1. (2 Punkte) Liste ist unser selbstgebastelter Datentyp. Wir nummerieren die Einträge der Liste mit Zeiger `pos` 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 `pos` 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.insert(3)
a.insert(4)
```

3. (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`.

4. (4 Punkte) Die Klasse `FeatureKeller` erbt von `Keller` und hat ein zusätzliches Feature. Die Methode `stuelp` kehrt die Reihenfolge der Elemente im Keller um. Wenn der Keller leer ist, wird ein `RuntimeError` geworfen. Der FeatureKeller soll kein zusätzlichen Attribut erhalten, aber für seine Arbeit darf er sich O(n) Zeit nehmen und er darf bei Bedarf einen unserer selbstgebastelten Datentypen Liste, Keller oder Schlange als Hilfe benutzen. Er darf leider keine in Python eingebaute Datenstruktur (wie z.B. list) benutzen.

5. (6 Punkte) Die Klasse `FeatureKeller` erbt von `Keller` und hat ein zusätzliches Feature. Die Methode `gerade` entscheidet, ob im Keller eine gerade Anzahl von Elementen liegen. Der Keller soll nach Ablauf der Methode unverändert sein. Wenn der Keller leer ist, wird ein `RuntimeError` geworfen. Der FeatureKeller soll kein zusätzlichen Attribut erhalten, aber für seine Arbeit darf er sich O(n) Zeit nehmen und er darf bei Bedarf einen unserer selbstgebastelten Datentypen Liste, Keller oder Schlange als Hilfe benutzen. Er darf leider keine in Python eingebaute Datenstruktur (wie z.B. list) benutzen.

6. (3 Punkte) Welche Ausgabe erscheint auf der Konsole?

```
class VerweisBox:
    def __init__(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(c.unten,b.unten.oben)
print(a.unten,b.oben.oben.oben)
print(c.oben.oben.unten.unten.unten)
```

7. (3 Punkte) Welche Ausgabe erscheint auf der Konsole?

```
class VerweisBox:
    def __init__(self, inhalt, unten=None, oben=None):
        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',c,a)
print(c.unten.oben)
print(b.unten.oben.unten.unten)
print(d.unten.unten.unten)
```