

Einführung in die Programmierung

Fachgebiet Software Engineering

WiSe 2016/17

Prof. Albert Zündorf

Übungen:
Lennert Raesch
Marco Bungart
Christoph Eickhoff

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

Aufgabenblatt 1
20. Oktober 2016

Aufgabe 1 - Schreib dich in den Moodlekurs ein

Unter der Url <https://moodle.uni-kassel.de/moodle/course/view.php?id=6440> findest du den zur Vorlesung zugehörigen Moodlekurs.

Abgabe
26. Oktober 2016 23:55 Uhr

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 (3.2.1).

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, <https://seblog.cs.uni-kassel.de/ws1617/einfuehrung-in-die-programmierung/> 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. 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.

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



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 Korrekteure 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 Moodle

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



Geht in den Moodlekurs und geht da auf Hausaufgabe 1.

Hausaufgabe 1

Abgabestatus

Nummer des Versuchs	Das ist Versuch 1
Abgabestatus	Kein Versuch
Bewertungstatus	Nicht bewertet
Fälligkeitsdatum	Mittwoch, 26. Oktober 2016, 23:55
Verbleibende Zeit	6 Tage 13 Stunden
Zuletzt geändert	-
Abgabekommentare	Kommentare (0)



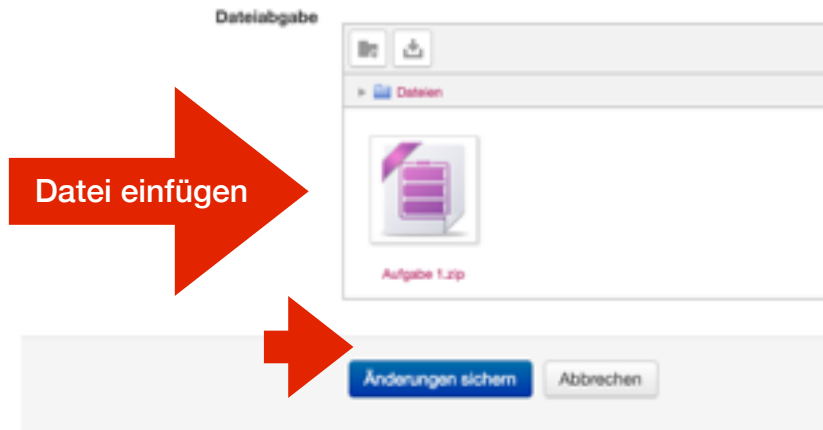
Abgabe hinzufügen

Lösung ändern

Dann auf Abgabe hinzufügen.

Hausaufgabe 1

Dateiabgabe





File upload interface showing a folder named 'Dateien' containing a file named 'Aufgabe 1.zip'. Below the folder are two buttons: 'Änderungen sichern' (Save changes) and 'Abbrechen' (Cancel).

Dann auf Aufgabe abgeben klicken um die Aufgabe abzugeben.

Hausaufgabe 1

Abgabestatus

Nummer des Versuchs	Dies ist Versuch 1
Abgabestatus	Entwurf (nicht abgegeben)
Bewertungsstatus	Nicht bewertet
Fälligkeitsdatum	Mittwoch, 26. Oktober 2016, 23:55
Verbleibende Zeit	6 Tage 13 Stunden
Zuletzt geändert	Donnerstag, 20. Oktober 2016, 10:39
Dateiabgabe	 Aufgabe 1.zip
Abgabekommentare	 keine (0)



Lösung bearbeiten

Lösung ändern

Aufgabe abgeben

Sobald diese Aufgabe abgegeben wird, sind keine weiteren Änderungen mehr möglich.