

### **Bsp 1: Schneemann**

Schreiben Sie ein Programm, dass folgende Ausgabe erzeugt:

```
..|:::|..
(+.+)
("")(
(.....)
```

### **Bsp 2: Haltepunkte**

Setzen Sie einen Haltepunkt am Beginn Ihres Programms aus Beispiel 1. Benutzen Sie die schrittweise Ausführung des Debuggers um zuzusehen, wie Ihr Schneemann zeilenweise gezeichnet wird.

### **Bsp 3: Hilfsfunktion**

Rufen Sie die Hilfe zur Klasse `String` auf und diskutieren Sie, wozu diese gebraucht werden kann.

### **Bsp 4: Kommentare**

Welche Arten von Kommentaren gibt es und wofür werden diese benötigt?

### **Bsp 5: Basistypen**

Welche Basistypen kennen Sie? Wozu dienen diese Typen und was wird mit ihnen definiert.

### **Bsp 6: = vs. ==**

Erklären Sie den Unterschied zwischen `=` und `==` in Java.

### **Bsp 7: Integer-Addition**

Was gibt das folgende Programm aus und warum?

```
int a = 2000000000;           // 2 * 10 hoch 9
int b = 1000000000;          // 1 * 10 hoch 9
int c = a+b;
long d = a+b;
System.out.println("c = "+c);
System.out.println("d = "+d);
```

### **Bsp 8: Byte-Addition**

Was gibt das folgende Programm aus und warum?

```
byte a = 100;
byte b = 100;
int c = a+b;
System.out.println("c = "+c);
```

### **Bsp 9: Unäre Operatoren ++/--**

Was ergeben die folgenden Ausdrücke? Diskutieren Sie die Qualität des Codes.

```
int a = 2, b = 3;
int c = a+--+b;
System.out.println(c);

int x = 2, y = 3;
int z = x---y;
System.out.println(z);
```

### **Bsp 10: Ternärer Operator ?:**

Wozu dient der ternäre Operator ?:

### **Bsp 11: Absolutwert**

Schreiben Sie ein Programm, dass den Absolutwert einer Zahl bestimmt.

### **Bsp 12: MinMax**

Schreiben Sie ein Programm, dass von drei Variablen a, b und c Maximum und Minimum ausgibt.

### **Bsp 13: MinMax - Dokumentation**

Dokumentieren Sie Ihr Programm MinMax aus Beispiel 11 sinnvoll.