- 1. (2 Punkte) Liste ist unser selbstgebastelter Datentyp. Wir nummerieren die Einträge der Liste mit Zeiger anf an der Stelle 0.
  - a. Welche Zahlenfolge findet sich in den Listenlementen?
  - b. Gib den Index des Elements an, auf das der Zeiger pos zeigt.

```
a = Liste()
a.insert(1)
a.insert(2)
a.advance()
a.insert(3)
a.insert(4)
a.reset()
a.advance()
a.insert(6)
```

2. (2 Punkte) Liste ist unser selbstgebastelter Datentyp. Wir nummerieren die Einträge der Liste mit Zeiger anf an der Stelle 0.

a. Welche Zahlenfolge findet sich in den Listenlementen?

b. Gib den Index des Elements an, auf das der Zeiger  ${\tt pos}$  zeigt.

```
a = Liste()
a.insert(1)
a.insert(2)
a.insert(3)
a.insert(4)
```

3. (3 Punkte) Welche Ausgabe erscheint auf der Konsole?

```
class VerweisBox:
     \label{eq:def_def} \mathbf{def} \ \underline{\ \ } = \underline{\ \ } \mathrm{init} \underline{\ \ } \underline{\ \ } \mathrm{(self\ , \ inhalt\ , \ unten=None\ , \ oben=None\ )} :
         inhalt: ein Zeichen
         unten, oben: eine Verweisbox
         self.inhalt = inhalt
         self.unten = unten
         self.oben = oben
         if unten is not None: self.unten.oben = self
         if oben is not None: self.oben.unten = self
     def __str__(self):
         return self.inhalt
a = VerweisBox('a')
b = VerweisBox(',b')
c = VerweisBox('c',a,b)
d = VerweisBox('d',b,c)
print(a.unten)
print(b.unten.oben)
print(b.oben.oben.oben)
print(c.unten)
print(c.oben.oben.unten.unten.unten)
```

4. (3 Punkte) Welche Ausgabe erscheint auf der Konsole?

```
class VerweisBox:
      \mathbf{def} \ \_\_\mathrm{init}\_\_(\, \mathrm{self} \;, \; \; \mathrm{inhalt} \;, \; \; \mathrm{unten}\!\!=\!\! \mathrm{None} \,, \; \; \mathrm{oben}\!\!=\!\! \mathrm{None} \,) \colon
          self.inhalt = inhalt
          self.unten = unten
          self.oben = oben
          if unten is not None: self.unten.oben = self
          if oben is not None: self.oben.unten = self
              _str__(self):
          return self.inhalt
a = VerweisBox('a')
b = VerweisBox(',b')
c = VerweisBox('c',a,b)
e = VerweisBox('e',c,c)
\mathbf{print}(a.oben)
print (b.oben)
print(b.unten)
print(c.oben.unten)
print(e.oben.unten.unten.oben)
```

5. (4 Punkte) Die Klasse FeatureListe erbt von Liste. Sie hat zusätzlich ein Attribut gerade, das genau dann True ist, wenn die Anzahl der gespeicherten Listenelemente gerade ist. Schreibe die Klasse FeatureListe.

```
6. (2 Punkte) a. Welche Datenstruktur wird hier verwendet (Liste/Keller/Schlange)?
b. Was erscheint auf der Konsole?

a = []

for k in range(3):
    for i in range(3):
        a.append(i)
    print(a.pop(), end = ' ')

while a:
    print(a.pop(), end = ' ')
```

7. (2 Punkte) a. Welche Datenstruktur wird hier verwendet (Liste/Keller/Schlange)?

```
b. Was erscheint auf der Konsole?
```