

Programmieren 1, Erste Übung

Klaus Kusche

1.) Kennenlernen der Programmierumgebung

- Lade dir das Programm "**hello1.c**" von mir herunter und bringe es zum Laufen!
- Experimentiere etwas damit:
 - Baue einen Fehler ein, lass beispielsweise den ";", ein Anführungszeichen oder die Zeile mit dem "**#include**" weg. Was passiert?
 - Was passiert, wenn du das "\n" weglässt?
 - Schreibe die Zeile mit dem **printf** doppelt, ändere den Text. Ergebnis?

2.) Erweitern eines bestehenden Programms

- Lade dir das Programm "**hello3.c**" von mir herunter und bringe es zum Laufen!
- Versuche, es zu erweitern:
 1. Es soll bei jeder Zeile den Platz dazuschreiben: "Hallo, xxx, n. Platz!"
Tipp:
%d ist der Platzhalter im Lückentext, wenn **printf** eine ganze Zahl einsetzen soll.
 2. Für den Fall, dass kein Namen angegeben ist, soll es "Hallo, ich bin xxx, wer bist du?" ausgeben, wobei xxx der Programm-Name ist (nicht fix eintippen!).
 3. Es soll nach den einzelnen Begrüßungen zusätzlich ausgeben "Ihr seid n Leute." (n ... Anzahl der Leute).
 4. Es soll zu viele Namen (über 10) erkennen und statt einzelnen Begrüßungen nur "Hallo an alle!" ausgeben.
 5. Erweiterung zu Punkt 1.: Beim ersten soll statt "Hallo, xxx, 1. Platz!" "Hallo, xxx, du bist Erster!" ausgegeben werden (die anderen bleiben gleich).
 6. Etwas schwerer: Kannst du die Zeilen mit den Namen verkehrtherum ausgeben, den letzten Namen in der ersten Zeile?
 7. Noch schwerer:
Baue das Programm (das ursprüngliche, nicht das mit Punkt 1-6) so um, dass es alle Namen in einer Zeile ausgibt, richtig mit "," oder "und" verbunden:
"Hallo, xxx!"
"Hallo, xxx und yyy!"
"Hallo, xxx, yyy und zzz!"
"Hallo, xxx, yyy, zzz und aaa!"
usw.