

# Tutorium Praktische Informatik 2

Jonathan Köhn

Technische Hochschule Köln

Fakultät für Informations- Medien- und Elektrotechnik

Institut für Nachrichtentechnik

19. April 2016

## Benutzereingaben

1. Erstellen Sie eine Klasse `EinAusgabe` in einer Datei `EinAusgabe.java`.
2. Schreiben Sie in der Klasse `EinAusgabe` eine Methode `benutzereingabe()`. Die Methode soll einen String von der Tastatur einlesen und diesen zurückgeben. Sorgen Sie innerhalb der Methode für eine Fehlerbehandlung mit `try/catch`.

**Tipp:** *Falls es zu einem Fehler beim kompilieren kommt, stellen Sie sicher, dass Sie alle nötigen Pakete importiert haben.*

3. Schreiben Sie eine Methode `benutzereingabeInt()`, die eine Ganzzahl von der Tastatur liest und zurück gibt. Falls eine ungültige Eingabe gemacht wird, soll die Eingabe solange wiederholt werden, bis eine Ganzzahl vorliegt.
4. Schreiben Sie eine lauffähige Hauptmethode `main()`, die die Methode `benutzereingabe()` und `benutzereingabeInt()` aufruft und deren Rückgabewerte ausgibt.

## Zeichenorientierte Ein-/Ausgabe

5. Schreiben Sie eine Methode `dateiSchreiben()`. Sie soll mittels `PrintWriter` in eine Datei `Output.txt` schreiben. Rufen Sie mehrmals die Methoden `print()` und `println()` des erzeugten `PrintWriters`-Objekts auf. Schließen Sie den `PrintWriter` und sehen Sie sich die erzeugte Datei an.
6. Schreiben Sie eine Methode `dateiLesen()`, in der die Datei `Output.txt` wieder eingelesen wird. Nutzen Sie zum Einlesen `FileReader` und `BufferedReader`. Geben Sie die Datei zeilenweise auf dem Bildschirm aus.

Tipp: `while((zeile = in.readLine()) != null)`