

- Klausur: Sowohl für Programmierung (Konzepte) als auch für Programmierung (Praxis)!
- **Übung:** Je Woche eine Aufgabe; Gutschrift von Klausurpunkten bei bestandener Klausur und fristgerechter Abgabe (alle Aufgaben = 10% der besterreichsten Klausurpunkte). Verhinderungen werden nicht anerkannt! Abgabe in fester 2-er-Gruppe möglich. Nur während der Abgabetermin-Übungszeit, Anwesenheitspflicht beider Partner bei der Abgabe. Bei (Stil-)Mängeln 1 Woche Nachfrist für Überarbeitung, späteste Abgabemöglichkeit eine Woche vor der Klausur.

Weitere Festlegungen:

- **Zeitverschiebung:** Übungen Mo 12:**30**-15: **30**, Mi 14:15-17:**15**. Fr ist nur Reservetermin.
- Voraussichtlich **Unterrichtsausfall** wegen einer Operation 15.-19.04.13
- Die erste Hälfte jedes Übungstermins findet statt im Nebenraum D017 als Fragestunde und Lösung von Übungen auf Papier.
- Infoseiten zur Lehrveranstaltung: <http://public.beuth-hochschule.de/~knabe/fach/pr1/>

Übungsraum (Labor)

Wir arbeiten im Raum D.E16 a/b im "Labor für Softwareentwicklung". Zuständige Laboringenieure sind Hr. **Brüntrup** und Hr. Shahbaz. Laborleiter Prof. **Macos**. Sie erhalten Ihre laborlokale Benutzerkennung, nachdem ich die Belegliste an die Laboringenieure weitergegeben habe.

Jeder Raum ist ausgestattet mit 20 Client-Rechnern, bootbar mit Windows oder Linux. Dort melden Sie sich beim Windows-Terminal-Server-Lastverteiler 141.64.18.190 an bzw. werden automatisch dorthin weitergeleitet.

Auf dem Terminalserver erhalten Sie ein Standardsystem, in dem Sie keine Einstellungen verändern können. Das Verzeichnis "Z:" gehört Ihnen. Dort gespeicherte Dateien bleiben bis Semesterende erhalten, auch bei Wechsel des Client-Rechners. Außerdem können Sie Speicherplatz vom Rechenzentrum anbinden. Weitere Infos auf dem Desktop unter `studinfo (swe22)`.

In der Windows-Server-Taskleiste können Sie über `Start` die benötigten Programme starten. Wir benötigen zunächst "jEdit" oder "TextPad" zum Editieren der Quelldateien und "Eingabeaufforderung" zum Ausführen der kompilierten Java-Klassen.

Aufgabe 1: Kennenlernen der Entwicklungsumgebung im Labor für Software-Entwicklung (D016)

1. Drucken Sie sich die Aufgabe 1 von der LV-Webseite aus.
2. Legen Sie mittels Explorer im Verzeichnis `Z:\` ein Unterverzeichnis `aufg01` an.
3. Tippen Sie den Quelltext der Klasse `Brutto` von Seite 15 des Skripts unter Beibehaltung der Einrückungen mittels jEdit oder TextPad ein in die Datei „`Z:\aufg01\Brutto.java`“ und speichern Sie die Datei ab.
4. Ergänzen Sie die Änderungshistorie zuoberst um Ihre Angaben "`//Datum Autor eingegeben`"
5. Öffnen Sie ein Eingabeaufforderung-Fenster und positionieren Sie darin mittels "`Z:\`" sowie „`CD \aufg01`“ auf dieses Verzeichnis.
6. Übersetzen Sie die Datei `Brutto.java` mit dem Kommando „`javac Brutto.java`“
7. Vergewissern Sie sich mittels Kommando „`dir`“, daß `Brutto.class` erzeugt wurde.
8. Führen Sie es aus mittels Kommando „`java Brutto`“
9. Drucken Sie das Quellprogramm 'Brutto.java' aus.
10. Schreiben Sie darauf die Ausgabe der Programmausführung
11. Geben Sie das ab und führen Sie das Programm vor.