



## Aufgabenblatt 1

letzte Aktualisierung: 26. März, 12:37

Ausgabe: 03.04.2006

**Thema:** Einloggen, einfaches Java-Programm schreiben, Compilieren, Ausführen ...

### Allgemeine Hinweise:

Die Webseite zur Veranstaltung findet ihr unter:  
<https://wiki.freitagsrunde.org/Javakurs2006>

Ablauf des Tages	
9:00 bis 9:45	1. Vorlesung
10:00 bis 12:00	Übung am Rechner
12:00 bis 12:45	Mittagspause
13:00 bis 13:45	2. Vorlesung
14:00 bis 16:00	Übung am Rechner

### Bei Problemen:

1. Studienkollegen fragen
2. Tutor fragen
3. im FR5046 (Freitagsrundenraum) melden

### 1. Aufgabe: Getting started

1.1. Melde dich an einer der Suns in den Rechnerräumen mit deinem CS-Account an.

- 1.2.
- Wenn Unix für dich neu ist, spiele ein wenig mit den Kommandos `cd` und `ls`.
  - Erste Hilfe zu den Kommandos gibt es unter: [https://wiki.freitagsrunde.org/Robert\\_Lubkoll/Java\\_Kurs/Tag1/Teil1/Kommandohilfe](https://wiki.freitagsrunde.org/Robert_Lubkoll/Java_Kurs/Tag1/Teil1/Kommandohilfe)
  - Lege dir ein Verzeichnis **Javakurs** an und kopiere unsere Vorgaben für die erste Lehrinheit von `~seclab/javakurs/1e1/` an diesen Ort.
  - Entpacke die Vorgaben, die sich nun in deinem Verzeichnis befinden.
  - Benenne die Datei `GibMirEinenNamen.txt` im entstandenen Verzeichnis `Tag1/Teil1/` in `CompiliereMich.java` um.
  - Lösche im selben Verzeichnis die Datei `WegMitDieserDatei` und das Verzeichnis `WegMitDiesemVerzeichnis`.
  - siehe:
    - `mkdir` (Verzeichnis anlegen)
    - `cd` und `ls` (Navigieren)
    - `cp` (kopieren)

`mv` (verschieben und umbenennen)  
`rm` und `rmdir` (Löschen von Dateien und Verzeichnissen)  
`tar` (packen und entpacken)

1.3. Kompiliere die soeben umbenannte Datei `CompiliereMich.java` mit `javac`.

Führe das Programm in der entstandenen Datei `CompiliereMich.class` mit `java` aus.

Siehe auch:

`javac` (Javaprogramme compilieren)

`java` (compilierte Javaprogramme ausführen)

1.4. Öffne einen Texteditor deiner Wahl.

Schreibe ein Programm, das „Hallo Welt“ auf der Konsole ausgibt und teste es!

### 2. Aufgabe: Ein Kassenbon

2.1. Es soll ein Programm geschrieben werden, das einen Kassenbon auf der Konsole ausgibt.

Am Anfang des Programmes werden in Form von Variablen folgende Werte festgelegt:

- Anzahl von mindestens vier verschiedenen Waren, die gekauft werden sollen.
- Einzelpreise der Waren. (Ja, jede Warensorte hat einen anderen Preis)
- Inhalt der Brieftasche.

Das Programm soll den Gesamtpreis der eingangs festgelegten Waren ermitteln. Übersteigt der Gesamtpreis den Inhalt der Brieftasche, wird der Benutzer auf den fehlenden Betrag hingewiesen. Reicht der Inhalt der Brieftasche für den Einkauf aus, wird ein Kassenbon ausgegeben, der die gekauften Waren mit Anzahl und Preis sowie am Ende den Gesamtpreis auflistet.

**Hinweis:** Erstellt erst ähnlich wie im `Hallo Welt` Programm die Ausgabe des Kassenbons und füllt sie anschließend mit Berechnungen und der Fallunterscheidung.

2.2. Erstellt eine Kopie eures soeben geschriebenen Programmes.

Verändert das Programm so, dass nun der Kassenbon solange mit Waren gefüllt wird, bis der Inhalt der Brieftasche für keine weiteren Einkäufe ausreicht. Betrachtet der Einfachheit halber mehrere Produkte eines Typs als einen Einkauf.

**Hinweis:** Viele, viele Fallunterscheidungen!