

Einführung in die Programmierung

Fachgebiet Software Engineering

WiSe 2014/15

Prof. Albert Zündorf

Übungen:
Lennert Raesch
Marco Bungart

Web:
<http://seblog.cs.uni-kassel.de>

HMS:
<https://se.cs.uni-kassel.de/hms>

Aufgabenblatt 1
16. Oktober 2014

Aufgabe 1 - Registrieren im Hausaufgaben-Management-System

Um Aufgaben abgeben zu können und Bewertungen für die Abgaben zu erhalten ist eine Registrierung in unserem HMS System nötig.

Ruft die Webseite des HMS unter <https://se.cs.uni-kassel.de/hms/> auf und registriert euch mit eurer Emailadresse und Matrikelnummer.

Abgabe
22. Oktober 2014 23:59 Uhr

Registrieren

Software Engineering

<input type="text" value="Vorname"/>	<input type="text" value="Nachname"/>
<input type="text" value="Matrikelnummer (nur für Studenten)"/>	
<input type="text" value="Deine E-Mail"/>	
<input type="text" value="E-Mail nochmals eingeben"/>	
<input type="text" value="Passwort"/>	<input type="text" value="Passwort bestätigen"/>

Informationen zum Datenschutz

Die Teilnahme am Hausaufgabenabgabesystem (HMS) ist freiwillig. Nach einer Registrierung, kann jederzeit Einsicht in die gespeicherten Daten genommen, eine Sperung beantragt oder eine Löschung aller Accountinformationen in Auftrag gegeben werden.

Bitte wenden Sie sich hierzu an den zuständigen [Datenschutzbeauftragten](#).

Registrieren

Achtet bitte genauestens auf die Eingabe einer korrekten Emailadresse, da es sonst zu vermeidbaren Verzögerungen kommt. Im Speziellen lautet die von der Universität Kassel vergebene Emailadresse auf @student.uni-kassel.de nicht @uni-kassel.de.

Aufgabe 2 - Einrichten der Processing IDE

Die in der Vorstellung und in der Übung verwendete Entwicklungsumgebung Processing muss auf dem für die Aufgabenbearbeitung genutzten Rechner installiert werden.

Öffnet dazu die Webseite <https://www.processing.org/download/> und installiert die eurem System entsprechende Version (2.2.1).

Solltet ihr Probleme bei der Verwendung und/oder Installation haben, folgt dem "Getting Started"-Tutorial auf <http://www.processing.org/tutorials/gettingstarted/>

Aufgabe 3 - Das Haus vom Nikolaus

Auf unserer Seite zur Vorlesung, <http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/ws1415/einf-prog-ws-14-15/> findet ihr sowohl die Folien als auch den Screencast zur ersten Vorlesung. In Zukunft werden hier alle weiteren Vorlesungen digital zur Verfügung stehen. Die erste Aufgabe aus der Vorlesung wird ca. 4 Minuten vor Schluss erläutert, es soll das "Haus vom Nikolaus" gezeichnet werden.

Hausaufgabe 1:

1. Bau das Haus vom Nikolaus

- Ergänze eine Haustür und ein kleines Fenster.
- Male die letzten zwei Ziffern deiner Matrikelnummer mit ein paar `line()` Befehlen als Hausnummer auf dein Haus



Das Haus muss aus 8 Lines gezeichnet werden.

Eine Tür aus 3 Lines muss ergänzt werden.

Ein Fenster aus 4 Lines muss an beliebiger Stelle auf dem Haus ergänzt werden.

Die letzten beiden Ziffern eurer Matrikelnummer müssen auf dem Haus per Lines aufgezeichnet werden. Orientiert euch am klassischen 7-Segment-Display (http://en.wikipedia.org/wiki/Seven-segment_display).

Die Datei (der "Sketch") muss gespeichert werden.

Aufgabe 4 - Theorie

Der folgende Code kann als Processing-Sketch ausgeführt werden.

```
int horiPos = 42;
int vertiPos = 23;
int width = horiPos + vertiPos;
int height = width * 3;
vertiPos = vertiPos + 2;
rect(horiPos, vertiPos, width, height);
```

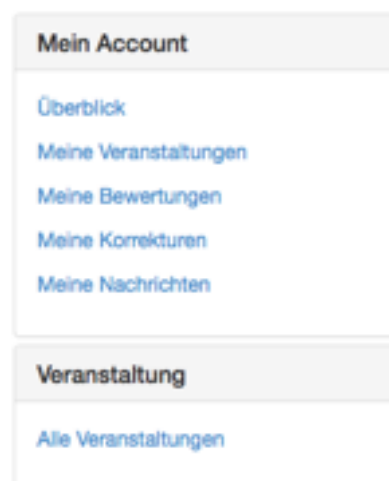
Beantwortet die folgenden Fragen in einer Text- oder PDF-Datei. Andere Formate können leider nicht bewertet werden, da unsere Korrektureure auf unterschiedlichen Plattformen Korrekturen durchführen.

1. Welche Variablen werden deklariert?
2. Welche Art von Zahlen kann in height gespeichert werden?
3. Wo wird das Rechteck gemalt?
4. Wie breit und hoch wird das Rechteck?

Aufgabe 5 - Abgabe im HMS

Erstellt ein zip-Archiv mit den erstellten Dateien aus Aufgabe 3 und 4.

Loggt euch mit eurem in Aufgabe 1 erstellten HMS-Account auf der Webseite ein. Auf der linken Seite gibt es einen Punkt "Alle Veranstaltungen", nach einem Klick



findet ihr die Veranstaltung "Einführung in die Programmierung" in die ihr euch nach einem weiteren Klick virtuell *einschreiben* könnt.

Auf der daraufhin angezeigten Seite der Veranstaltung findet ihr die digitale Version dieses Aufgabenblatts.

Hier können Abgaben hochgeladen und Fragen unter Umständen direkt im Formular beantwortet werden. Ihr könnt hier ebenfalls Rücksprache mit den Korrekturen eurer Aufgaben halten, sollte es einmal zu Unstimmigkeiten kommen.

Abgabe erfolgreich hochgeladen.



Wenn ihr diese Benachrichtigung seht, solltet ihr eure erste Abgabe erfolgreich absolviert haben.