5 – 28,4	89 – 102	Schwerer Sturm	Wind bricht Bäume, größere Schäden an Häusern.
11	28,5 – 32,4	103 – 117	Orkanartiger Sturm	Wind entwurzelt Bäume, verbreitet Sturmschäden.
12	ab 32,5	ab 118	Orkan	Schwere Verwüstungen.

Es gelten die folgenden Annahmen:

- Beaufort 0 - 8: es besteht keine Gefahr
- Beaufort 9: es bestehen mögliche Gefahren
- Beaufort 10 - 12: es bestehen erhebliche Gefahren

Ein Benutzer will wissen, **ob für eine gewisse Windstärke eine Gefahr besteht**. Schreiben Sie ein kleines Programm dafür. Das Programm soll folgendes machen:

- Nach der Windstärke in Beaufort fragen und den Wert einlesen.
- Einen Gefahren-text ausgibt

Extra: `switch` oder `if` ?

Sie werden nachvollziehen können oder bereits festgestellt haben, dass die `switch` Kontrollstruktur fast immer durch mehrfache `if-else` ersetzt werden könnte.

Die folgende Tabelle stellt Argumente gegenüber:

Kontrollstruktur	Beschreibung	Begründung
if	jedes Mal wird das Ergebnis eines boolean Ausdrucks berechnet	überschaubare Anzahl Fälle; alle Datentypen möglich
switch	definierte, einzelne Werte werden geprüft	etwas besser lesbar bei vielen Varianten; nur möglich mit Zeichen, Strings und Ganzzahlen

HERR HODELS MEINUNG

Grundsätzlich kann man auf Switch verzichten. Ist switch wirklich leserlicher? Vor allem das `break` nach jeder Anweisung macht es häufig komplexer.

Eigentlich macht switch nur dann Sinn, wenn mehrere `<Anweisungen>` bei spezifischen Werten ausgeführt werden sollen. Also dann, wenn man das `break` nicht schreiben müsste. Nun hat sich in der Praxis ergeben, dass dies fast nie der Fall ist.



Selektion Zusatzaufgaben

Diese Übungen sind freiwillig. Viel programmieren ist jedoch die effizienteste Art das Programmieren zu lernen 😊

Quelltext / Code lesen / interpretieren können

Überlegen Sie die Wirkung der nachfolgenden Ausschnitte aus grösseren Programmen. Lesen Sie die Frage und schreiben die Antwort auf ein Blatt Papier:

Welcher Wert für r ausgegeben?

```
int a, b, c, d, r;  
a = 5;  
b = -2;  
c = 0;  
d = 1;  
r = a + b + c + d;  
System.out.println(r);
```

Welche Ausgabe erfolgt?

```
int x, y;  
x = 2;  
y = 3;  
  
if (x > y) {  
    System.out.println("case x");  
} else {  
    System.out.println("case y");  
}
```

Welcher Wert wird berechnet?

```
double fahrenheit = 212;  
double celsius = (fahrenheit - 32.0) / 1.800;  
System.out.println(celsius);
```

Fehler in Quelltext / Code entdecken können

Sehen Sie die nachfolgenden Programme an. Entdecken Sie die Fehler und schreiben Sie die Korrektur direkt in auf dieses Blatt.

Finden Sie den logischen Fehler:

```
public class PriceForQuantity {  
    public static void main(String[] args) {  
        int quantity = 8;  
        double price = 1.8;  
        double amountDue = quantity / price;  
        System.out.println(amountDue);  
    }  
}
```

Finden Sie die 3 Fehler:

```
public class HelloUser {  
    public static void main(String[] args) {  
        String name = readString();  
        Sysout("Hello, " name);  
    }  
}
```

Quelltext / Code für kleine Programme schreiben können

Programm 1

Erstellen Sie ein Programm, welches Meilen einliest und in km umrechnet und ausgibt.

Die Berechnung erfolgt so: `km = miles / 0.62137;`

Erweiterung nachdem alle Programme fertig sind:

- Umkehrung, km einlesen, Meilen ausgeben.
- Auswahl durch den Benutzer.

Programm 2

Erstellen Sie ein Programm, welches

- Distanz und Zugsgeschwindigkeit einliest
- die Reisedauer berechnet.

Folgende Werte können Sie als test verwenden:

- Distanz 120
- Geschwindigkeit 80
- Dauer: 1.5.

Erweiterung nachdem alle Programme fertig sind:

- Eingabe der Distanz und Reisedauer berechnet durchschnittliche Geschwindigkeit.

Programm 3

Erstellen Sie ein Programm, welches das aktuelle Datum und Uhrzeit ausgibt.

Programm 4

Erstellen Sie ein Programm, welches die folgende Ausgabe erzeugt (rechnen Sie mit ganzen int-Zahlen):

```
Wollen Sie auf Ihrer Pizza zusätzlich Schinken? (true/false)
true
Wollen Sie auf Ihrer Pizza zusätzlich Oliven?(true/false)
false
Ihre Pizza setzt sich wie folgt zusammen und kostet daher
Pizza Fr. 15
Zusätzlicher Schinkenbelag Fr. 2
Gesamtpreis Fr. 17
```

Programm 5

Erstellen Sie ein Programm, welches einen Biletpreis abhängig von der Distanz berechnet.

- Der Basispreis pro Kilometer ist 0.45 Einheiten.

Aufgabe Club

In dieser Aufgabe können die Themen Ausgabe, Eingabe, Datentypen (Variablen) und die Kontrollstruktur if geübt werden.

In einen Club dürfen maximal 4 Personen auf einmal. Der Türsteher begrüßt die ankommenen Gäste und fragt nach, wie viele Personen Sie sind. Bei mehr wie 4 Personen wird der Einlass mit der Aussage «Sie sind leider zu viele Personen» verweigert. Bei weniger oder gleich 4 Personen wird nach den Personalien einer Person gefragt. Die Daten Vor- und Nachname, Strasse, Plz, Ort und Telefonnummer werden abgefragt und gespeichert.

- Wählen Sie dazu möglichst passende Datentypen.
- Danach folgt die Frage, ob sie schon 18 Jahre alt sind. «true» bedeutet ja, «false» nein.
- Wird «true» eingegeben, wünscht der Türsteher einen schönen Abend und wiederholt die Angaben.
- Bei «false» wird der Zutritt verweigert.

Beispiel Ablauf, wenn alles in Ordnung ist:

Willkommen im Club Flamingo

Einlass möglich für maximal 4 Personen auf einmal. Wie viele Personen sind Sie:
4 Wir benötigen die Personalien von einer Person. Vorname: Hans Nachname: Muster
Strasse: Musterweg 1 Plz: 4000 Ort: Mustersta
Telefon: 079 999 99 99 Sind Sie schon 18 Jahre alt? true Einen schönen Abend im
Flamingo. Ihre Angaben: Hans Muster Musterweg 1 4000 Mustersta
Tel: 079 999 99 99

Reaktion des Programms, wenn es zu viele Personen sind:

Willkommen im Club Flamingo

Einlass möglich für maximal 4 Personen auf einmal. Wie viele Personen sind Sie:
5 Sie sind leider zu viele Personen.

Reaktion des Programms, wenn das Alter kleiner wie 18 ist.

Willkommen im Club Flamingo

Einlass möglich für maximal 4 Personen auf einmal. Wie viele Personen sind Sie:
4 Wir benötigen die Personalien von einer Person. Vorname: Hans Nachname: Muster
Strasse: Musterweg 1 Plz: 4000 Ort: Mustersta
Telefon: 079 999 99 99 Sind Sie schon 18 Jahre alt? false Sie sind leider zu
jung und dürfen nicht in den Club. Sind Sie schon 18 Jahre alt?

Bedingungen

Bedingungen sind Code-Ausdrücke, welche entweder wahr (`true`) oder falsch (`false`) sein können.

Diese werden mit dem Datentyp `boolean` ausgedrückt und sind **elementar für die `if`-Selektion** um zu entscheiden, welcher Codeblock genau ausgeführt werden soll.

OHNE VERGLEICHSOPERATOREN KEINE BEDINGUNGEN

Bedingungen werden mit Vergleichsoperatoren definiert. Machen Sie sich mit diesen vertraut.

Beispielsweise könnte eine Kassensoftware Kunden, die für mehr als 100 CHF einkaufen einen Rabatt von 10% einräumen. Dies sieht dann so aus:

```
if (amount > 100) { // Boolshier Ausdruck direkt in der if-Kontrollstruktur
    amount = amount * 0.9; // 10% discount
}
```

Stattdessen könnte man auch eine **Variable** `boolean giveDiscount` (gebe Rabatt) einführen. Dies hat den Vorteil, dass ein guter Variablename direkt beschreibt was gemacht wird. Dies würde dann so aussehen:

```
boolean giveDiscount = amount > 100;

if (giveDiscount) { // Variable vom Datentyp `boolean` in der if-Kontrollstruktur
    amount = amount * 0.9; // 10% discount
}
```

Kombination von Bedingungen und Wahrheitswerten

Manchmal müssen mehrere Bedingungen kombiniert werden. Dies kann mit einem logischen UND (`&&`) sein oder mit einem logischen ODER (`||`). Nur wie stellt man dies in Java dar?

Java	Bedeutung	Beschreibung
<code>&&</code>	Logisches UND	alle Werte müssen <code>true</code> sein
<code> </code>	Logisches ODER	mindestens ein Wert muss <code>true</code> sein

Beispiel: ODER

```
if (amount < 100 || age < 18) {  
    amount = amount * 0.9d;  
}
```

Beispiel: UND

```
if (amount < 100 && age < 18) {  
    amount = amount * 0.9d;  
}
```



TIP
Die beiden senkrechten Striche werden auf CH-PC-Tastaturen häufig mit `ALT-GR plus Taste 7` erzeugt (auf der Taste ist das meist mit einem gelegentlich noch unterbrochenen vertikalen Strich dargestellt).

if / else - Selektion

Mit dem Schlüsselwort **if** (engl. *falls*) in Kombination mit dem **Datentyp boolean** können Programme erstellt werden, die abhängig von Benutzereingaben oder Variablenwerten unterschiedlich reagieren.

! BEDINGUNGEN UND VERGLEICHSOPERATOREN

- Der Datentyp `boolean` wird durch Bedingungen generiert und ist **elementar für die if-Selektion**.
- Die Bedingungen wiederum kommen durch Vergleichsoperatoren zustande.

Anatomie

Eine Selektion mit einem `if` sieht so aus, wie im folgend dargestellt. Ein **praktisches Beispiel** zur Veranschaulichung kann ausgeklappt werden.

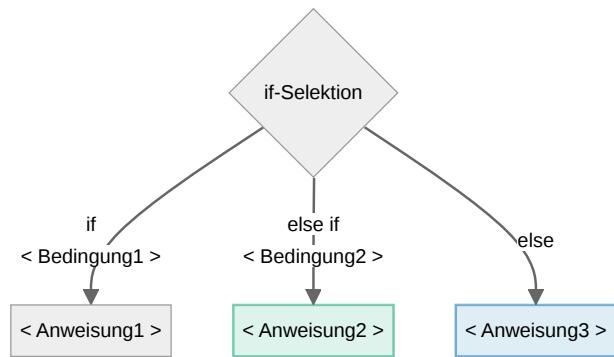
Hier ist nun eine `if-Selektion` mit drei möglichen Codeblock Anweisungen dargestellt. Im laufenden Programm wird immer nur eine der Anweisungen ausgeführt. Dies ermöglicht es dynamisch auf die Benutzereingabe zu reagieren indem je nach Eingabe einen anderen Code ausgeführt wird.

Die Bezeichnungen `<Bedingung>` und `<Anweisung>` dienen als **Platzhalter**. Sie sind sogenannter Pseudocode und somit **nicht korrekter Java-Code**. Im späteren praktischen Beispiel werden diese mit korrektem Java-Code ersetzt.

Aufbau einer if-Selektion

```
if (<Bedingung1>) {  
    <Anweisung1>  
}  
else if (<Bedingung2>) { // Optionaler Block  
    <Anweisung2>  
}  
else { // Optionaler Block  
    <Anweisung3>  
}
```

Flow Diagram einer if-Selektion



- Der erste Block `if (<Bedingung1>) { <Anweisung1> }`
 - ist zwingend
 - und zwar von `if` bis zur ersten schliessenden geschweiften Klammer.
 - Wenn die `<Bedingung1>` wahr ist, wird nur die `<Anweisung1>` ausgeführt.

- Der nächste Block `else if (<Bedingung2>) { <Anweisung2> }`

- Wenn die <Bedingung1> falsch und die <Bedingung2> wahr ist, wird nur die <Anweisung2> ausgeführt.
 - ist optional
 - kann auch noch mehrfach wiederholt folgen
 - kann nie alleine stehen (*nie ohne vorausgehender if-Block*)
 - wird ausgeführt, sofern die Bedingung vom vorausgehendem if oder else if Block false war
3. Der letzte Block else { <Anweisung3> }
- ist optional
 - besitzt keine Bedingung
 - darf nur ein Mal vorkommen, und zwar ganz am Schluss
 - wird ausgeführt wenn kein anderer Block ausgeführt wurde
 - Wenn die <Bedingung1> falsch und die <Bedingung2> falsch ist, wird nur die <Anweisung3> ausgeführt.

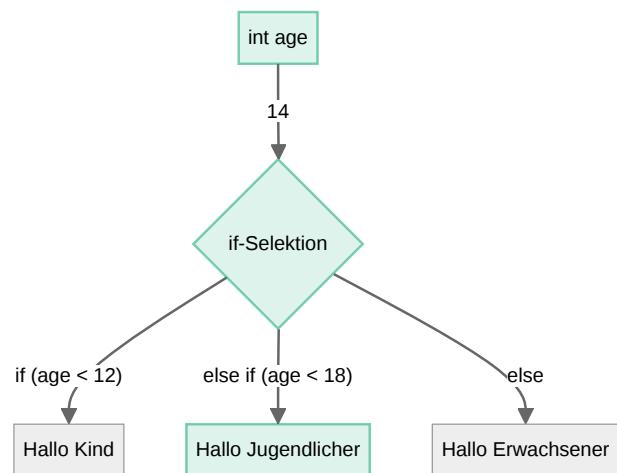
Praktisches Beispiel

Im praktischen Beispiel wollen wir herausfinden ob es sich um ein Kind, Jugendlicher oder Erwachsener handelt. Dazu existiert eine Variable `int age` in der das Alter gespeichert ist. In der if-Selektion wird nun das Alter geprüft und je nach Situation in die Console geschrieben ob es sich um ein Kind, Jugendlicher oder Erwachsener handelt.

Programmcode

```
1 int age = 14;  
2  
3 if (age < 12) {  
4     System.out.println("Hallo Kind");  
5 }  
6 else if (age < 18) {  
7     System.out.println("Hallo  
Jugendlicher");  
8 }  
9 else {  
10    System.out.println("Hallo  
Erwachsener");  
11 }
```

Flussdiagramm



TIP

Die Variable `int age` könnte nun auch von der Konsole eingelesen werden und somit "dynamisch" sein. Dann macht die Kondition auch mehr Sinn!

Erläuterung

1. Es existiert eine Variable `age` vom Typ `int` mit dem Wert `14`
2. Die `if`-Block Bedingung (**Linie 3**) wird ausgeführt
 - Die Bedingung prüft ob es sich um ein Kind handelt, also kleiner als 12 ist
 - Da der Wert von `age` `14` ist, ist der `boolean` der Prüfung `false`, also falsch
 - Der Code-Block (**Linie 4**) wird übersprungen
3. Die `else if` Bedingung (**Linie 6**) wird nun ausgeführt
 - Es wird geprüft ob der Wert von `age` kleiner als 18 ist.
 - Da der Wert `14` kleiner als `18` ist, ist der `boolean` der Prüfung `true`, also richtig
 - Der `else if`-Block (**Linie 7**) wird ausgeführt.
4. Da eine Bedingung `true` war, wird der `else-Block` (**Linie 10**) übersprungen!



switch - Selektion

Wir haben bereits die if-Selektion kennengelernt. Dort kann anhand einer Bedingung eine Wahl zwischen zwei Möglichkeiten getroffen werden. Das ist eine sehr gute Möglichkeit, ein Programm flexibel zu machen.

Aber manchmal gibt es Situationen, bei denen man zwischen **mehr als zwei Möglichkeiten** unterscheiden möchte. So eine Situation lässt sich lösen, indem man etliche ifs nacheinander hängt.

Hier ein Auszug aus einer Übungsaufgabe, in der ein Würfelspiel implementiert wurde:

```
int number = rollDice();
if (number == 1) {
    countOne++;
} else if (number == 2) {
    countTwo++;
} else if (number == 3) {
    countThree++;
} else if (number == 4) {
    countFour++;
} else if (number == 5) {
    countFive++;
} else if (number == 6) {
    countSix++;
}
countAll++;
```

ⓘ NOTE

Das obere Beispiel ist nicht alleine lauffähig, dafür fehlt die Methode `rollDice()` sowie die Variable `countOne`.

Für solche MehrfachSelektionen gibt es auch die Kontrollstruktur `switch`. Switch ermöglicht es, **auf genaue**, unterschiedliche Werte zu reagieren (`==`). Dabei können die Wert numerisch oder ein String sein. Das Muster sieht so aus:

```
switch (<Ausdruck>) {
    case value:
        <Anweisung>;
        break;
    case value:
        <Anweisung>;
        break;
    default:
        <Anweisung>;
        break;
}
```

Nach dem Schlüsselwort steht in runden Klammern eine Variable, deren Werte in den anschliessenden case-Blöcken ausgewertet werden. Besteht für den aktuellen Wert der Variablen ein passender case-Block, springt das Programm dort hinein, führt die Anweisungen aus, und springt aufgrund der break-Anweisung aus dem switch heraus (ohne break würden alle nachfolgenden Blöcke auch durchlaufen). Das default am Schluss ermöglicht es, Anweisungen für alle anderen Fälle festzulegen, in denen kein exakter Wert in einem case steht.

Ein konkretes Beispiel sieht so aus:

```
public class SwitchDemo {  
    public static void main(String[] args) {  
        int month = 8;  
        String monthString;  
        switch (month) {  
            case 1:  
                monthString = "January";  
                break;  
            case 2:  
                monthString = "February";  
                break;  
            //... andere Fälle hier ausgelassen  
            case 8:  
                monthString = "August";  
                break;  
            //... andere Fälle hier ausgelassen  
            default:  
                monthString = "Invalid month";  
                break;  
        }  
        System.out.println(monthString);  
    }  
}
```

✨ Einfacher Methodenaufruf

🎯 Ziele

- Sie können einfache Methoden erklären und anwenden.

✍ A1: Methodenaufruf ohne Parameter

Das folgende Beispiel zeigt einen einfachen Methodenaufruf, ohne Parameter.

Die hervorgehobenen Linien zeigen den grundsätzlichen Ablauf des Programms. Wie bisher bekannt, wird das Programm in der `main`-Methode ausgeführt, und die Anweisung welche dort steht, ruft die Methode `printCurrentDate` auf, die ihre Aufgabe, das aktuelle Datum auszugeben, ausführt. Der Name ist frei gewählt! Diese sollte beschreiben was die Methode macht. Da wir hier die aktuelle Zeit ausgeben heisst diese "printCurrentDate".

- Erstellen Sie in Eclipse eine neue Klasse mit dem Namen "OutputMethodExample" und kopieren Sie das folgende Beispiel in die neue Datei.

```
1 import java.time.LocalDate ;  
2  
3 public class OutputMethodExample {  
4     public static void main(String[] args) {  
5         printCurrentDate();  
6     }  
7  
8     public static void printCurrentDate() {  
9         System.out.println("Current date is: " + LocalDate.now());  
10    }  
11 }
```

Programm starten

- Starten Sie die Klasse durch "Rechtsklick auf die Datei > Run As > Java Application"
- Es sollte nun `Current date is: 2023-09-14` ausgegeben werden. (natürlich mit aktuellem Datum)

Programmablauf

- Das Programm startet auf **Zeile 5**
- und springt sogleich durch den Methodenaufruf `printCurrentDate()` zur **Zeile 9**, in den Methodenkörper von `printCurrentDate`.

⚠ VERWENDETE SCHLÜSSELWÖRTER NOCH NICHT RELEVANT

Die Schlüsselwörter `public`, `static` und `void` müsst ihr momentan noch nicht verstehen. Diese werden in einem späteren Zeitpunkt eingeführt.



Debugging / Fehleranalyse

Debugging ist eine Arbeitstechnik in der Programmierung, welche es erlaubt, den Ablauf eines Programms besser nachzuvollziehen. Dabei kann das Programm in einem speziellen Modus ausgeführt werden, der es erlaubt, das Programm auf jeder beliebigen Codezeile anzuhalten, die in den Variablen gespeicherten Werte einzusehen, zu ändern, etc.

🎯 Ziele

- Sie können mittels Debugging Ihr Programm schrittweise durchlaufen, dabei die Werte von Variablen beobachten und so Abläufe verstehen und Fehlerquellen entdecken.

📝 A1: Debuggen vom Methodenaufruf ohne Parameter

Wir untersuchen den Ablauf der Methode `printCurrentDate()` vom Abschnitt [Einfacher Methodenaufruf](#)

Erstellen Sie dafür in Eclipse eine neue Klasse "OutputMethodExample" und kopieren Sie folgendes Beispiel in die neue Datei.

```
1 import java.time.LocalDate;
2 public class OutputMethodExample {
3     public static void main(String[] args) {
4         printCurrentDate();
5     }
6     public static void printCurrentDate() {
7         System.out.println("Current date is: " + LocalDate.now());
8     }
9 }
```

- Ein **Breakpoint** muss dabei mindestens auf die **Zeile 4**, mit dem Aufruf der Methode `printCurrentDate`, gesetzt werden.
- Sobald der Debugger dort anhält, muss:
 - **Step Into** gewählt werden, damit der Debugger in die Methode verzweigt.
 - Diese Debugging-Session soll aufzeigen, wie der Aufruf einer Methode erfolgt.
- Spielen Sie mit den Möglichkeiten

📝 A2: Eine Debugging-Session Schritt-für-Schritt

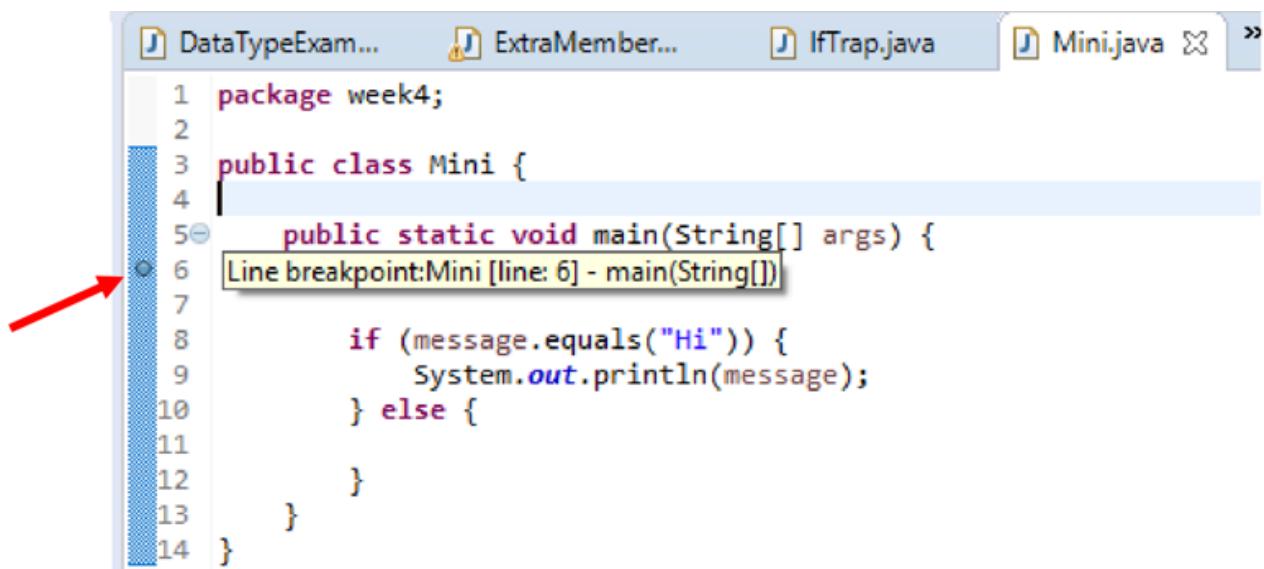
Folgende Schritte sind nötig, um eine Debugging-Session für folgenden Programmcode durchzuführen.

Erstellen Sie in Eclipse eine neue Klasse mit dem Namen Mini und kopiert das folgende Code-Beispiel in die Datei. Dann können Sie direkt die Schritt-für-Schritt Session nachvollziehen.

Das verwendete Code-Beispiel

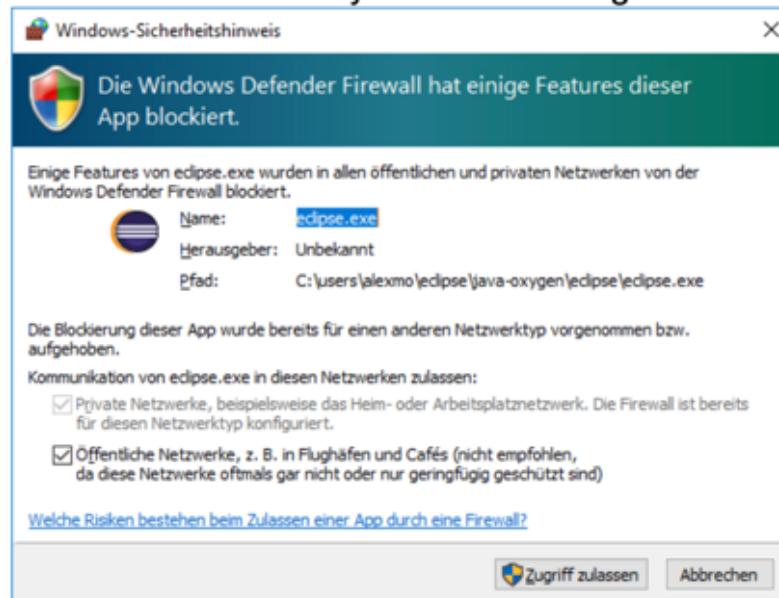
```
public class A3Mini {  
    public static void main(String[] args) {  
        String message = "Hi";  
  
        if (message.equals("Hi")) {  
            System.out.println(message);  
        } else {  
            // nix tun  
        }  
    }  
}
```

1. Einen (oder mehr) Breakpoint (Haltepunkt) setzen

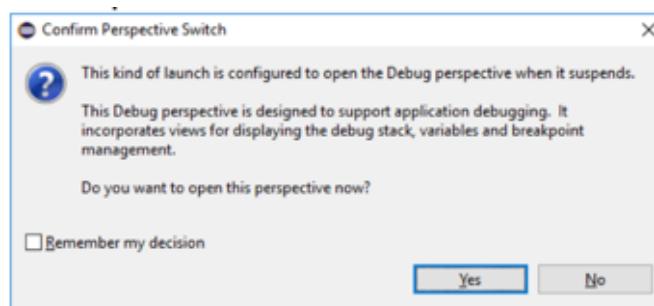


① DAZU AUF DAS BLAUE BAND LINKS VOM CODE DOPPELKICKEN

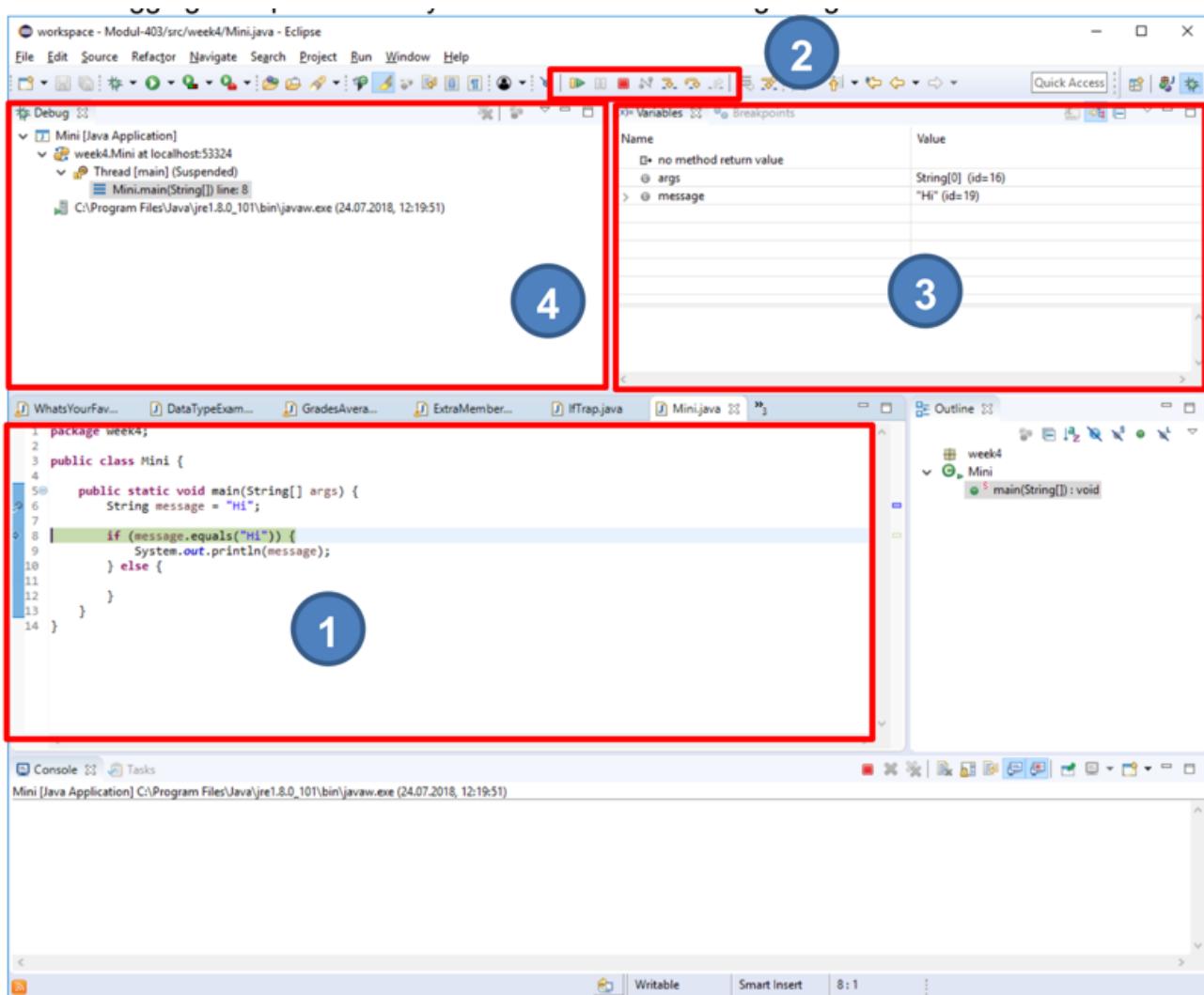
2. Das Debugging durch den „Käfer-Button“ starten
3. Auf Ebene Betriebssystem bei allfälliger Nachfrage „Zugriff zulassen“ wählen



4. In Eclipse den Wechsel in eine andere Perspektive („Ansichtsart“) bestätigen



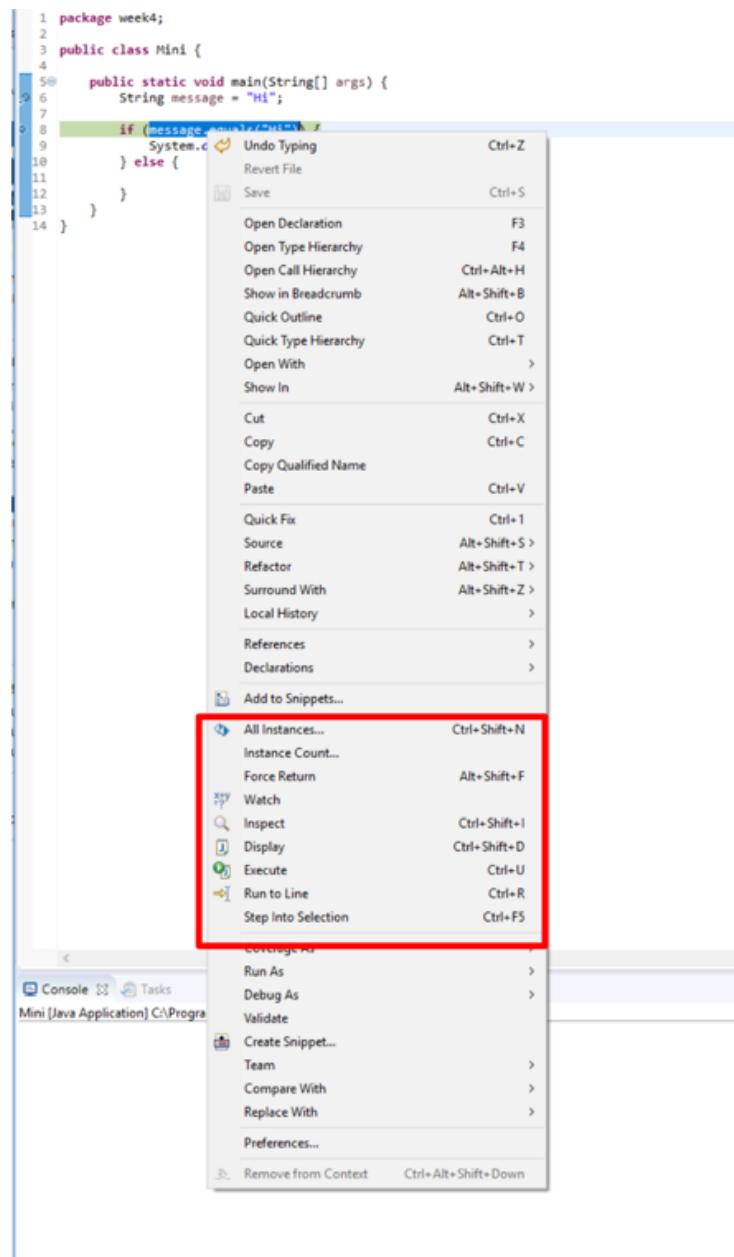
5. Die Debugging-Perspektive analysieren



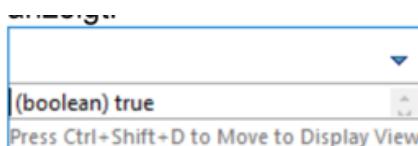
Was wird hier angezeigt?

- **(1)** Code-Fenster: die Zeile mit dem Breakpoint, grün unterlegt ist der Code, der beim nächsten Schritt ausgeführt wird
- **(2)** Buttons zur Steuerung:
 - **Resume:** Programm weiter laufen lassen, bis zum nächsten Breakpoint
 - Pause: Kann ignoriert werden
 - **Stop:** Debugging Session wird beendet
 - **Step-Into:** Springt zur **nächsten Linie welche ausgeführt wird**. Also auch weiter zu einer möglichen Methode. So kann manuell durch den gesamten Programmablauf navigiert werden.
 - **Step-Over:** Springt zur **nächsten Linie in der aktuellen Methode**. Überspringt also den Aufruf einer möglichen Methode auf der aktuellen Linie.
- **(3)** Variablen-Fenster: hier sind alle bereits initialisierten Variablen und deren Werte einsehbar (das Programm ist bereits einen Schritt weiter als der Breakpoint)
- **(4)** Debug-Fenster: alle laufenden Debug-Prozesse (mit Doppel-x am oberen Rand aufräumen)

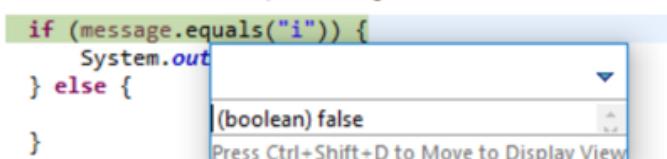
6. Einzelne Ausdrücke genauer untersuchen (Rechtsklick auf Linie)



Als Beispiel wurde **Display** ausgewählt, welches den Ausdruck ausführt, und das Ergebnis anzeigt:



Nun kann man **Anpassungen am Code vornehmen**, und sofort die **Folgen beobachten**. Wenn man z.B. "Hi" nach "i" ändert, wird der Ausdruck **false**, da `String message = "Hi"` ist und nicht "i"



7. Das Debugging wird über den Stopp-Button beendet. Anschliessend können Sie in der Entwicklungsumgebung oben rechts wieder zur Java-Perspektive zurück wechseln. Sobald Debugging einmal ausgeführt wurde, wird oben rechts einerseits ein Symbol für die Java-Perspektive (J), und andererseits ein Symbol für die Debugging-Perspektive (Käfer) angezeigt.

🌟 Methoden

Sie erhalten einen **ersten Einblick in Methoden**, die für grössere Programme zur Strukturierung unerlässlich sind.

🎯 Ziele

- Sie kennen die Methode `main` inzwischen und können nun begründen, warum ein Programm mit Methoden besser strukturiert werden kann.
- Sie können Methoden aufrufen, diesen Parameter-Werte übermitteln und Rückgabewerte verwenden.
- Sie kennen den Geltungsbereich von Variablen und können erklären, ob eine Variable aus der Main-Methode auch in anderen Methoden zur Verfügung steht.

💻 Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

Was ist eine Methode?

Die bisher in diesem Modul entwickelten Programme sind alle mit einer Methode, der Methode `main` ausgekommen. In der Praxis sind Programme jedoch wesentlich komplexer. Daher werden sie auf verschiedene Art strukturiert und aufgeteilt. Einen ersten Ansatz, um Programme in diesem Sinne zu gliedern, stellen Methoden dar.

Methoden dienen also dazu spezifische Funktionalitäten unter einem aussagekräftigem Namen zu Gruppieren, damit diese:

1. nur einmal definiert werden müssen
2. an verschiedenen Orte ausgeführt werden können
3. das Programm lesbarer machen, da der Name beschreibt was gemacht wird

Beispiele

- Eine mathematische Funktion beschreibt z.B. der Satz des Pythagoras $a^2+b^2 = c^2$.
- Im Programmieren kann man jedoch nicht nur Rechnen, sondern z.B. auch einfach etwas auf die Konsole ausgeben, zum Beispiel das aktuelle Datum.

📺 Erklärvideos von Studyflix

- [Java Methoden einfach erklärt](#)
- [Parameter von Methoden einfach erklärt](#)



Methoden Aufgaben

Lösen Sie diese Aufgaben selbstständig. Wenn Sie nicht weiter kommen, ist auch immer eine Musterlösung vorhanden. Verwenden Sie diese erst wenn Sie mindestens 20 Minuten nicht weiter kommen.

Die Theorie zu den Aufgaben finden Sie unter:

- Präsentation
- Methoden Vertiefung
- Geltungsbereich von lokalen Variablen



UNTERSUCHEN SIE ALLE AUFGABE AUCH MITTELS DEBUGGING

- Verfolgen Sie den Programmablauf und die Werte der Variablen.
- Schauen Sie auf welchen Zeilen überhaupt ein "Breakpoint" Sinn macht. Sie werden sehen, dies geht nur auf Zeilen die auch wirklich ausgeführt werden. Also auf Zeilen im Methodenkörper.



A1: Grössere Zahl

Erstellen Sie ein Programm, das zwei Zahlen von der Konsole einliest.

- Diese beiden Zahlen sollen an eine Methode als Parameter übergeben werden können.
- Die Methode soll die grösste der beiden Zahlen ermitteln und diese als Rückgabewert zurückgeben.



A2: Intervall

Erstellen Sie ein Programm, in dem eine Methode prüft, ob eine Zahl innerhalb eines Intervalls liegt.

- Der Intervall (unterer und oberer Grenzwert) und die Zahl werden als Parameter an die Methode übermittelt.
- Die Methode gibt true zurück, falls die Zahl im Intervall liegt, sonst false.
- Das Ergebnis soll in der `main`-Methode auf die Konsole ausgegeben werden.



A3: Zinsrechner

Erstellen Sie ein Programm, wobei Sie einen Sparbetrag eingeben können, sowie einen Zins in %.

- In einer Methode soll entsprechend der Zinsbetrag ausgerechnet und zurückgegeben werden.
- Dieser Zinsbetrag soll dann in der `main`-Methode auf die Konsole ausgegeben werden.

✍ A4: Einfacher Rechner 🚀

Dieses Programm erwartet die Eingabe zweier Zahlen `a` und `b` durch den Benutzer, sowie den Rechenoperator als `char` (oder `String`) `+` oder `*`.

- Für die Operatoren `+` und `*` sollen zwei Methoden (z.B. `add`, `multipy`) existieren welche die Parameter `a` und `b` besitzen und das Resultat zurückgeben.
- Je nach Operator werden die beiden Zahlen `a` und `b` an die zuständige Methode als Parameter übergeben
- Das Ergebnis wird berechnet und als Rückgabewert an die `main`-Methode zurückgegeben.
- Das Ergebnis soll in die Konsole ausgegeben werden.

✍ A5: Eigenes Beispiel ⭐

Adaptieren Sie ein Beispiel mit Methoden inkl. Parameter(n) und Rückgabewert auf eine eigene Situation.

✍ A6: Geltungsbereich

- Lesen Sie die Themenseite [Geltungsbereich von lokalen Variablen](#)
- Studieren Sie das folgenden Programm. (Kopieren Sie es nach Eclipse)

A6Geltungsbereich.java

```
1 public class A6Geltungsbereich {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         if (true) {  
5             int a = 2  
6         }  
7         int b = a; // Wieso ist `a` hier nicht verfügbar  
8         int c = 4;  
9         int result = add(); // die Methode add() wird aufgerufen  
10        System.out.println(result);  
11    }  
12  
13    public static int add() {  
14        return b + c; // Wieso sind `b` und `c` hier nicht verfügbar?  
15    }  
16}
```

1. Wieso ist auf **Zeile 7** die Variable `a` nicht sichtbar?
2. Wieso sind auf **Zeile 14** die Variablen `b` und `c` nicht sichtbar?
3. Korrigieren Sie das Programm so, dass auf der Konsole `6` ausgegeben wird.

RELATIVE ZEILENNUMMERN

Die Zeilen **7** und **14** beziehen Sie auf das Beispiel oben. Wenn Sie es nach Eclipse kopieren und evt. noch ein `package` hinzufügen, sind die Zeilen natürlich verschoben.



Methoden Vertiefung

Jetzt lernen Sie, wie Sie Methoden erstellen können, **denen Sie bestimmte Werte übermitteln** und die ein berechnetes **Ergebnis zurückgeben** können.

Anatomie einer Methode

Im Programmieren gibt es immer Code der die **Struktur**, definiert, das **wie**, und Code der **konkret etwas macht** , das **was**. Stellt euch ein Haus vor. Die Struktur sind die Räume, Türen, Fenster. Der Architekt definiert wie das Haus aussehen soll. Nun Stellt sich noch die Frage um das was. Wofür wird das Haus gebaut?

- Handelt es sich um einen Bunker, dann wird im Haus Schutz gesucht. Es braucht also keine Fenster.
- Handelt es sich aber um eine Uhrenwerkstatt, ist Licht ganz wichtig. Da braucht es viele Fenster.
 - Auch wird etwas produziert, es braucht also auch einen Warenausgang (`return`)

Signatur / Kopf / Struktur `public ...`

Die unten hervorgehobene Zeile einer Methode, in der die Sichtbarkeit, Name, Parameter und der Datentyp des Rückgabewertes deklariert werden, heisst **Kopf** (oder auch **Signatur**) der Methode. In der Signatur wird definiert **wie** die Methode aufgerufen werden muss. Nicht aber, was sie genau macht.

Signatur einer Methode (Zeile 1)

```
1 public static String methodenName(int parameter1, String parameter2)
2 {
3     int lokaleVariable = parameter1 + 2;
4     return lokaleVariable + " " + parameter2;
5 }
```

Konkretes Schlüsselwort	Beschreibung
<code>public</code>	Sichtbarkeit: momentan immer <code>public</code>
<code>static</code>	Art: momentan immer <code>static</code>
<code>String</code>	Datentyp vom Rückgabewert: <code>void</code> oder beliebiger Datentyp - <code>void</code> besitzt keinen Rückgabewert und braucht kein <code>return</code> - Wenn ein Rückgabewert angegeben wird (z.B. <code>String</code>), ist ein <code>return</code> im Methodenkörper Pflicht!
<code>methodenName</code>	Methodenname: frei wählbar, sollte in lowerCamelCase geschrieben sein

Konkretes Schlüsselwort	Beschreibung
(int parameter1, String parameter2)	Parameterliste: Kommaseparierte Parameterliste in Klammern. - Jeder Parameter besteht aus: Datentyp Variablenname - Jeder Parameter ist im Methodenkörper als Variable verwendbar - Darf leer sein ()

Methodenkörper { ... }

Nach dem Kopf/Signatur folgt **zwischen geschweiften Klammern {}** der Körper der Methode. Hier wird nun definiert, **was** gemacht werden soll, wenn die Methode aufgerufen wird.

💡 Im Methodenkörper befindet sich somit **der ausführbare Code** in Java

Methodenkörper, ausführbarer Code (Zeilen 2 und 5)

```
1 public static String methodenName(int parameter1, String parameter2)
2 {
3     int lokaleVariable = parameter1 + 2;
4     return lokaleVariable + " " + parameter2;
5 }
```

Rückgabe return

Generiert die Methode ein Resultat das zurückgegeben werden soll, geschieht diese in der letzten Zeile durch das Schlüsselwort **return**. Dies bedingt in der Signatur den **entsprechenden Datentyp** als **Rückgabewert**.

Datentyp für den Rückgabewert und return (Zeilen 1 und 5)

```
1 public static String methodenName(int parameter1, String parameter2)
2 //           ^^^^^^ Datentyp für den Rückgabewert
3 {
4     int lokaleVariable = parameter1 + 2;
5     return lokaleVariable + " " + parameter2;
6 //           ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^ Der Rückgabewert muss hier `String` sein
7 //   ^^^^^^ return ist Pflicht da in der Signatur `String` und nicht `void` steht
8 }
```

- Auf **Zeile 1**, beim Schlüsselwort 3 der Signatur, wird der Datentyp für den Rückgabewert als **String** definiert
- Daher muss auf **Zeile 5** ein **return** stehen das einen **String** zurück gibt

00 Beispiel Methode mit Parameter und Rückgabewert

Nun wollen wir an einem expliziten Beispiel eine Methode analysieren welche über Parameter und Rückgabewert verfügt.

- Wir erstellen eine Methode mit dem Namen `readNumberInRange(int min, int max)` welche vom Benutzer eine Nummer erwartet.
- Die Nummer muss sich in einem gewählten Bereich befinden.
- Wenn eine Nummer eingegeben wird, welche nicht im Bereich ist, soll nochmals nachgefragt werden.
- Die korrekt eingegebene Nummer soll in der Konsole ausgegeben werden.

Explizites Beispiel

```
1 import mytools.StdInput;
2
3 public class Beispiel {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         int userInput = readNumberInRange(40, 60); // Verwendung/aufrufen
7         System.out.println("Sie haben " + userInput + " eingegeben!");
8     }
9
10    private static int readNumberInRange(int min, int max) // Kopf / Signatur
11    {
12        // Methodenkörper / Methoden-Body
13        int userInput;
14        do {
15            System.out.print("Geben Sie eine Zahl zwischen " + min + " und " + max + " ein:");
16            userInput = StdInput.readInt();
17        } while (min > userInput || userInput > max);
18        return userInput;
19    }
20 }
```

Methode aufrufen gelb, Zeile 6

Die Verwendung befindet sich **immer in einem Methoden-Body**. Dies ist ausführbarer Code.

Methoden Kopf / Signatur

blau auf **Zeile 10**

Es wird definiert **wie** eine Methode genau aufgerufen werden muss. Der Methoden-Kopf ist nicht ausführbarer Code, sondern gehört zur Struktur.

Methodenkörper grün, Zeilen 12 - 18

Es wird definiert **was** genau geschehen soll, wenn die Methode aufgerufen wird. Im Methoden-Body befindet sich der ausführbare Code.

Ablauf des Beispiels

Hier wird nochmals das selbe Programm dargestellt. Es wird nun aufgezeigt wie das Programm genau durchlaufen wird. In allen Programmiersprachen wird ein Programm immer von **Rechts nach Links, nach Unten** durchlaufen.

```
1 import mytools.StdInput;
2
3 public class Beispiel {
4     public static void main(String[] args) {
5         int userInput = readNumberInRange(40, 60); // 1 Methodenaufruf
6         System.out.println("Sie haben " + userInput + " eingegeben!"); // 5
7     }
8 }
9
10 private static int readNumberInRange(int min, int max) // Kopf / Signatur
11 {
12     // Methodenkörper / Methoden-Body
13     int userInput; // 2 do
14     do {
15         System.out.print("Geben Sie eine Zahl zwischen " + min + " und " + max + " ein: ");
16         userInput = StdInput.readInt(); // 3 return
17     } while (min > userInput || userInput > max); // 4
18     return userInput; // der 'userInput' wird zurückgegeben "return"
19 }
20
21 }
```

der "Flow" beim Programmieren ist von Rechts nach Links!

Das Programm startet im Körper der Methode `main` auf Zeile 6:

1. Da es von Rechts nach Links abläuft wird zuerst die Methode `readNumberInRange(40, 60)` auf **Zeile 6** ausgeführt. Die Methode `readNumberInRange` wird mit den **Parameter min=40 und max=60** ausgeführt.
2. Nun springt das Programm in den Körper der Methode `readNumberInRange`.
 - Zuerst wird auf **Zeile 13** die lokale Variable `int userInput;` deklariert. Sie wird nicht initialisiert, da der Wert direkt vom Benutzer eingelesen wird.
 - dann wird in der `do..while` Schleife mit Hilfe von `mytools.StdInput.readInt()` auf **Zeile 16** ein Integer eingelesen und in der Variable `userInput` gespeichert.
 - Auf **Zeile 17** wird geprüft ob `userInput` zwischen `min` und `max` liegt. Hier also zwischen 40 und 60.
 - Wurde keine korrekte Zahl eingelesen springt das Programm wieder zur **Zeile 15**
3. Wurde eine korrekte Zahl eingelesen, wird sie nun auf **Zeile 18** zurückgegeben.
4. Nun springt das Programm wieder zurück zur **Zeile 6**. Der zurückgegebene Wert wird nun durch den Zuweisungsoperator `=` in die lokale Variable `int userInput` der `main`-Methode gespeichert.
5. Als weiteres wird nun die Variable `userInput` auf **Zeile 7** mit einem String verknüpft und durch die Methode `System.out.println` auf die Konsole ausgegeben. Es wird bei einem Methodenaufruf also immer zuerst der Code innerhalb der Klammer `()` ausgeführt.

ⓘ ZEILEN-FLOW

6, 13, (14, 15, 16, 17), 18, 6, 7

- Wobei die Zeilen (14, 15, 16, 17) mehrmals ausgeführt werden können.
- Die Zeilen 1-5, 8-11, 19-21 werden nie ausgeführt. Sie beinhalten Struktur Informationen, nicht aber ausführbarer Code.

💡 SORTIERUNG VON METHODEN IN KLASSEN IST EGAL!

Die `main`-Methode ist im Beispiel vor der `readNumberInRange` Methode definiert worden. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Diese könnte auch am Ende definiert werden.

- Die Reihenfolge ist daher egal, da es sich hier um Struktur und nicht ausführbarem Code handelt.
- ⚠️ **Achtung!** die Reihenfolge vom ausführbaren Code im Methodenkörper spielt natürlich eine Rolle!

📺 Erklärvideos von Studyflix

- Java Methoden einfach erklärt
- Parameter von Methoden einfach erklärt

Geltungsbereich von lokalen Variablen

Wenn eine Variable **innerhalb einer Methode deklariert** wird, spricht man von lokalen Variablen. Lokal, da sie nur innerhalb dieser Methode ab der Deklarierung verwendet werden kann (gültig ist).

Zudem können lokale Variablen **nur im selben Code-Block** (geschweifte Klammern `{ }`) indem Sie deklariert wurden, verwendet werden.

Explizites Beispiel

- Grün wird dargestellt wenn eine Variable sichtbar, also deklariert wird
- Gelb zeigt an wenn die Sichtbarkeit einer Variable endet
- Rot sind Fehlerbeispiele, an diesen Stellen wird versucht auf eine Variable zuzugreifen, welche an dem Punkt nicht sichtbar ist.

Geltungsbereich von lokalen Variablen

```
1 import mytools.StdInput;
2
3 public class Beispiel {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         // ERROR: userInputMain wird erst auf Zeile 9 definiert
7         System.out.println("Hier kann " + userInputMain + " noch nicht verwendet
8 werden!");
9         int userInputMain = readNumberInRange(40, 60); // ab hier ist userInputMain
10    sichtbar
11
12        // userInputMain ist sichtbar
13        System.out.println("Sie haben " + userInputMain + " eingegeben!");
14
15        // ERROR: userInputRange ist hier nicht sichtbar!
16        System.out.println("Hier kann " + userInputRange + " nicht verwendet
17 werden!");
18        // hier endet die Sichtbarkeit von userInputMain
19
20    }
21
22    private static int readNumberInRange(int min, int max)
23    {
24        // ab hier ist min und max sichtbar
25        int userInputRange; // ab hier ist userInputRange sichtbar
26        do {
27            int userInputRangeNested; // ab hier ist userInputRangeNested sichtbar
28            System.out.print("Geben Sie eine Zahl zwischen " + min + " und " + max + "
29 ein: ");
30            userInputRangeNested = StdInput.readInt(); // userInputRangeNested ist
31            sichtbar
32            userInputRange = userInputRangeNested; // userInputRange ist sichtbar
33            // hier endet die Sichtbarkeit von userInputRangeNested
34        } while (min > userInputRange || userInputRange > max);
35        return userInputRangeNested; // ERROR: userInputRangeNested ist nicht
36        sichtbar!
37
38        return userInputRange; // userInputRange ist hier sichtbar
39        // hier endet die Sichtbarkeit von userInputRange, min und max
40    }
41
42}
```

GESCHWEIFTE KLAMMERN ZÄHLEN!

Beim Programmieren muss man immer ein gutes Auge auf die geschweiften Klammern halten.
Diese sind sehr oft das Problem wenn Eclipse errors anzeigt.

 Es ist guter Stil, wenn die Verschachtelung nicht mehr als 3 Klammern übersteigt.

⌚ Fehleranalyse

⌚ Ziele

- Sie kennen die vier Arten von Fehlern, können Sie benennen und reproduzieren
- Sie können bei Laufzeitfehlern (das Programm stürzt ab) den Stacktrace erkennen und von dort angezeigte Fehlerstellen in Ihrem Programm anspringen.

📝 A1: Bewusst Fehler generieren ⭐

1. Machen Sie eine **Kopie** einer bereits gelösten Aufgabe Ihrer Wahl
2. Machen Sie sich mit den [vier Arten von Fehlern](#) bekannt
3. Verschlimmbessern Sie die Kopie, sodass Sie jede der vier Arten einmal zu Gesicht bekommen

💡 LESEN UND DIREKT NACHSTELLEN

Wenn Sie die Kopie des Programmes bereits zur Hand haben während Sie die Theorie lesen, können Sie direkt beim lesen versuchen den Fehler zu reproduzieren.

1. Dies spart Zeit 😊
2. Sie können das gelesene besser verarbeiten 🧠

뱀 Die vier Arten von Fehlern

Um Herausforderungen beim Programmieren zu lösen, müssen Sie erkennen können, welche Meldungen von Eclipse nur Warnings sind, die Sie mindestens zuerst mal nicht beachten müssen.

Dann bleiben **vier Fehlerarten**:

1. Fehler, die bereits **beim Programmieren/Eintippen** angezeigt werden
 - Syntaxfehler (analog zu Rechtschreibfehler im Deutschen)
2. Fehler, die **beim Kompilieren** angezeigt werden und anhand des angezeigten Fehlers analysiert werden können
3. Fehler die **zur Laufzeit** eine "Exception" ergeben, für die ein "Stacktrace" besteht, der einen Link zu einer möglichen Fehlerquelle enthält.
4. Fehler in der **Logik**. Das Programm ist zwar korrekt, macht jedoch das Falsche.
 - Dies ist die schwerwiegendste und fieseste Fehlerart!
 - Dafür braucht man vor allem den Debugger

1. Syntaxfehler, die direkt angezeigt werden

Bei verschiedenen Fehlern kann Eclipse direkt erkennen, dass ein Fehler vorliegt. Sowie hier im Beispiel, auf **Zeile 7**, wo versucht wird, einen **String**-Wert in einer **int**-Variablen zu speichern.

Die Fehlerquelle ist mit einer **roten Schlangenlinie** unterstrichen und rechts erscheint neben der Zeilennummer ein **rotes Quadrat mit einem weissen x**.

Wenn man nun mit dem Cursor über das unterstrichene Wort fährt, wird ein Dialog mit dem Fehlerbeschrieb und möglichen Lösungen vorgeschlagen. Ob die vorgeschlagene Lösung sinnvoll ist, muss im Einzelfall geprüft werden.

```
1
2 public class BugHunt {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         int someValue;
6
7         int anotherValue = "abc";
8
9     }
10
11     public static void doSom
12
13         System.out.println("did something...");
```

Warnings (Gelb unterwellt)

Nicht alles was Eclipse anzeigt, sind Fehler. So zeigt Eclipse auch verschiedene Warnings an. Dabei kann ein **gelbes Dreieck mit einem Ausrufezeichen** bei den Zeilennummern angezeigt werden.

Meist ist dann ein Ausdruck mit einer **gelben Schlangenlinie unterstrichen**. Wenn man mit der Maus darüberfährt, wird ein Dialog angezeigt, der es ermöglicht, die Ursache der Warnung zu entfernen.

```
1
2 public class BugHunt {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         int someValue;
6
7         //lin
8         //lin The value of the local variable someValue is not used
9         //lin 5 quick fixes available:
10        //lin ✘ Remove 'someValue' and all assignments
11        //lin ✘ Remove 'someValue', keep assignments with side effects
12        //lin @ Add @SuppressWarnings 'unused' to 'someValue'
13        //lin @ Add @SuppressWarnings 'unused' to 'main()'
```

2. Kompilierfehler

Werden **direkt angezeigte Fehler ignoriert** und das Programm wird kompiliert, zeigt Eclipse einen Kompilierfehler an. Die Fehlerursache kann im sogenannten "Stacktrace", der Ausgabe der Fehlermeldung, analysiert werden.

Kompilierfehler sind meistens **Rechtschreibfehler**. Im Beispiel wurde die Variable `anotherValue` falsch geschrieben `anotheValue`. Wird dieser Code nun Kompiliert erscheint folgender Fehler.

- In der ersten Zeile steht «unresolved compilation problem».
- In der vierten Zeile ist die Fehlerquelle angegeben, der Klassenname und die Fehlerzeile.
- Diese Fehlerquelle kann man anklicken, dann springt der Cursor direkt an diese Position.
- Der Fehler wird ebenfalls direkt beim Code (Zeile 9) rot markiert.

The screenshot shows the Eclipse IDE interface. In the code editor, line 9 contains the error `System.out.println(anotheValue);`. A red error icon is positioned next to the line number 9. In the Problems view at the bottom, there is one entry:

```
<terminated> BugHunt [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\javaw.exe (31.05.2021, 20:38:02 – 20:38:05)
Exception in thread "main" java.lang.Error: Unresolved compilation problem:
    anotheValue cannot be resolved to a variable
    at BugHunt.main(BugHunt.java:9)
```

ANALOGIE: AUFSATZ SCHREIBEN IN WORD.

Der Fehlertyp 1 und 2 sind quasi Gleich. Der Unterschied liegt darin wer den Fehler findet.

- **Syntaxfehler:** Word unterstreicht ein Wort weil es falsch geschrieben wird
 - Der Schüher ignoriert es trotzdem
- **Kompilierfehler:** Der Lehrer liest den Aufsatz, unterstreicht das Wort ebenfalls und gibt Abzug!
 - Nur dass ein Kompilierfehler keinen Abzug gibt 😊
 - Es wir einen Link zum Problem ausgegeben

3. Fehler zur Laufzeit

Laufzeitfehler sind die gängigsten und auch die am schwierigsten zu finden! Fehler zur Laufzeit sind

Inhaltsfehler. Sie passieren, wenn die Eingabe vom Benutzer nicht korrekt geprüft wurde. Der häufigste Laufzeitfehler ist die `NullPointerException`. Dieser tritt auf, wenn ein Objekt noch nicht initialisiert wurde und somit `null` ist. Wird dann versucht eine Methode auf dem Objekt auszuführen gibt es einen Fehler.

Im Beispiel ist das Problem eine solche `NullPointerException`. Es wird versucht auf Zeile 12 die Länge vom String-Objekt `name` herauszufinden. Nur wurde die Variable "name" auf der Zeile 10 mit `null` überschrieben. Es wird also wieder ein "Stacktrace" angezeigt die Hinweise zum Fehler ausgeben. Die letzte Zeile der Meldung ist wiederum Klassenname und die Zeile. Es ist wieder ein Link, den man anklicken kann, damit der Cursor direkt an der Fehlerquelle steht.

Diesmal wird jedoch kein Fehler direkt bei der Zeile 12 dargestellt. Eclipse zeigt nur Rechtschreibfehler direkt bei der Zeile an. Inhaltsfehler werden ausschliesslich durch den "Stacktrace" beschrieben.

The screenshot shows an IDE interface with a code editor and a terminal window. The code editor contains the following Java code:

```
1 public class BugHunt {
2     public static void main(String[] args) {
3         int someValue;
4         String name = "abc";
5
6         int anotherValue = 456;
7
8         if(true) name = null;
9
10        System.out.println(name.length());
11    }
12
13    public static void doSomethingMethod() {
14
15        System.out.println("did something...");
16
17    }
18
19 }
20 }
```

The line `System.out.println(name.length());` is highlighted in blue. The terminal window below shows the output of the application:

```
Problems @ Javadoc Declaration Console <terminated> BugHunt [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\javaw.exe (31.05.2021, 20:40:16 – 20:40:16)
Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException: Cannot invoke "String.length()" because "name" is null
at BugHunt.main(BugHunt.java:12)
```

4. Logische Fehler

Der Logische Fehler ist nun der problematischste. Stellt euch vor Ihr habt eine Kassensoftware geschrieben. Viele Kunden verwenden diese bereits in Ihren Geschäften. Nun stellt jemand Fest, dass in der Software ein `<` mit einem `>` verwechselt ist.

- Es erhalten also alle einen Rabatt unter 1000 und nicht über 1000 Franken. ☺

Dies zu finden kann schnell oder lange dauern. Es gibt jedoch keinen Error! **Der Fehler ist nicht technischer sondern Inhaltlicher Natur.** Der Fehler hat die Kunden schon mehrere 1000.- gekostet!

💡 DEBUGGING

- Logische Fehler können am Besten **durch das Debugging analysiert** werden.
- Wirklich helfen tut jedoch nur eine **gute Qualitätssicherung** während der Software-Entwicklung durch **manuelle und automatisierte Tests**

🔁 Schleifen / Wiederholungen

🎯 Ziele

- Sie können mit `while` eine bedingungsgesteuerte Wiederholung programmieren
- Sie können mit `do...while` korrekte Benutzereingaben erzwingen

💻 Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

⌚ Und täglich grüßt das Murmeltier

Mit Schleifen ist es möglich, dass ein Code-Block wiederholt ausgeführt werden kann. Zusätzlich ist es möglich mit einer Bedingung die Wiederholung zu terminieren. Wir wollen ja nicht alle Enden wie Bill Murray ;)



📺 Erklärvideos von Studyflix

- [While Schleife einfach erklärt](#)
- [For Schleife einfach erklärt](#)



Schleifen Aufgaben

Lösen Sie diese Aufgaben selbstständig. Wenn Sie nicht weiter kommen, ist auch immer eine Musterlösung vorhanden. Verwenden Sie diese erst wenn Sie mindestens 20 Minuten nicht weiter kommen.

Die Theorie zu den Aufgaben finden Sie unter:

- Präsentation
- while
- do..while



UNTERSUCHEN SIE ALLE AUFGABE AUCH MITTELS DEBUGGING

- Verfolgen Sie den Programmablauf und die Werte der Variablen.

while-Schleife

A1: Wiederholte Ausgabe

Schreiben Sie ein Programm, welches 10-mal „Hopp Schwiiz“ ausgibt.

- Schreiben Sie das Programm **zuerst als Sequenz von 10 Zeilen** mit `System.out.println`.
- Schreiben Sie dann das Programm kürzer und einfacher mit einer `while`-Schleife.

Zusatzaufgabe

Schreiben Sie das Programm ebenfalls mit einer `while`-Schleife wobei Sie die Variable zum Steuern der Anzahl Wiederholungen wie folgt initialisieren:

```
int zaehler = -5;
```

Bis zu welchem Wert muss diese Variable laufen?

A2: Multiplikationstafel ausgeben

Schreiben Sie ein Programm, welches eine Multiplikationstafel ausgibt.

- Der Benutzer gibt an, für welche Zahl die Multiplikationstafel erstellt werden soll.

Folgende Ausgabe ist erwünscht, falls der Benutzer z.B. 2 eingibt:

```
1 x 2 = 2
2 X 2 = 4
3 X 2 = 6
4 x 2 = 8
5 x 2 = 10
6 x 2 = 12
7 x 2 = 14
8 x 2 = 16
9 x 2 = 18
10 x 2 = 20
```

do . . while-Schleife

📝 A3: Passwortprüfung 🎉

Erstellen Sie ein Programm, welches mittels `do . . while` nach dem Passwort "abrakadabra" fragt.

- Solange das Passwort falsch ist, soll die Anforderung wiederholt werden.
- Sobald das Passwort "abrakadabra" richtig eingegeben wurde, soll dem Benutzer die Bestätigung „Logged in!“ angezeigt werden.

❗ INFO

Falls es nicht klappt →  [Regeln für Strings vergleichen lesen!](#)

📝 A4: Fahrenheit Umrechner

Schreiben Sie ein Programm, welches eine Auflistung der Celsiuswerte von -20 bis 100 Grad in 5er Schritten in Fahrenheit ausgibt.

Die Formel dazu lautet:

```
fahrenheit = (9.0/5.0) * celsius + 32
```

Beispiel Werte zur Prüfung

	Celsius	Fahrenheit
Gefrierpunkt	0	32
Kochpunkt	100	212

A5: Guthaben aufbrauchen

Schreiben Sie ein Programm, welches zuerst ein Startguthaben von 100.00 Franken in einer Variablen festlegt.

- Nun soll jeweils wiederholt der Benutzer über sein aktuelles Guthaben informiert und nach einem Betrag gefragt werden, den man abheben möchte.
- Dieser Betrag wird so lange abgezogen, bis das Guthaben 0 oder weniger beträgt.
- Am Schluss soll «Sorry, your balance now is zero or below» auf die Konsole ausgegeben werden.



while - Schleife

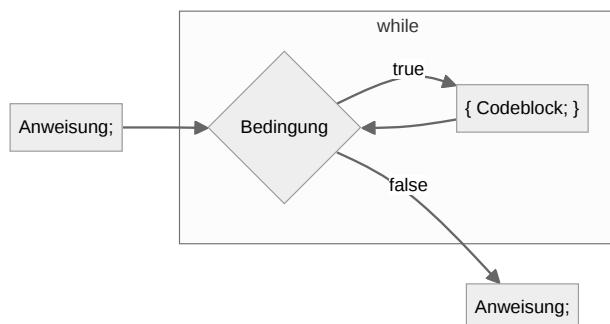
Die `while`-Schleife ermöglicht es grundsätzlich, dass Programme geschrieben werden können, die nicht nur einmal durchlaufen, sondern Abschnitte resp. Blöcke enthalten, die mehrfach ausgeführt werden. Sie ist dem `if` dadurch ähnlich da Sie auch eine Bedingung besitzt. Es existiert aber nur einen Code-Block, der solange ausgeführt wird, bis die Bedingung den boolean Wert `false` ergibt.

Ein explizites Beispiel der `while`-Kontrollstruktur sieht folgendermassen aus:

While Code-Beispiel

```
1 int i = 10;
2 while (i > 0) {
3     System.out.println("value of i: " +
4         i);
5     i--;
6 }
```

Ablaufdiagramm



Der Aufbau der Anweisung ist also so:

1. Es besteht ein Anfangsstatus.
 - Hier eine Variable `int i = 10;`.
2. Es folgt das Schlüsselwort `while` mit einer **booleschen Bedingung** im runden Klammerpaar `()`.
 - Hier `i` grösser als `0` also `(i > 0)`
3. dann folgt zwischen den beiden geschweiften Klammern `{}` der Code- Block, dessen Ausführung durch das `while` kontrolliert wird.
 - Er wird solange ausgeführt bis die Bedingung `false` ergibt.

Und wie oft wird also obige Anweisung ausgeführt?

- Beim ersten Durchlauf hat `i` den Wert 10 wie auf **Zeile 1** initialisiert.
- Dann wird dieser Wert auf **Zeile 4 um 1 verringert**
- Sobald `i` von 1 nach 0 verringert wird ist die Bedingung nicht mehr erfüllt, da die Bedingung verlangt, dass der Wert von `i` grösser als 0 sein muss.
- Die Schleife wird somit 10 Mal durchlaufen.

! WHILE

- **Solange-die-Bedingung-zutrifft** wird ein Code-Block ausgeführt.
- Trifft die Bedingung von Anfang an nicht zu, wird der Code-Block auch nie ausgeführt.

Erklärvideos von Studyflix

- while-Schleife einfach erklärt



do . . while - Schleife

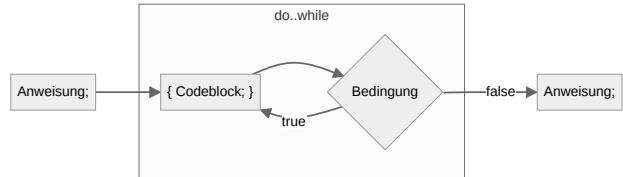
Zusätzlich zur `while`-Schlaufe existiert eine sogenannte "flussgesteuerte" Variante von `while`. Diese Variante **beginnt mit dem Schlüsselwort do**, und das `while` rutscht an den Schluss.

Hier ein explizites Beispiel zur `do..while`-Schlaufe:

do { } while Code-Beispiel

```
int x = 10;
do {
    System.out.println("value of x: " +
x);
    x = x-1;
} while (x > 0);
```

Ablaufdiagramm



- Der `do`-Block in den gescheiterten Klammern `{}` wird immer einmal ausgeführt, bevor die Bedingung überprüft wird.
- Ist die Bedingung, wie z.B. `while (x > 0)`, erfüllt, wird der do-Block erneut ausgeführt, solange bis die Bedingung nicht mehr erfüllt ist. Die `do..while`

! DO..WHILE

- Der Code-Block wird **immer zuerst einmal ausgeführt**
- Solange die Bedingung zutrifft** wird der Code-Block wiederholt ausgeführt.



for - Schleife

⚠ ERST IN WOCHE 7 RELEVANT

Neben `while` und `do..while` existiert noch eine dritte Schleifenart, die `for`-Schleife.

Die `for`-Schleife ist eine Erweiterung der `while` Schleife, sodass zwischen den runden Klammern `()` nicht nur eine `<Bedingung>` definiert wird, sondern auch eine `<Zählervariable>` sowie eine `<Schrittweite>`.

- 💡 Die drei Teile werden mit einem `;` Semikolon getrennt.
- 💡 Für die `for`-Schleife existiert **keine** `do...for` Variante.

Grundform

Die for Kontrollstruktur ist zuerst einmal gewöhnungsbedürftig. Das Muster sieht so aus:

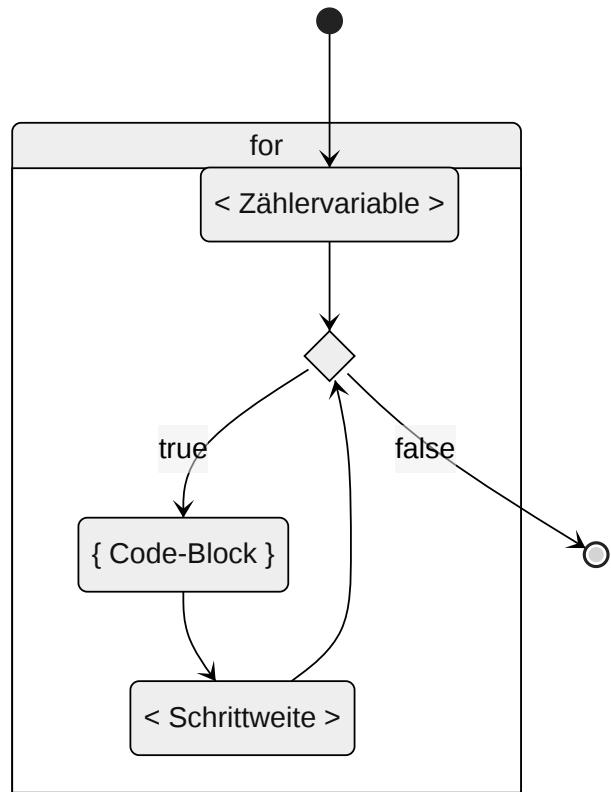
for - Muster

```
for (
    <Zählervariable>;
    <Bedingung>;
    <Schrittweite>
) {
    <Anweisungen, Sequenz>
}
```

⚠ SEMIKOLON

Die 3 Teile in den Runden Klammern `()` sind mit einem Semikolon `;` getrennt! (und stehen meist auf einer Linie nebeneinander)

for - Ablaufdiagramm



<Zählervariable>

Ganz am Anfang wird die <Zählervariable> initialisiert und ist im Code-Block sichtbar.

💡 Häufig dient die <Zählervariable> als Indexnummer und heisst dadurch `i`.

<Bedingung>

Vor jeder Sequenz wird die Bedingung auf Wahrheit geprüft (`true`), ob die die <Anweisungen, Sequenz> ausgeführt werden sollen oder ob die Schlaufe beendet wird.

💡 Meistens betrifft die <Bedingung> die <Zählervariable>.

<Schrittweite>

Am Schluss einer Sequenz, vor der <Bedingung>, wird die <Zählervariable> hoch oder runter gezählt.

💡 `i++` Zählt z.B. die Variable `i` mit der Schrittweite 1 hoch.

<Anweisungen, Sequenz>

Die <Anweisungen> im Code-Block werden Ausgeführt, solange die <Bedingung> wahr (`true`) ist.

Grundform am Beispiel

Damit es weniger abstrakt ist, hier ein Beispiel als `for` sowie `while` Schleife, welches die Zahlen 0 bis 4 ausgibt. Dies soll veranschaulichen, wieso die `for`-Schleife zusätzlich zur `while`-Schlaufe in fast jeder Programmiersprache existiert.

for

for: Wiederhole 5 mal fix

```
public class FixeWiederholung {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        for (int i = 0; i < 5; i++) {  
            System.out.println(i);  
        }  
    }  
}
```

Es wird als Erstes die Variable `int i = 0;` initialisiert. Sobald die Anweisungen innerhalb des Code-Blocks abgearbeitet sind (`System.out.println(i);`), springt die

Programmausführung bei der schliessenden geschweiften Klammer wieder zurück zum `for`, verändert die Variable um die Schrittweite (`i++`) und prüft, ob die Bedingung (`i < 5`) noch erfüllt ist. Wenn ja, wird die Schleife erneut ausgeführt.

while

while: Wiederhole 5 mal fix

```
public class FixeWiederholungWhile {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int i = 0;  
        while (i < 5) {  
            System.out.println(i);  
            i++;  
        }  
    }  
}
```

Die `while` Variante verhält sie gleich wie die `for` Variante. Sie braucht jedoch mehr Zeilen.

⚠ WIESO WIRD **for** HIER BEVORZUGT?

`int i = 0;` ist ausserhalb der Schlaufe initialisiert!

Dadurch ist diese also in der ganzen äusseren Methode sichtbar und nicht nur im Code-Block der Schlaufe und existiert auch nach dem Beenden der Schlaufe weiter.

<Zählervariable>

`int i = 0;`: Eine Variable `i` mit Datentyp `int` wird mit `0` initialisiert

<Bedingung>

`i < 5`: Solange `i` kleiner als 5 ist, wird die `for`-Schleife weiterhin ausgeführt

<Schrittweite>

`i++`: Die Variable `i` wird bei jedem Durchlauf um 1 erhöht

<Anweisungen, Sequenz>

Mit der Anweisung `System.out.println(i);` wird bei jeder Sequenz/Iteration bei der die `<Bedingung>` wahr ist, die Variable `i` auf die Konsole ausgegeben.

Programmablauf

Eine `for`-Schleife wird so durchlaufen, wie folgend dargestellt. Wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt ist, wird die Schleife beendet und es wird die erste Anweisung unterhalb der Schleife ausgeführt (roter Pfeil).

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

1. Die Bearbeitung der `for`-Schleife beginnt beim roten Pfeil. Es wird im ersten Teil die `<Zählervariable>` `i` mit 0 initialisiert.
2. Im zweiten Teil, der `<Bedingung>`, wird geprüft ob die Zählervariable `i` kleiner als 5 ist.
3. Da dies der Fall ist, wird nun die `<Anweisungen>` (`System.out.println(i);`) im Code-Block `{}` ausgeführt.
4. Danach wird "nach oben" zum letzten Teil, der `<Schrittweite>` gesprungen. Hier wird durch `i++` die `<Zählervariable>` `i` um 1 hochgezählt.
5. Nun wird wieder zur `<Bedingung>` gesprungen.
6. Wenn die Variable `i` immer noch kleiner als 5 ist, wird die `<Anweisung>` wiederholt ausgeführt.

Die Punkte 3-6 (grün), werden solange wiederholt, bis die `<Bedingung>` falsch (`false`) und somit die Variable `i` mindestens 5 ist. Im oberen Beispiel wird das nach der 5. Wiederholung der Fall sein.

Ausgabe vom oberen Beispiel

```
0  
1  
2  
3  
4
```

Aufgaben

Auftrag 1

1. Geben Sie die Zahlen von 1 bis 10 aus.
2. Geben Sie die Zahlen von 37 bis 55 aus.
3. Geben Sie jede zweite Zahl von 18 bis 96 aus.
4. Fragen Sie den Benutzer nach Startwert, Endwert und Schrittweite und geben Sie die entsprechenden Zahlen aus.

Auftrag 2a

- Schreiben Sie ein Programm, das eine Zeile mit 10 Sternen ausgibt.
- Die Sterne sollen einzeln in einer for-Schleife ausgegeben werden (also bei jedem Durchlauf der Schleife wird ein Stern der Zeile hinzugefügt).
- Verwenden Sie dazu die Methode `System.out.print` (und nicht `System.out.println`). Die Ausgabe sieht also so aus:

Ausgabe

```
*****
```

Auftrag 2b

Erweitern Sie das obige Programm so, dass 5 Zeilen mit jeweils 10 Sternen ausgegeben werden. Die 5 Zeilen müssen auch in einer for-Schleife erstellt werden. Die Ausgabe sollte also so aussehen :

Ausgabe

```
*****  
*****  
*****  
*****  
*****
```

Auftrag 3

Schreiben Sie ein Programm Flaggen, das folgende Anforderungen erfüllt:

- die Anzahl Zeilen für die Flaggen werden vom Benutzer angegeben
- Zeile 1 enthält 1 Stern, Zeile n enthält n Sterne Die Ausgabe soll so aussehen:

Ausgabe

```
Anzahl Zeilen: 5  
*  
**  
***  
****  
*****
```

Auftrag 4

Erweitern Sie das Programm so, dass der Benutzer das Zeichen, mit dem die Flagge gezeichnet wird, selbst festlegen kann.

Die Ausgabe soll so aussehen:

Ausgabe

```
Anzahl Zeilen: 5  
Zeichen: x  
x  
xx  
xxx  
xxxx  
xxxxx
```

Auftrag 5

Erweitern Sie das Programm so, dass der Benutzer eingeben kann, wie viele Flaggen gezeichnet werden.

Die Ausgabe soll so aussehen:

Ausgabe

Anzahl Zeilen: 5

Anzahl Flaggen: 2

Zeichen: @

Flagge 1

```
@  
@@  
@@@  
@@@@  
@@@@@
```

Flagge 2

```
@  
@@  
@@@  
@@@@  
@@@@@
```

Erklärvideos von Studiflix

- [for-Schleife einfach erklärt](#)

Spiele

Spiele brauchen immer den Zufall. Ohne den Zufall wären Sie langweilig. In diesem Themenblock lernen Sie, wie Sie zufällige Zahlen erzeugen, und damit ein einfaches Spiel programmieren können.

Ziele

- Sie können in Java zufällige Zahlenwerte in einem vorgegebenen Bereich erzeugen.
- Sie kennen den Grundmechanismus für ein Game und können damit einfach Spiele programmieren.

Präsentation

 [Open in Browser](#) |  [download PDF](#)

Erste einfache Spiele

Sie können in Java-Programmen nun mit Bedingungen umgehen und Wiederholungen ausführen. Damit kann man schon einiges machen. Beispielsweise lassen sich damit kleine Ratespiele programmieren, wie im nachfolgenden Auftrag.

Erklärvideos vom Studiflix

- <https://studyflix.de/informatik/zufallszahlen-237>

Ratespiel

Um einfache Rate-Games zu erstellen, ist es nötig, dass zufällige Zahlen zur Verfügung stehen. Daher werden wir zuerst erkunden wie dies genau geht.

Lest dafür  [Zufall erzeugen](#) genau durch.

THEORIE OFFEN BEHALTEN

Wenn Ihr  [Zufall erzeugen](#) in einem eigenen Tab (oder Splitscreen) offen habt, könnt Ihr während dem Lösen der Aufgabe komfortabel spicken ;)

UNTERSUCHEN SIE DIE AUFGABE AUCH MITTELS DEBUGGING

-  Verfolgen Sie den Programmablauf und die Werte der Variablen.
- Debugging und Fehleranalyse ist das **Thema 4 im Kompetenzraster**

Auftrag

Erstellen Sie das Programm namens `GuessGame`.

Dieses Programm:

- erzeugt eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100
 - Das ist die zu erratende geheime Zahl, speichert Sie also in einer Variablen.
- fordert den Benutzer auf, die Zahl zu erraten, liest die Eingabe des Benutzers ein und vergleicht sie mit der geheimen Zahl
 - Das wird [solange wiederholt](#), bis die geheime Zahl erraten wird
- Zum Schluss wird dem Benutzer zum Erfolg gratuliert

Für den Benutzer ist das nicht einfach. Bauen Sie deshalb schrittweise die folgenden Erweiterungen in das Programm ein:

1. Geben Sie dem Benutzer einen Hinweis, ob die Zahl, die er erraten soll, kleiner oder grösser als die von ihm geratene Zahl ist.
2. Bauen Sie als Cheat die Ausgabe der geheimen Zahl gleich am Anfang ein, um das Programm rascher testen zu können.
3. Zählen Sie die Anzahl Versuche, die der Benutzer dazu braucht und geben Sie dies am Ende auf die Konsole aus.

LESEN SIE DIE KOMMENTARE DER MUSTERLÖSUNG!

Die Musterlösung ist mit Kommentaren versehen, um das Spiel mit den drei weiteren Funktionalitäten zu ergänzen.

⚡ Reaktionsspiel

💡 SPIELEN

Diese Aufgabe besitzt komplexere Mathematik und ist somit eher schwer. Aber das Spiel macht Spass und zeigt was mit wenig Zeilen Code so möglich ist.

- **Kopiert euch die Musterlösung** in eine Klasse `ReactionGame.java` und spielt.
- Habt auch Spass. 🎉 🎁 🎉 🎉

⌚ Aktuelle Zeit

Die aktuelle Zeit kann mit folgendem Code in Millisekunden seit dem 01.01.1970 ausgelesen werden:

```
long time = System.currentTimeMillis();
```

Die Differenz zwischen zwei Zeiten ergibt somit die Zeitspanne zwischen zwei Messungen in Millisekunden.

```
long time1 = System.currentTimeMillis();

// hier folgen die Anweisungen deren Zeit man messen möchte

long time2 = System.currentTimeMillis();
long reactionInMs = time2 - time1;
```

📝 Auftrag

Erstellen Sie ein Programm namens `ReactionGame`.

Dieses Programm:

- Begrüßt den Spieler
- Definiert dabei, welche Zahl, welchem Buchstaben entspricht:

```
Welcome to the reaction game!
Hit as fast as possible according to the following map:
```

```
0 => a
1 => s
2 => d
3 => f
```

- Danach wird zufällig eine Zahl zwischen 0 und 3 generiert und ausgegeben:

Please immediately response to:

2

- Der Benutzer muss nun so schnell wie möglich eine `d` eingeben und `Enter` drücken
- Dies wird 10x wiederholt
- Zum Schluss erhält der Spieler seine Reaktionszeit in Sekunden auf der Konsole

Your score: 1.6265 seconds

- Gibt der Benutzer einen falschen Buchstaben ein, zählt dies als Versuch, wird aber in der Berechnung der Reaktionszeit ignoriert.

Komplette Beispieldausgabe:

Welcome to the reaction game!

Hit as fast as possible according to the following map:

```
0 => a  
1 => s  
2 => d  
3 => f
```

Please immediately response to: 1

s

Please immediately response to: 2

d

Please immediately response to: 1

s

Please immediately response to: 2

d

Please immediately response to: 1

s

Please immediately response to: 1

s

Please immediately response to: 2

d

Please immediately response to: 1

s

Please immediately response to: 3

f

Please immediately response to: 2

d

Your score: 1.6265

Würfelspiel

Um Würfelspiele zu erstellen, ist es nötig, dass zufällige Zahlen zur Verfügung stehen. Daher werden wir zuerst erkunden wie dies genau geht.

Lest dafür  [Zufall erzeugen](#) genau durch.

THEORIE OFFEN BEHALTEN

Wenn Ihr  [Zufall erzeugen](#) in einem eigenen Tab (oder Splitscreen) offen habt, könnt Ihr während dem Lösen der Aufgabe komfortabel spicken ;)

Einspieler Variante

Erstellen Sie das Programm namens `DiceGame`. Dieses Programm:

- Wird zuerst nur für einen Spieler implementiert.
- Der Benutzer gibt zu Beginn ein Maximum an Punkten an
- Danach wird für den Spieler so lange gewürfelt, bis er das Maximum erreicht oder über-schritten hat.
Das Würfeln an sich soll in eine Methode ausgelagert werden. Der Rückgabewert ist die gewürfelte Zahl.
- Die einzelnen Würfe sollen auf der Konsole dargestellt werden.
- Zum Schluss soll auch ausgegeben werden, wie viele Würfe benötigt wurden, um auf das Maximum zu kommen

Beispielausgabe:

```
Enter the maximum of points: 100
You rolled: 6 3 4 6 1 2 4 1 6 3 1 5 4 4 4 6 5 6 2 6 4 6 4 5 5
Total points: 103, number of dice: 25
```

Zweispieler Variante

Sie haben nun das Programm für einen Spieler erstellt. Kopieren Sie nun die Klasse `DiceGame` und benennen Sie die Kopie `DiceGame2Player`.

Programmieren Sie es nun so um, dass:

- zwei Spieler daran teilnehmen können.
- Sie treten nacheinander an.
- Zuerst versucht also Spieler 1 auf das Maximum zu kommen, danach Spieler 2.
- Lagern Sie den Spielmechanismus in eine Methode aus.

- Die Methode erhält als Parameter das Punktemaximum und liefert als Rückgabewert die benötigte Anzahl Würfe, um das Maximum zu erreichen.
- Es gewinnt derjenige, der das Maximum mit weniger Würfen erreichen konnte.

Beispieldausgabe:

```
Enter the maximum of points: 100
1 3 2 1 6 4 3 3 1 5 2 5 4 6 5 4 3 1 4 2 4 3 3 1 1 3 2 1 3 3 2 3 4 2
1 3 4 6 6 4 5 6 6 4 2 6 4 5 5 3 2 3 1 4 1 4 1 1 6 1 2 2 6
Number of dice Player 1: 34
Number of dice Player 2: 29
Player 2 wins.
```

Zusatz Variante

Machen Sie wiederum eine Kopie von `DiceGame2Player` und benennen Sie die Kopie `DiceGameVariante`.

Der Benutzer gibt zu Beginn z.B. nicht ein Punktemaximum an, sondern **definiert die Anzahl Würfe**, welche die Spieler würfeln sollen. Derjenigen mit der höheren Punktzahl gewinnt zum Schluss das Spiel.

Schleifen / Wiederholungen

Ziele

- Sie können mit `while` eine bedingungsgesteuerte Wiederholung programmieren
- Sie können mit `do...while` korrekte Benutzereingaben erzwingen

Präsentation

 Open in Browser |  download PDF

Erklärvideos von Studyflix

- While Schleife einfach erklärt
- For Schleife einfach erklärt



for - Schleife

Neben `while` und `do..while` existiert noch eine dritte Schleifenart, die `for`-Schleife.

Die `for`-Schleife ist eine Erweiterung der `while` Schleife, sodass zwischen den runden Klammern `()` nicht nur eine `<Bedingung>` definiert wird, sondern auch eine `<Zählervariable>` sowie eine `<Schrittweite>`.

- 💡 Die drei Teile werden mit einem `;` Semikolon getrennt.
- 💡 Für die `for`-Schleife existiert keine `do..for` Variante.

Grundform

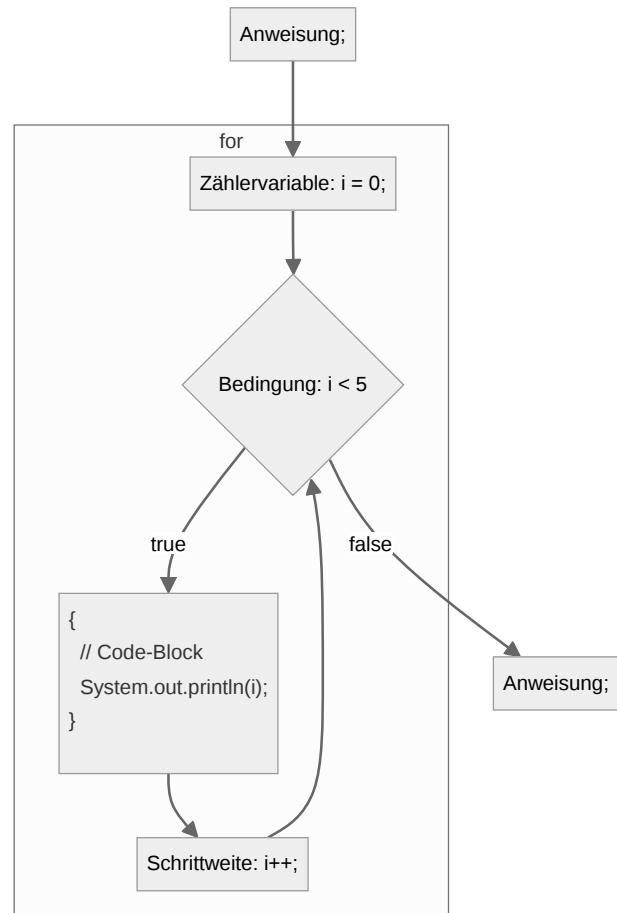
Die for Kontrollstruktur ist zuerst einmal gewöhnungsbedürftig. Das Muster sieht so aus:

for - Muster

```
for (
    <Zählervariable>;
    <Bedingung>;
    <Schrittweite>
) {
    <Anweisungen, Sequenz>
}
```



for - Ablaufdiagramm



! SEMIKOLON

Die 3 Teile in den Runden Klammern `()` sind mit einem Semikolon `;` getrennt! (und stehen meist auf einer Linie nebeneinander)

<Zählervariable>

Ganz am Anfang wird die <Zählervariable> initialisiert und ist im Code-Block sichtbar.

💡 Häufig dient die <Zählervariable> als Indexnummer und heisst dadurch `i`.

<Bedingung>

Vor jeder Sequenz wird die Bedingung auf Wahrheit geprüft (`true`), ob die die <Anweisungen, Sequenz> ausgeführt werden sollen oder ob die Schlaufe beendet wird.

💡 Meistens betrifft die <Bedingung> die <Zählervariable>.

<Schrittweite>

Am Schluss einer Sequenz, vor der <Bedingung>, wird die <Zählervariable> hoch oder runter gezählt.

💡 `i++` Zählt z.B. die Variable `i` mit der Schrittweite 1 hoch.

<Anweisungen, Sequenz>

Die <Anweisungen> im Code-Block werden Ausgeführt, solange die <Bedingung> wahr (`true`) ist.

Grundform am Beispiel

Damit es weniger abstrakt ist, hier ein Beispiel als `for` sowie `while` Schleife, welches die Zahlen 0 bis 4 ausgibt. Dies soll veranschaulichen, wieso die `for`-Schleife zusätzlich zur `while`-Schlaufe in fast jeder Programmiersprache existiert.

for

```
for: Wiederhole 5 mal fix

public class FixeWiederholung {

    public static void main(String[] args) {
        for (int i = 0; i < 5; i++) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

Es wird als Erstes die Variable `int i = 0;` initialisiert. Sobald die Anweisungen innerhalb des Code-Blocks abgearbeitet sind (`System.out.println(i);`), springt die Programmausführung bei der schliessenden geschweiften Klammer wieder zurück zum `for`, verändert die Variable um die Schrittweite (`i++`) und prüft, ob die Bedingung (`i < 5`) noch erfüllt ist. Wenn ja, wird die Schleife erneut ausgeführt.

while

```
while: Wiederhole 5 mal fix

public class FixeWiederholungWhile {

    public static void main(String[] args) {
        int i = 0;
        while (i < 5) {
            System.out.println(i);
            i++;
        }
    }
}
```

Die `while` Variante verhält sie gleich wie die `for` Variante. Sie braucht jedoch mehr Zeilen.

⚠ WIESO WIRD **for** HIER BEVORZUGT?

`int i = 0;` ist ausserhalb der Schlaufe initialisiert!

Dadurch ist diese also in der ganzen äusseren Methode sichtbar und nicht nur im Code-Block der Schlaufe und existiert auch nach dem Beenden der Schlaufe weiter.

<Zählervariable>

`int i = 0;`: Eine Variable `i` mit Datentyp `int` wird mit `0` initialisiert

<Bedingung>

`i < 5`: Solange `i` kleiner als 5 ist, wird die `for`-Schleife weiterhin ausgeführt

<Schrittweite>

`i++`: Die Variable `i` wird bei jedem Durchlauf um 1 erhöht

<Anweisungen, Sequenz>

Mit der Anweisung `System.out.println(i);` wird bei jeder Sequenz/Iteration bei der die `<Bedingung>` wahr ist, die Variable `i` auf die Konsole ausgegeben.

Programmablauf

Eine `for`-Schleife wird so durchlaufen, wie folgend dargestellt. Wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt ist, wird die Schleife beendet und es wird die erste Anweisung unterhalb der Schleife ausgeführt (roter Pfeil).

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

1. Die Bearbeitung der `for`-Schleife beginnt beim roten Pfeil. Es wird im ersten Teil die `<Zählervariable>` `i` mit 0 initialisiert.
2. Im zweiten Teil, der `<Bedingung>`, wird geprüft ob die Zählervariable `i` kleiner als 5 ist.
3. Da dies der Fall ist, wird nun die `<Anweisungen>` (`System.out.println(i);`) im Code-Block `{}` ausgeführt.
4. Danach wird "nach oben" zum letzten Teil, der `<Schrittweite>` gesprungen. Hier wird durch `i++` die `<Zählervariable>` `i` um 1 hochgezählt.
5. Nun wird wieder zur `<Bedingung>` gesprungen.
6. Wenn die Variable `i` immer noch kleiner als 5 ist, wird die `<Anweisung>` wiederholt ausgeführt.

Die Punkte 3-6 (grün), werden solange wiederholt, bis die <Bedingung> falsch (`false`) und somit die Variable `i` mindestens 5 ist. Im oberen Beispiel wird das nach der 5. Wiederholung der Fall sein.

Ausgabe vom oberen Beispiel

```
0  
1  
2  
3  
4
```

Erklärvideos von Studiflix

- for-Schleife einfach erklärt

🔍 Arrays und for(each)

🎯 Ziele

- Sie können mittels Arrays effizient mit mehreren Werten des gleichen Datentyps programmieren.
- Sie können die for Kontrollstruktur nutzen, die besonders für das Durchlaufen von Arrays hilfreich ist.

💻 Präsentation

[Open in Browser](#) | [download PDF](#)

Einleitung

Wir haben Datentypen kennengelernt und wissen, wie wir Variablen anlegen können. Damit können wir Werte zwischenspeichern und später wieder darauf zurückgreifen.

Stellen Sie sich nun einmal vor, Sie schreiben ein Programm, mit dem Sie Messwerte erfassen. Alle Messwerte haben den gleichen Datentyp. Wenn wir annehmen, dass Sie 100 solche Messwerte speichern möchten, dann könnten Sie das so machen:

```
int wert1;  
int wert2;  
int wert3;  
// immer weiter so  
int wert100;
```

Das wäre sicher möglich, aber sehr aufwendig und nicht gut umsetzbar. Möchten Sie jetzt die Messwerte auslesen (über eine **fiktive Messmethode** `mess_methode()`), dann könnte das so aussehen:

```
wert1 = mess_methode();  
wert2 = mess_methode();  
wert3 = mess_methode();  
// und so weiter  
wert100 = mess_methode();
```

Wenn Sie jetzt zum Beispiel den Durchschnitt der Messwerte ausrechnen möchten, dann schreiben Sie einen Code wie diesen:

```
int summe = wert1 + wert2 + wert3 + /* ... */ + wert100;  
int durchschnitt = summe / 100;
```

Soll das Programm jetzt noch so erweitert werden, dass Sie mehr Messwerte erfassen können, zum Beispiel 1000, dann läuft es endgültig aus dem Ruder.

Wie man das Program trotzdem zähmen kann, erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Erklärvideos von Studyflix

- [Array einfach erklärt](#)
- [for-Schleife einfach erklärt](#)
- [foreach-Schleife einfach erklärt](#)

Arrays / Listen

Programmierer versuchen immer so wenig wie möglich Code schreiben zu müssen - ja gute Programmierer sind faul 😊. Daher gibt es genau für das in der Einleitung beschriebene Problem das Konzept der Arrays, also Auflistungen.

⚠️ ARRAY -> AUFLISTUNG

Eine Variable mit einer Auflistung von Werten des gleichen Typs.

- Wenn wir viele Daten erfassen möchten, die alle den **gleichen Datentyp** besitzen und auch zusammengehören, dann können wir mit Arrays arbeiten.
- Arrays besitzen eine **vordefinierte Länge**. Diese kann nicht einfach so geändert werden.
 - :superhero: Es gibt in weiteren Modulen Listen mit dynamischer Länge. Dies ist in diesem Modul jedoch noch nicht relevant!

Array initialisieren

Eine Array-Variable kann auf folgende Weise angelegt werden:

Array initialisieren

```
int[] werte = new int[100];
//           ^^^ Array-Länge      (hier 100)
//           ^^^ ^^^^^^ Initialisierung (immer mit new)
// ^^^^^^ ^^^ Definition int-Array          (eckige Klammern)
```

Zuerst wird durch `int[] werte` eine Variable vom Datentyp `int` definiert welche als Array mehrere Werte fassen kann. Danach wird durch `= new int[100]` der Array initialisiert. Beim initialisieren wird festgelegt, dass der Array 100 Werte fassen kann. Diese Länge ist fest und kann nicht mehr geändert werden.

⚠️ CAUTION

Alle weiteren Code-Beispiele beziehen sich immer auf oberen Array `werte`

Array Werte-Zuweisung

Der Zugriff auf eine Wert im Array geschieht wie bei jeder Variable über den Variablenamen. Da ein Array nun mehrere Werte gespeichert hat, benötigt es zusätzlich die Stelle an der der Wert in der Liste steht. Die Zuweisung geschieht nun über den Variablenamen und danach, in eckigen Klammern, die Stelle/Index des Wertes, den man ansprechen möchte.

Und die sieht wie folgt aus:

Array-Zuweisung durch index in eckiger Klammer

```
werte[0] = 3;  
//      ^^^ Durch eckige Klammern und einem index wird auf  
//      einen beliebigen Wert im Array zugegriffen.  
//      (hier 0, also der erste Wert)
```

Nun könnte man die Messwerte analog der [Einleitung](#) folgendermassen aufnehmen:

Array manuell initialisieren

```
werte[0] = mess_methode();  
werte[1] = mess_methode();  
werte[2] = mess_methode();  
// und so weiter  
werte[99] = mess_methode();
```

Diese Variante ist nun jedoch nicht weniger Schreibintensiv als mit die Version mit den 100 eigenen Variablen der Einleitung. Der Vorteil liegt nun aber darin, dass nur noch eine Variable definiert werden muss.

💡 **for-SCHLEIFEN**

Schreibfaule Programmierer könnten nun auf die Idee kommen, dass Zahlen von 0-99 durch die bereits bekannte `for`-Schlaufe automatisiert erstellt werden könnten!

Und Sie haben recht! Dies geht nun folgendermassen: **:magic_wand: Abra-kadabra-simsalabim aus 100 Zeilen, da mach 3!**

Abfüllen eines Arrays mit Hilfe einer for-Schleife

```
1 for (int index = 0; index < 100; i++) { // 100 ist die Array Länge  
2     werte[index] = mess_methode(); // die Variable index von 0-99  
3 }
```

In diesem Beispiel wird durch eine `for`-Schleife 100 Mal den Code-Block auf Zeile 3 ausgeführt. Dabei wird der Variable `index` im Einerschritt (`i++`) die Werte 0 bis 99 zugewiesen (`index < 100` ist maximal 99). Die Methode `mess_methode()` wird somit 100 Mal ausgeführt und der Rückgabewert jedes Mal einer anderen Stelle des Arrays `werte` zugewiesen.

❗ **ARRAYS STARTEN BEI 0**

Beachten Sie, dass das erste Element des Arrays den Index 0 hat. Entsprechend hat das letzte Element als Index eine Zahl, die um 1 kleiner ist als die Anzahl Elemente.

Array Zugriff

Der Zugriff auf Werte eines Arrays funktioniert analog der Zuweisung. Nur braucht es dafür keinen Zuweisungsoperator `=`. Dieser erfolgt folgendermassen.

Array-Zugriff

```
System.out.println(werte[0]); // Gibt den ersten Wert auf die Konsole aus
```

Wenn wir jetzt den Durchschnitt aller Messwerte berechnen möchten, können wir nun nochmals die `for`-Schleife zur Hilfe nehmen:

Summe aller Werte des int-Arrays werte

```
int summe = 0;
for (int i = 0; i < 100; i++) {
    summe += werte[i];
}
int durchschnitt = summe / 100;
```

Jeder Array besitzt das Attribut `.length` in welchem seine genaue Länge abgerufen werden kann. Dies hilft um nicht immer die Länge nachzuschauen zu müssen. Auch ist es besser lesbar. Dies können wir uns zu Nutzen machen um den Code noch genereller zu schreiben:

Summe aller Werte optimiert mit `.length`

```
int summe = 0;
for (int i = 0; i < werte.length; i++) {
    summe += werte[i];
}
int durchschnitt = summe / werte.length;
```

⚠ MAGISCHE NUMMERN VERMEIDEN

Zahlen, die nicht klar ersichtlich sind, wofür sie stehen, werden auch magische Nummern genannt und sollen vermieden werden. Sie machen den Code unübersichtlich und führen zu Fehlern.

- Hier ist die Zahl 100 eine Magische Nummer :magic_wand:
- `werte.length` sagt klar aus, dass es sich um die Länge vom Array `werte` handelt. 100 kann vieles sein. z.B. 100 🎩

Zugriff mit for(each)

Wenn man von einem Array lediglich alle Werte auslesen möchte, nicht aber schreiben, gibt es eine spezielle Variante der `for`-Schleife. Die sogenannte `foreach`-Schleife (Für jedes Element). In dieser Variante existiert keine Zählervariable, stattdessen wird bei jeder Iteration der nächste Wert direkt in eine Variable geschrieben. Dies macht das Auslesen eines gesamten Arrays um einiges einfacher.

Summe aller Werte optimiert mit foreach

```
int summe = 0;
for (int wert : werte) {
    //           ^^^^^^ Array welcher ausgelesen werden soll
    //           ^ Ein Doppelpunkt trennt die Variable pro Iteration und der Array
    //           ^^^^^^^^^ Die Variable welche pro Iteration den nächsten Wert beinhaltet
    summe += wert;
}
int durchschnitt = summe / werte.length;
```

Mit dieser Variante kann also nicht auf ein individuelles Element zugegriffen werden. Auch kann nicht ein Element neu zugewiesen werden. Dafür benötigt es viel weniger Zeichen und ist somit weniger Komplex und lesbarer.

① ECKIGE KLAMMERN EIN-MAL-EINS

- `datentyp[]` : Definition eines Arrays
- `new datentyp[100]` : Initialisierung und Definition der Array-Länge
- `variablenamen[n]` : Zugriff auf den n-ten Wert im Array.
 - `variablenamen[0]` : Zugriff auf den 1ten Wert im Array.
 - Ein Array beginnt immer bei 0!

Generische Durchschnitt-Methode

Mit Hilfe des Attributes `.length` könnten wir nun eine generelle Methode definieren, welche den Durchschnitt aller Einträge eines **beliebigen** `int`-Arrays berechnet.

Generische Summen-Methode

```
public static int durchschnitt(int[] liste) {
    int summe = 0;
    for (int eintrag : liste) {
        summe += eintrag;
    }
    return summe / liste.length;
}
```

Methode durchschnitt verwendet mit dem Array werte

```
int durchschnitt = durchschnitt(werte);
```

💡 GENERALISIERUNG

- Tritt etwas **häuft** vor, ist es elegant eine generalisierte Methode dafür zu finden.
- Tritt etwas aber **nur 1 Mal** vor ist dies nicht immer nötig!
 - Zu frühes Generalisieren kann zu komplizierterem Code führen ☺
 - Hier ist das obere Beispiel mit der generischen Durchschnitt-Methode komplexer (mehr Code). Hätten wir ein Programm das mehrfach int-Arrays summieren muss, wäre es weniger komplex.
- **Aber Achtung**, wird eine Methode zu gross ist es übersichtlicher sie aufzusplitten (Programmieren braucht Erfahrung, die erhält man nur beim machen)

Eine Variante für das Anlegen und die Initialisierung

Es ist auch möglich, einen Array anzulegen und gleich mit Werten abzufüllen. Diese Variante funktioniert so:

```
int[] zahlen = { 1, 8, 9, 3 };
```

Sie sehen, dass es kein new gibt, sondern nur gleich eine Aufzählung der Werte in dem Array. Die Grösse wird auch nicht explizit angegeben. Sie ergibt sich ganz einfach aus der Anzahl Elemente, die angegeben werden.

Diese Variante wird eher für kleinere Arrays verwendet, was sicher noch nachvollziehbar ist. Es gibt aber keine Limitierung von der Sprachdefinition her.

Hier ein kleines Beispiel, wie so ein Array angelegt und dann ausgegeben wird.

```
int[] zahlen = { 1, 8, 9, 3 };
for(int i = 0; i < zahlen.length; i++){
    System.out.println(i + ": " + zahlen[i]);
}
```

Array sortieren

Wenn wir die Daten in einem Array sortieren möchten, dann müssen wir das nicht selbst programmieren. Es gibt eine Methode, die das für uns übernimmt. Sie heisst (wenig überraschend) sort.

```
int[] zahlen = { 1, 8, 9, 3 };
Arrays.sort(zahlen);
for(int i = 0; i < zahlen.length; i++){
    System.out.println(i + ": " + zahlen[i]);
}
```

Der Datentyp der Werte im Array spielt dabei keine Rolle. Der Aufruf funktioniert auch bei einem String-Array.

```
String[] worte = { "eins", "zwei", "drei" };
for(int i = 0; i < worte.length; i++){
    System.out.println(i + ": " + worte[i]);
}
Arrays.sort(worte);
for(int i = 0; i < worte.length; i++){
    System.out.println(i + ": " + worte[i]);
}
```

Erklärvideos von Studyflix

- <https://studyflix.de/informatik/java-array-1898>

foreach

Arrays, bzw. allgemein Collections, können auch mit der `foreach` Schleife durchlaufen werden. Die Schleife hat **keinen Zähler**, wie die klassische `for`-Schleife.

Ist man jedoch hauptsächlich am **Inhalt der Auflistung** interessiert, kann so sehr einfach darauf zugegriffen werden. Mit dieser Variante kann jedoch **keine Änderung des Arrays** gemacht werden.

Schema

```
for(Datentyp variable : Array) {  
    // code block  
}
```

Code-Beispiel

```
String[] worte = { "hallo", "liebe",  
                  "Welt" }  
for(String wort : worte) {  
    System.out.println(wort);  
}
```

Video über Foreach mit Array

foreach

```
for(int Zahl : Zahlen){  
    System.out.println(Zahl);  
}
```

int[] Zahlen = new int[5];

0	38
1	14
2	8
3	23
4	2



📺 Erklärvideos von Studyflix

- foreach-Schleife einfach erklärt

♻ Repetition und Übungen

Auf dieser Seite finden Sie diverse Aufträge, welche Repetitionen des erarbeiteten und erlernten Stoffes anbieten, sowie Übungen dazu bieten. Entsprechend sind in den unterschiedlichen Aufträgen jeweils verschiedene Wissenselemente kombiniert.

Für die Übung mit den Puzzles finden Sie sowohl die Aufgaben wie auch Lösungen am Schluss der Seite.

Puzzles

Unter dem Namen "Puzzles" sind viele kleine Aufgaben zusammengestellt, wobei die **Aufgabe direkt im Kommentar der Klasse** gestellt wird.

⚠ HIER MÜSSEN SIE ALSO IMMER:

1. zuerst die Aufgabe kopieren
2. danach die Methode `puzzles` so erweitern, dass Sie die Aufgabe vom Kommentar löst.

Beispiel

Erkennen Sie eine Lösung für die Aufgabenstellung, die im Kommentarblock (Zeilen 4-10) des folgenden Programms formuliert ist?

```
1 public class Puzzle0001 {  
2  
3     /*  
4      * find an implementation for the method `puzzle` that produces the following  
5      * outputs:  
6      *  
7      *      -459  
8      *      -3  
9      *      -17  
10     *  
11    * hint: you should only alter the puzzle method  
12 */  
13    public static void main(String[] args) {  
14        System.out.println(puzzle(459));  
15        System.out.println(puzzle(3));  
16        System.out.println(puzzle(17));  
17    }  
18  
19    public static int puzzle(int x) {  
20        return 0;  
21    }  
22 }
```

Wie Sie sehen, besteht die Aufgabenstellung darin, für die Methode `puzzle` (Zeile 18-20) eine Implementierung zu finden, so dass die vorgegebenen Werte (Zeile 6-8) ausgegeben werden.

Schwierig? Möglicherweise haben Sie Lösung bereits erkannt. In diesem Beispiel ist also die Methode `puzzle` durch folgende Programmierung zu ergänzen:

Lösung Puzzle0001

```
public static int puzzle(int x) {  
    return -x;  
}
```

Aufgaben

Hier finden Sie nun viele weitere ähnliche Aufgaben Lösungen.

PACKAGE NAME!

Beachten Sie, dass Sie bei einer Übernahme/Kopie der Klassen eventuell das Package anpassen müssen.

Puzzle0002

Puzzle0002.java

```
public class Puzzle0002 {  
  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      460  
     *      4  
     *      18  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle(459));  
        System.out.println(puzzle(3));  
        System.out.println(puzzle(17));  
    }  
  
    public static int puzzle(int x) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0003

Puzzle0003.java

```
public class Puzzle0003 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      918
     *      6
     *      34
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(459));
        System.out.println(puzzle(3));
        System.out.println(puzzle(17));
    }

    public static int puzzle(int x) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0004

Puzzle0004.java

```
public class Puzzle0004 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      462
     *      6
     *      117
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(459, 3));
        System.out.println(puzzle(3, 3));
        System.out.println(puzzle(17, 100));
    }

    public static int puzzle(int x, int y) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0103

Puzzle0103.java

```
public class Puzzle0103 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      121
     *      9
     *      16
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(11));
        System.out.println(puzzle(3));
        System.out.println(puzzle(4));
    }

    public static int puzzle(int x) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0104

Puzzle0104.java

```
public class Puzzle0104 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      33
     *      9
     *      12
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(11));
        System.out.println(puzzle(3));
        System.out.println(puzzle(4));
    }

    public static int puzzle(int x) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0105

Puzzle0105.java

```
public class Puzzle0105 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      4
     *      12
     *      6
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(12));
        System.out.println(puzzle(36));
        System.out.println(puzzle(18));
    }

    public static int puzzle(int x) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0106

Puzzle0106.java

```
public class Puzzle0106 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      3
     *      1
     *      2
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(12));
        System.out.println(puzzle(36));
        System.out.println(puzzle(18));
    }

    public static int puzzle(int x) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0107

Puzzle0107.java

```
public class Puzzle0107 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      456
     *      0
     *      -83
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(459, 3));
        System.out.println(puzzle(3, 3));
        System.out.println(puzzle(17, 100));
    }

    public static int puzzle(int x, int y) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0108

Puzzle0108.java

```
public class Puzzle0108 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
outputs:
     *
     *      465
     *      9
     *      217
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(459,3));
        System.out.println(puzzle(3,3));
        System.out.println(puzzle(17,100));
    }

    public static int puzzle(int x, int y) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0109

```
public class Puzzle0109 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
outputs:
     *
     *      1377
     *      9
     *      1700
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(459,3));
        System.out.println(puzzle(3,3));
        System.out.println(puzzle(17,100));
    }

    public static int puzzle(int x, int y) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0110

Puzzle0110.java

```
public class Puzzle0110 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      460  
     *      4  
     *      50  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle(459,3));  
        System.out.println(puzzle(3,3));  
        System.out.println(puzzle(17,100));  
    }  
  
    public static int puzzle(int x, int y) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0112

Puzzle0112.java

```
public class Puzzle0112 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      0  
     *      1  
     *      2  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle(459));  
        System.out.println(puzzle(4));  
        System.out.println(puzzle(17));  
    }  
  
    public static int puzzle(int x) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0113

Puzzle0113.java

```
public class Puzzle0113 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      1  
     *      1  
     *      3  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle(459));  
        System.out.println(puzzle(3));  
        System.out.println(puzzle(17));  
    }  
  
    public static int puzzle(int x) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0114

Puzzle0114.java

```
public class Puzzle0114 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      10  
     *      1  
     *      10  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle(459));  
        System.out.println(puzzle(3));  
        System.out.println(puzzle(17));  
    }  
  
    public static int puzzle(int x) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0201

Puzzle0201.java

```
public class Puzzle0201 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      6  
     *      33  
     *      168  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        int[] a1 = {1,2,3};  
        System.out.println(puzzle(a1));  
  
        int[] a2 = {4,17,9,3};  
        System.out.println(puzzle(a2));  
  
        int[] a3 = {4,71,93};  
        System.out.println(puzzle(a3));  
    }  
  
    public static int puzzle(int[] v) {  
        return 0;  
    }  
}
```

Puzzle0202

Puzzle0202.java

```
public class Puzzle0202 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      91
     *      5
     *      140
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(7));
        System.out.println(puzzle(3));
        System.out.println(puzzle(8));
    }

    public static int puzzle(int n) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0203

Puzzle0203.java

```
public class Puzzle0203 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     * 91
     * 5
     * 140
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle(7));
        System.out.println(puzzle(3));
        System.out.println(puzzle(8));
    }

    public static int puzzle(int n) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0204

Puzzle0204.java

```
public class Puzzle0204 {

    /*
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following
     * outputs:
     *
     *      7
     *      2
     *      0
     *
     * hint: you should only alter the puzzle method
     */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(puzzle("Hello world, have a beautiful day")));
        System.out.println(puzzle("abcdefghijklmnopqrstuvwxyz"));
        System.out.println(puzzle("1234567890"));
    }

    public static int puzzle(String s) {
        return 0;
    }
}
```

Puzzle0205

Puzzle0205.java

```
public class Puzzle0205 {  
    /*  
     * find an implementation for the puzzle method that produces the following  
     * outputs:  
     *  
     *      2  
     *      1  
     *      1  
     *  
     * hint: you should only alter the puzzle method  
     */  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(puzzle("Hello world, have a beautiful day",'o'));  
        System.out.println(puzzle("abcdefghijklmnopqrstuvwxyz",'g'));  
        System.out.println(puzzle("1234567890",'8'));  
    }  
  
    public static int puzzle(String s, char x) {  
        return 0;  
    }  
}
```

ShoppingList

Programmierung einer einfachen ShoppingList.

Spielregeln

- Das Programm soll es ermöglichen, dass bis zu zehn beliebige Produkte in die Liste eingetragen werden können.
- Sobald der Benutzer mit einem Leerstring („“) abbricht oder 10 Produkte eingegeben hat, folgt die Ausgabe der vom Benutzer erfassten Produkte.
- Wählen Sie geeignete Datentypen, Variablenbezeichnungen und Kontrollstrukturen.

Mathematik Olympiade

Es soll eine "Mathematik Olympiade" implementiert werden.

Spielregeln

Dazu gibt der Benutzer als erstes an, wie viele Aufgaben er lösen möchte und in welchem Wertebereich sich die einzelnen Zahlen einer Rechnung befinden sollen.

Danach werden die Aufgaben zufällig generiert. Es sollen die beiden Grundrechenarten Addition und Division möglich sein. Es sollen nur Ganzzahlen verwendet werden.

Addition: die beiden Summanden werden zufällig im angegebenen Wertebereich generiert.

Division: Dividend und Divisor werden zufällig generiert. Achten Sie darauf, dass der Divisor nicht 0 sein darf. Geht die Division nicht auf (also gäbe es einen Rest), sollen erneut zwei Zahlen generiert werden. Dies so lange, bis die Rechnung aufgeht.

Die generierte Rechnung wird dem Benutzer auf die Konsole ausgegeben, worauf er seine Lösung eingeben muss. Dies wird so lange wiederholt, bis die Anzahl zu lösenden Aufgaben (Eingabe des Benutzers zu Beginn) erreicht wurden.

Am Schluss erfolgt eine Ausgabe, wie viele Fehler der Benutzer gemacht hat.

Beispieldausgabe

Wie viele Aufgaben willst **du** lösen?

5

Gib den Wertebereich an!

10

1. Aufgabe

Addition

2+6

8

Richtig

2. Aufgabe

Addition

8+8

16

Richtig

3. Aufgabe

Addition

3+1

4

Richtig

4. Aufgabe

Division

2/2

0

Falsch

5. Aufgabe

Addition

0+3

2

Falsch

Fehleranzahl: 2



Implementationshilfe

- In der main-Methode fragen Sie den Benutzer als erstes, wie viele Aufgaben er lösen möchte und in welchem Wertebereich sich die Zahlen befinden sollen
- In Abhängigkeit der Anzahl Aufgaben sollen Rechnungen generiert werden
- Als erstes soll zufällig bestimmt werden, ob eine Addition oder eine Division generiert werden soll
- **Bei einer Addition:**
 - lagern Sie das Generieren der Addition in eine **eigene Methode** dafür aus. Als Parameter erhält sie den Wertebereich, als Rückgabewert liefert sie, ob die Rechnung korrekt gelöst wurde oder nicht

- Es werden zwei Zufallszahlen im Wertebereich generiert
- Die korrekte Lösung wird im Programm berechnet
- Dem Benutzer wird die Rechnung präsentiert
- Der Benutzer muss die Lösung eingeben können
- Stimmen Eingabe und Lösung überein liefert die Methode true, ansonsten false zurück
- **Bei einer Division:**
 - lagern Sie das Generieren der Division in eine **eigene Methode** aus. Als Parameter erhält sie den Wertebereich, als Rückgabewert liefert sie, ob die Rechnung korrekt gelöst wurde oder nicht
 - Es werden zwei Zufallszahlen generiert. Achtung: der Divisor darf nicht 0 werden
 - Geht die Rechnung nicht auf, werden erneut zwei Zahlen generiert. Dies wird so lange wiederholt, bis die Rechnung aufgeht
 - Die korrekte Lösung wird im Programm berechnet
 - Dem Benutzer wird die Rechnung präsentiert
 - Der Benutzer muss die Lösung eingeben können
 - Stimmen Eingabe und Lösung überein liefert die Methode true, ansonsten false zurück
- Nachdem die Methode für die jeweilige Rechnung beendet wurde, liefert Sie zurück, ob die Rechnung korrekt gelöst wurde oder nicht. Dieser Rückgabewert soll abgefangen werden. War die Rechnung falsch, zählen Sie einen Counter für die Anzahl falschen Rechnungen hoch.
- Nachdem alle Aufgaben gelöst wurden, geben Sie die Anzahl Fehler auf die Konsole aus.

Memory

Programmierung eines Memory-Games. (Gedächtnisspiel)

Spielregeln

In einer ersten Version definieren Sie eine fixe Liste an Worten, z.B. diese:

Car, Pen, Star, Apple, Book, Printer, Highway, Cat, Clock, Tree

Der Benutzer soll nun zwischen drei Befehlen wählen können:

- **learn/lernen:** alle Wörter werden angezeigt
- **guess/raten:** der Benutzer kann ein Wort raten
- **stop:** das Programm endet

Die Funktionen `learn` und `guess` sollen solange gewählt werden können, bis der Benutzer `stop` eingibt (reicht nach Schlaufe). Dann beendet das Programm.

Wählen Sie geeignete Datentypen, Variablenbezeichnungen und Kontrollstrukturen.

Einfache Umsetzung

- Wenn ein Benutzer ein Wort eingibt, welches in der Liste enthalten ist, dann erhöhen Sie eine entsprechende *Zählervariable* um eins.
- Sobald der Wert der Variablen der Listengröße entspricht, endet das Programm und gratuliert dem Benutzer.

Fortgeschrittene Umsetzung

Erstellen Sie eine neue Version des Games, am besten mit einer Kopie der bisherigen Lösung.

Wählen Sie aus der folgenden Liste einzelne schwierigere Anforderungen, mit denen Sie interessante Fragen der Programmierung festigen:

- Das Programm kann sich für jedes Wort individuell merken, ob es bereits richtig geraten wurde.
 - Bei der einfachen Version kann man "cheaten" und 10 mal das gleiche Wort eingeben ;)
- Das Programm fragt direkt nach dem Wort an einer bestimmten Position.
 - z.B. wie heisst das Wort an Position 4? Korrekte Antwort: Apple
- Das Programm lässt es zu, dass der Benutzer die Worte selbst erfassen kann.

Zeitrennen Radsport

Simulieren Sie mit einem Programm ein Zeitrennen aus dem Radsport:

Spielregeln

- In einer definierten Startaufstellung fährt ein Radrennfahrer nach dem anderen das Rennen und erreicht dabei eine Zeit zwischen 30 Minuten und einer Stunde (1800 – 3600 Sekunden).
- Direkt nach der Zieleinfahrt erscheint der Fahrer mit der aktuell gefahrenen Zeit auf der Konsole.
- Nachdem alle Fahrer das Rennen beendet haben, wird eine Rangliste mit den erreichten Zeiten ausgegeben.

Beispiel einer Ausgabe des Programms:

```
Racer Van Vleuten finished: 3167
Racer Van Der Breggen finished: 2753
Racer Vos finished: 2231
Racer Spratt finished: 1975
Racer Moolman-Pasio finished: 2560
Racer Pieters finished: 3025
Racer Rivera finished: 2003
Racer Van Djik finished: 2093
Racer Niewiadoma finished: 2912
Racer Hosking finished: 1950
***** Rankings *****
1: Hosking: 1950
2: Spratt: 1975
3: Rivera: 2003
4: Van Djik: 2093
5: Vos: 2231
6: Moolman-Pasio: 2560
7: Van Der Breggen: 2753
8: Niewiadoma: 2912
9: Pieters: 3025
10: Van Vleuten: 3167
```

Implementierungshilfe

Folgende Hinweise helfen Ihnen bei der Implementierung:

- Definieren Sie die Startaufstellung mit allen Fahrern in einem Array.
- Für die Rangliste benötigen sie entweder zwei Arrays (einen für die Namen, einen zweiten für die gefahrene Zeit) ODER falls Sie sich mit zweidimensionalen Arrays auskennen, definieren Sie einen zweidimensionalen Array für die Zeit sowie den Namen eines Rennfahrers.

- Für jeden Fahrer in der definierten Startreihenfolge berechnen Sie die Rennzeit, welche zwischen 1800 und 3600 Sekunden liegen soll und geben diese auf die Konsole aus.
- Nachdem die Zeit für einen Fahrer berechnet wurde, sortieren Sie die Zeit sowie den Fahrer in die Arrays für die Rangliste ein. Dieses Einfügen an der korrekten Position in den Arrays lagern Sie in eine eigene Methode aus, welche Sie aufrufen, nachdem die Zeit berechnet wurde. Die Methode nennen Sie `insert`. Bedenken Sie, dass alle Fahrer, die langsamer gefahren sind wie der aktuelle Fahrer, im Array eine Position nach hinten geschoben werden müssen. Achten Sie darauf, dass Sie keine Werte überschreiben!
- Nachdem alle Fahrer das Rennen beendet haben und an der korrekten Stelle eingesortiert wurden, geben Sie die Rangliste auf die Konsole aus. Dies kann ebenfalls in eine Methode namens `printRanking` ausgelagert werden.