

Bachelor-Studiengang Informatik  
Übungen zur Vorlesung "Grundlagen der Informatik" (GDI), WS 2010/2011

## Übungsblatt 2: Ausdrücke, Java-Ausführung

Ausgabe am: 7.10.2010  
Abgabe am: 16.10.2010**Aufgabe 1****8 Punkte**

Berechnen Sie nach dem Muster in der Vorlesung Typ und Wert folgender Ausdrücke und aller ihrer Teilausdrücke:

- a) `"text" + 3 + 4`
- b) `3 + "text" + 4`
- c) `3 + 4 + "text"`
- d) `3 > 4 + "text"`
- e) `3 + 4 * 5 != 6 + "text"`
- f) `(3 + 4) * 5 + "text"`
- g) `(3 + 4 != 5 * 6) + "" != "text"`
- h) `(3 > 4) + "text"`

Geben Sie jeweils auch Typen und Werte **aller** Zwischenschritte sowie **aller** Typ-Konvertierungen nach folgendem Muster an:

```
Ausdruck: 3 + 4 > 5
  3   +   4   >   5
int + int > int
-> 7       > 5
int       > int
-> true
boolean
```

Diese Aufgabe ist **nicht** am Terminal zu bearbeiten, Sie dürfen aber gerne Ihre Lösung in einem Editor oder einem Textverarbeitungsprogramm tippen, damit sie besser lesbar ist.

**Aufgabe 2****15 Punkte**

Sie finden im Web auf der Vorlesungshomepage beim Übungsblatt 2 ein Listing für ein Hangman-Programm bestehend aus acht Klassen, teilweise als Quelltext, teilweise in gedruckter Form.

- Legen Sie ein Verzeichnis hangman an.
- Laden Sie die Quelltexte und speichern Sie sie in entsprechend benannten Dateien in das neue Verzeichnis. Überlegen Sie hierzu, was Sie bisher über die Namen von Klassen gelernt haben.
- Tippen Sie die Klasse, deren Quelltext nicht heruntergeladen werden kann, sorgfältig ab.
- Wenn Sie das Programm korrekt geladen/gespeichert haben, können Sie es im hangman-Verzeichnis wie folgt ausführen:

- Compiler-Aufruf: `javac *.java`  
(alternativ zu `"*.java"` können Sie auch alle Dateinamen nacheinander aufzählen)
- Aufruf der VM: `java RunGame`

Diese Aufgabe ist **ohne** Java-Editor bzw. -Entwicklungsumgebung zu bearbeiten und vorzuführen!

Es ist kein ausgedrucktes Listing abzugeben, sondern Sie sollen das Programm beim Testat für dieses Übungsblatt vorführen.

Viel Spaß beim Raten!