

Tutorium Programmieren

Tut Nr.3: Kontrollstrukturen
Michael Friedrich | 12. / 14.11.2013

INSTITUT FÜR THEORETISCHE INFORMATIK



Outline/Gliederung



1 Blatt3

2 Blatt4



- - Modellierung! ⇒ Methoden, nicht alles in die main

 - Aufgabe lesen! zB args ⇒ bei Unklarheit fragen!

100 Q Blatt4

3/5

- achtet auf die Aufgabenstellung!
- Teil A
 - Modellierung! ⇒ Methoden, nicht alles in die main
 - Aufgabe lesen! zB args ⇒ bei Unklarheit fragen!

3/5

- achtet auf die Aufgabenstellung!
- Teil A
 - Modellierung! ⇒ Methoden, nicht alles in die main
 - Ausgabe! ⇒ Leerzeichen k\u00f6nnen euch in der Abschlussaufgabe teuer kosten
 - Aufgabe lesen! zB args ⇒ bei Unklarheit fragen!

- achtet auf die Aufgabenstellung!
- Teil A
 - Modellierung! ⇒ Methoden, nicht alles in die main
 - Ausgabe! ⇒ Leerzeichen k\u00f6nnen euch in der Abschlussaufgabe teuer kosten
 - Aufgabe lesen! zB args ⇒ bei Unklarheit fragen!



- achtet auf die Aufgabenstellung!
- Teil A
 - Modellierung! ⇒ Methoden, nicht alles in die main
 - Ausgabe! ⇒ Leerzeichen k\u00f6nnen euch in der Abschlussaufgabe teuer kosten
 - Aufgabe lesen! zB args ⇒ bei Unklarheit fragen!





Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- ⇒ Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf



Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- ⇒ Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf



■ Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- ⇒ Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf





■ Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- ⇒ Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf





■ Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- \Rightarrow Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf





Fehler meinerseits...Kein Abzug, aber in Zukunft schon!

Lücke füllen und damit implizit löschen

```
for(int j = indexFound; j < elements.length; j++) {
elements[j] = elements[j+1];
}
lastElem--;
}</pre>
```

- \Rightarrow Entweder: Nur bis zu (elements.length 1) gehen und letztes Element außerhalb der for Schleife manipulieren
- \Rightarrow ODER : Indizierung anderst wählen: elements[j-1] = elements[j] im for-Rumpf



- "Faustregeln"
 - Attribute private

 - Konstruktor IMMER public

990 Blatt4

5/5

- Kapselung! Jetz Pflicht...Wiederholungsbedarf?
- "Faustregeln"
 - Attribute private
 - Methoden meistens public (außer Hilfsmethoden)
 - Konstruktor IMMER public

- Kapselung! Jetz Pflicht...Wiederholungsbedarf?
- "Faustregeln"
 - Attribute private
 - Methoden meistens public (außer Hilfsmethoden)
 - Konstruktor IMMER public

- Kapselung! Jetz Pflicht...Wiederholungsbedarf?
- "Faustregeln"
 - Attribute private
 - Methoden meistens public (außer Hilfsmethoden)
 - Konstruktor IMMER public