

Setup

Informationen zum Setup von **cargo** und **rustc** auf macOS, Linux und Windows finden sich im ersten Kapitel des Papers.

Ausführung

Die meisten Codebeispiele verwenden die **cargo**-Projektstruktur. Sie verfügen über eine Datei namens **Cargo.toml**, und der Code liegt im Unterverzeichnis **src**. Ein solches Programm lässt sich beispielsweise folgendermassen ausführen:

```
$ cd guessing_game
$ cargo run
```

Bei anderen Codebeispielen handelt es sich nicht um **cargo**-Projekte. Diese müssen manuell kompiliert und ausgeführt werden:

```
$ cd ownership
$ rustc 01-scalar-types.rs
$ ./scalar-types
```

Übungen

- Woche 1, Aufgabe 3: einfacher Stack
 - **stack**
- Woche 9, Aufgabe 2: Zufallszahlen
 - **random**
- Woche 9, Aufgabe 3: nebenläufige Tasks
 - **concurrency**

Weitere Code-Beispiele

1. Ownership-Konzept: zahlreiche Codebeispiele
 - **ownership**
2. Traits:
 - **traits**: Summary-Beispiel
 - **extensions**: Erweiterung der String-Klasse
3. Pattern Matching: Pythagorean Triplets
 - **pattern-matching**
4. Concurrency: Zählerbeispiel
 - **mutex**: Mutex-Implementierung
 - **channel**: Channel-Implementierung

Der Ordner **guessing_game** enthält ein Ratespiel, das im 2. Kapitel des Rust-Buches erstellt wird.