

1 Kennenlernen der Entwicklungs-Umgebung

1.1 Aufgabe

- Installieren Sie die Umgebung wie in den Folien und im [README.md](#) beschrieben.
- Probieren Sie die Shortcuts aus.
- Laden Sie den cmake-Cache neu und bauen Sie das Target: `example_app`.
- Lassen Sie die Applikation nun über das «Run»-Menü oder den Button in der Toolbar laufen.
- Setzen Sie in `src/main.cpp` einen Break-Point neben der Zeilennummerierung und lassen die Applikation im Debug-Modus laufen. Versuchen Sie die Navigation im Debug-Modus.

2 Erstellen eines eigenen Projektes

2.1 Aufgabe

- Kopieren Sie das `example` Projekt und setzen Sie einen neuen Namen für die Kopie.
- Erneuern Sie den cmake-Cache und bauen Sie das neue Projekt.

3 Primitive Typen

3.1 Aufgabe

- Leeren Sie die `main()`-Funktion im kopierten Projekt.
- Schreiben Sie nun eine Applikation, welche immer 2 dezimale Integer Parameter erwartet und diese einliest.
- Nutzen Sie die Standard-Library um die Strings in Integer zu parsen.
- Die beiden Dezimal-Werte sollen dann nach `float` gecastet und dividiert werden.
- Stellen Sie sicher, dass der zweite Parameter nie 0 oder negativ ist.
- Geben Sie das Resultat auf der Konsole aus.
- In allen Fehler-Fällen brechen Sie ab und geben eine Fehlermeldung aus.