

Vorname

Nachname

Matrikel-Nr

Diese Klausur ist mein **dritter Prüfungsversuch** (bitte ankreuzen): Ja ☐ Nein ☐

Schreiben Sie jede Lösung möglichst auf die Vorderseite eines *neuen Blattes* (und lassen Sie die Rückseiten Ihrer Lösungsblätter *leer*).

Aufgabe 1 (20 Punkte): Schreiben Sie ein Unterprogramm entsprechend der folgenden Spezifikation:

```

1      static public int lexiko(short[] ra, short[] rb) {
2          // Vergleicht ra und rb lexikografisch und liefert
3          // eine negative Zahl wenn ra kleiner rb ist
4          // die Zahl 0          wenn ra gleich rb ist
5          // eine positive Zahl wenn ra groesser rb ist. Beispiele:
6          //
7          // short[] sr01 = {7, 2, 5};
8          // short[] sr02 = {7, 2};
9          // short[] sr03 = {7, 2, 5};
10         // short[] sr04 = {7, 2, 5, 0};
11         // short[] sr05 = {7, 2, 2, 2};
12         // short[] sr06 = {7, 3};
13         // short[] sr07 = {};
14         //
15         // lexiko(sr01, sr02) ist eine pos. Zahl, z.B. +1
16         // lexiko(sr01, sr03) ist gleich 0
17         // lexiko(sr01, sr04) ist eine neg. Zahl, z.B. -1
18         // lexiko(sr01, sr05) ist eine pos. Zahl, z.B. +3
19         // lexiko(sr01, sr06) ist eine neg. Zahl, z.B. -1
20         // lexiko(sr01, sr07) ist eine pos. Zahl, z.B. +3
21         // lexiko(sr07, sr01) ist eine neg. Zahl, z.B. -3
22         ...
23     } // lexiko

```

Zur Erinnerung: Bei einem lexikografischen Vergleich werden (von „links nach rechts“) entsprechende Komponenten von **ra** und **rb** miteinander verglichen bis zur ersten Stelle, an der die entsprechenden Komponenten *ungleich* sind

Aufgabe 2 (20 Punkte): Schreiben Sie ein Unterprogramm entsprechend der folgenden Spezifikation:

```

1      static public String expa(String s) {
2          // Verlaesst sich darauf, dass s.length eine gerade Zahl ist.
3          // Interpretiert s.charAt(0) als ein Zeichen und s.charAt(1) als
4          // seine Haeufigkeit (und ebenso fuer s.charAt(2) und s.charAt(3),
5          // s.charAt(4) und s.charAt(5) etc.). Liefert einen String, in
6          // dem jedes Zeichen aus so oft vorkommt, wie seine Haeufigkeit
7          // angibt. Beispiele:
8          //
9          // expa("X\3Y\2Z\5") ist gleich "XXXYZZZZZ"
10         // expa("+\5X\5")   ist gleich "+++++XXXXX"
11         // expa("#\17")     ist gleich "#####"
12         ...
13     } // expa

```

Zur Erinnerung: Ein String wie z. B. "**#\17**" besteht aus dem Zeichen '**#**' und der Zahl **\17**. Nach dem Schrägstrich **** steht eine Zahl im 8-er-System (Oktalzahl), die Zahl **\17** entspricht also der Dezimalzahl 15. Der String "**X\3Z\2Y\5**" hat die Länge 6.

Aufgabe 3 (15 Punkte): Geben Sie für jede der drei Befehlsfolgen an, welche Zeile(n) sie zum Bildschirm ausgibt.

```
1      Teilaufgabe 3.1.:
2      int a = -2;
3      for (int b=0, c=10; a>-16; b++, c-=3) {
4          pln(a+1 + ", " + b + ", " + c%2);
5          a *= 2;
6      }
7
8      Teilaufgabe 3.2.:
9      int d=7, e;
10     while (d > 0) {
11         e = d;
12         while (e > 0) {
13             p('*');
14             e--;
15         }
16         pln();
17         d-=2;
18     }
19
20     Teilaufgabe 3.3.:
21     int f = 17;
22     int g = 25;
23     pln(++f + ", " + g--);
24     pln(++f + ", " + g--);
25     pln(++f + ", " + g--);
```

Aufgabe 4 (15 Punkte): Betrachten Sie die folgenden Variablenvereinbarungen:

```
1      int      [] anna = {};
2      Integer[] bert = new Integer[2];
3      String [] carl = {"Hallo!", "Sonja!"};
4      Object  [] dora = {anna, bert, carl};
```

Stellen Sie die Variable **dora** als Boje dar. Es ist erlaubt, die *vereinfachte* Bojendarstellung zu benutzen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, was damit gemeint ist, sollten Sie wahrscheinlich die ausführliche Bojendarstellung benutzen (die ist immer erlaubt).

Aufgabe 5 (15 Punkte): Beantworten Sie die folgenden Fragen möglichst kurz, aber genau (etwa so, wie in den Wiederholungen vor den Vorlesungen)

5.1. Welche charakteristischen Eigenschaften hat ein Grabo-Objekt?

5.2. Welche Klassen gelten in Java als Grabo-Klassen?

5.3. Was kann man mit einem **Sammlungsobjekt** machen? Nennen Sie möglichst nur charakteristische Möglichkeiten („kaufen“ und „verschenken“ sind nicht charakteristisch für Sammlungsobjekte)

5.4. Welche Klassen gelten in Java als **Sammlungs-Klassen**?

5.5. Was kann man mit einem Behälterobjekt machen?

5.6. Welche Klassen gelten in Java als Behälterklassen?

Aufgabe 6 Betrachten Sie die folgenden Klassenvereinbarungen:

```

1  // =====
2  class Perle {
3      int wert;
4      Perle next;
5
6      Perle(int wert) {
7          this.wert = wert;
8          anz++;
9      }
10
11     static int anz;
12     static int getAnz() {return anz;}
13 } // class Perle
14 // =====
15 class PerleTst {
16     //-----
17     static public void main(String[] _) {
18         ...
19         Perle p1 = new Perle(3);
20         ...
21         Perle p2 = new Perle(2);
22         p2.next = new Perle(4);
23         ...
24         p1.next = p2;
25         ...
26     } // main
27     //-----
28     // Eine Methode mit einem kurzen Namen:
29     static void pln(Object ob) {System.out.println(ob);}
30     //-----
31 } //class PerleTst

```

Stellen Sie sich die vier *Zeitpunkte* vor, an denen der Ausführer die Zeile 18, 20, 23 bzw. 25 erreicht. Beantworten Sie die folgenden Fragen für jeden dieser vier Zeitpunkte einmal:

Fragen (Was gilt in diesem Moment?)	Zeile 18	Zeile 20	Zeile 23	Zeile 25
Wieviele Objekte des Typs <code>Perle</code> gibt es?				
Wieviele <i>Module</i> gibt es?				
Wieviele <code>int</code> - <i>Variablen</i> gibt es?				
Wieviele Klassenelemente gibt es?				
Wieviele Objektelemente gibt es?				
Welchen <i>Wert</i> hat die Variable <code>Perle.anz</code> ?				

Tragen Sie Ihre Antworten möglichst gleich in diese Tabelle ein.

Lösung 1 (20 Punkte):

```

1      static public int lexiko(short[] ra, short[] rb) {
2
3          int minLen = Math.min(ra.length, rb.length);
4
5          for (int i=0; i<minLen; i++) {
6              if (ra[i] != rb[i]) return ra[i] - rb[i];
7          }
8          return ra.length - rb.length;
9      } // lexiko

```

Lösung 2 (20 Punkte):

```

1      static public String expa(String s) {
2
3          StringBuilder sb = new StringBuilder();
4
5          for (int i=0; i<s.length()-1; i+=2) {
6              char c    = s.charAt(i);
7              char anz = s.charAt(i+1);
8
9              for (char j=1; j<=anz; j++) {
10                 sb.append(c);
11             }
12         }
13         return sb.toString();
14
15     } // expa

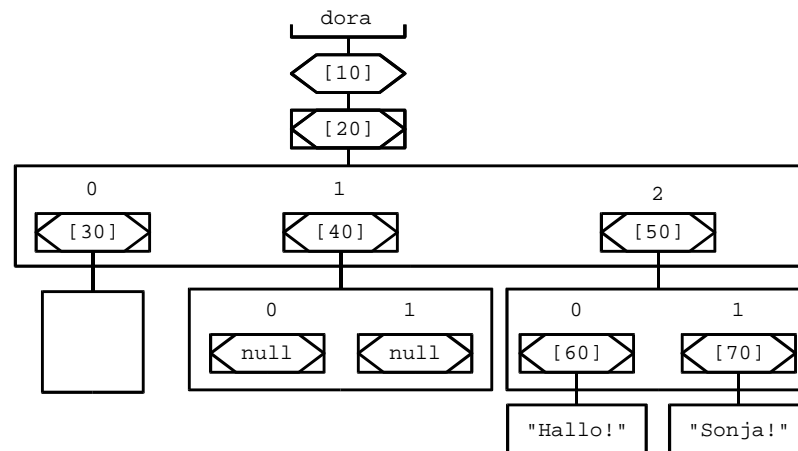
```

Lösung 3 (15 Punkte):

```

1      .....3.1.
2      -1, 0, 0
3      -3, 1, 1
4      -7, 2, 0
5      .....3.2.
6      *****
7      *****
8      ***
9      *
10     .....3.3.
11     18, 25
12     19, 24
13     20, 23
14     .....

```

Lösung 4: Die Variable dora als Boje dargestellt

Lösung 5 (15 Punkte): Beantworten Sie die folgenden Fragen möglichst kurz, aber genau (etwa so, wie in den Wiederholungen vor den Vorlesungen)

5.1. Welche charakteristischen Eigenschaften hat ein **Grabo-Objekt**?

Ein **Grabo-Objekt** besitzt eine grafische Darstellung und wenn man es erzeugt, wird es (mehr oder weniger automatisch) auf dem Bildschirm grafisch dargestellt.

5.2. Welche Klassen gelten in Java als **Grabo-Klassen**?

Alle Unterklassen der Klasse `java.awt.Component`.

5.3. Was kann man mit einem **Sammlungsobjekt** machen?

In ein **Sammlungsobjekt** `sob` kann man andere Objekte hineintun, man kann darin nach Objekten suchen und man Objekte aus `sob` wieder entfernen („in `sob` kann man Objekte sammeln“).

5.4. Welche Klassen gelten in Java als **Sammlungs-Klassen**?

Alle Klassen, die die Schnittstelle `Collection` implementieren.

5.5. Was kann man mit einem **Behälterobjekt** machen?

In ein **Behälterobjekt** `bob` kann man **Grabo-Objekte** hineintun.

5.6. Welche Klassen gelten in Java als **Behälterklassen**?

Alle Unterklassen der Klasse `java.awt.Container`.

Lösung 6 (15 Punkte): Die Klassen `Perle` und `PerleTst` mit (mit richtigen Zeilen-Nrn 1 bis 31):

Fragen (Was gilt in diesem Moment?)	Zeile 18	Zeile 20	Zeile 23	Zeile 25
Wieviele Objekte des Typs <code>Perle</code> gibt es?	0	1	3	3
Wieviele <i>Module</i> gibt es?	1	3	5	5
Wieviele <code>int</code> - <i>Variablen</i> gibt es?	0	2	4	4
Wieviele Klassenelemente gibt es?	2	4	4	4
Wieviele Objektelemente gibt es?	0	2	6	6
Welchen <i>Wert</i> hat die Variable <code>Perle.anz</code> ?	0	1	3	3