

Übungen zu Grundlagen der Programmierung

Allgemeine Hinweise

In den Übungen zur Vorlesung „Grundlagen der Programmierung“ im Wintersemester 07/08 sollen ausgewählte Aufgaben, die in enger Beziehung zum Vorlesungsstoff stehen, bearbeitet werden.

Der regelmäßige Besuch der Übungen sowie die selbständige Bearbeitung der gestellten Haus- und Programmieraufgaben sind für ein erfolgreiches Studium unerlässlich. Die Programmieraufgaben sollen in der objektorientierten Sprache *Java* erstellt werden.

Übungen

Termine:

Die Übungen finden am Montag von 14.00 bis 17.00 Uhr statt. Sie werden jeweils zweigeteilt durchgeführt werden. Die Übung beginnt im Raum MI01.07.014. Dort werden zunächst die eher theoretischen Aufgaben bearbeitet. Im Anschluss wird die Übung im Raum MI00.07.037 fortgesetzt, wo die Programmieraufgaben besprochen werden und Sie unmittelbar die Möglichkeit haben, die Aufgaben am Rechner in Gruppen umzusetzen.

Der erste Übungstermin ist der 22. Oktober 2007, der letzte Termin ist der 10. Dezember 2007.

Für die aktive Teilnahme an den Übungen erhalten Sie eine Rechnerkennung für den Rechnerpool Aquarium des Lehrstuhls I1. Füllen Sie hierzu bitte den beiliegenden Antrag auf Rechenberechtigung aus. Die Kennungen werden in der ersten Übungsstunde ausgegeben.

Übungsblätter

Ausgabe:

In der Regel wird jeweils am Mittwoch nach der Vorlesung ein Übungsblatt ausgegeben, das in der Übung der folgenden Woche besprochen wird.

Übungsblätter werden auch über die Homepage der Übung

<http://www.bruegge.in.tum.de/Lehrstuhl/GrundlagenDerProgrammierungUebungWiSe07>

bereit gestellt. Dies gilt auch für Arbeits- und Merkblätter, die bei Bedarf in der Vorlesung ausgeteilt werden.

Hausaufgaben:

Die mit (H) gekennzeichneten Aufgaben sollen Sie selbständig zu Hause bearbeiten. Für diese Aufgaben reichen die bis dahin in Vorlesung und Übungen vermittelten Kenntnisse aus. Sie dienen Ihnen damit als Kontrolle, ob Ihr Wissensstand den Erwartungen entspricht.

Es wird erwartet, dass Sie die Hausaufgaben in der Übung abgeben, in der das Blatt besprochen wird. In den Übungen selbst werden diese Aufgaben in der Regel nicht mehr besprochen, Sie erhalten sie aber korrigiert zurück.

Programmieraufgaben:

Mit dem Zeichen **(P)** gekennzeichnete Aufgaben werden jeweils im zweiten Teil der Übung (siehe oben) vorbesprochen. Anschließend sollen sie selbständig am Rechner bearbeitet werden. Zur vollständigen Problemlösung wird die Übungszeit in der Regel nicht ausreichen. Es wird erwartet, dass Sie die Aufgaben außerhalb der Übung fertig bearbeiten.

Übungsaufgaben:

Alle nicht gekennzeichneten Aufgaben werden im ersten Teil der Übungen kurz anbesprochen und in der Regel anschließend in Einzelgruppen gelöst. Die Ergebnisse werden dann von den Gruppen präsentiert. Um die Aufgaben während der Übung effektiv bearbeiten zu können, ist es wichtig, dass Sie sich schon in den Tagen davor mit diesen Aufgabe beschäftigt haben.

Weitere Informationen:

Übungs- und Merkblätter sowie weitere Informationen zur Vorlesung, zum Übungs- und Rechenbetrieb, insbesondere auch Lösungsvorschläge für die Übungsaufgaben, werden laufend im WWW unter

<http://www.bruegge.in.tum.de/Lehrstuhl/GrundlagenDerProgrammierungUebungWiSe07>

zur Verfügung gestellt.

Klausur

Die Semestralklausur wird am Montag, den 17.12.2007, während der Übung statt. Für das Bestehen der Klausur ist neben der regelmäßigen Teilnahme an den Übungen die Bearbeitung der Haus- und Programmieraufgaben Voraussetzung.

Ansprechpartner

Übungsleitung:

Für weitere Fragen, die sich auf die Übungsaufgaben oder den Vorlesungsinhalt beziehen, steht Ihnen Ihr Übungsleiter zur Verfügung:

Korbinian Herrmann, MI 01.07.055, Tel. 289-18233,
email herrmann@in.tum.de, Sprechstunde nach Vereinbarung

Programmierberatung:

Für Fragen, die ausschließlich Programmierprobleme und den Umgang mit den Rechenanlagen betreffen, wenden Sie sich bitte an die **Programmierberatung** in der Informatikhalle. Hierzu seien vor allem „Computer-Neulinge“ aufgefordert.

Wir wünschen Ihnen für das Wintersemester 2007/08 viel Erfolg!