

## **Klausur**

### **Einführung in die Programmierung**

Vorname:	<input type="text"/>
Nachname:	<input type="text"/>
Matr.-Nr.:	<input type="text"/>

Dieses Blatt ist nur zur Identifizierung Ihrer Klausur vorgesehen sowie zur Identitätskontrolle durch unsere Mitarbeiter.

Auf der Rückseite finden Sie Ihre Exam-Id, die auch auf jedem Klausurblatt abgedruckt wurde.

Falls Sie zusätzliches Papier benötigen, vermerken Sie auch dort die Exam-ID.

Reißen Sie die erste Seite ab, ohne die nachfolgende Klausur zu beschädigen. Bewahren Sie diese Seite auf, denn Sie benötigen sie zur Einsichtnahme.

Wenn Sie diese Seite in ihrer Heftung belassen, so wird die Klausur ganz normal gewertet. Allerdings erklären Sie sich damit einverstanden, dass die hier abgedruckten Daten gemeinsam mit Ihrer Klausur im Korrekturverfahren den Mitarbeitern vorliegen.

**Exam-ID**  
**Einführung in die Programmierung**

Prüfungsnummer:

## Klausur

### Einführung in die Programmierung

Prüfungsnummer:

Melden Sie sich, falls Sie Zusatzblätter benötigen. Tragen Sie dort Ihre Prüfungsnummer ein. Benutzen Sie kein eigenes Papier.

Verwenden Sie nur dokumentenechte Stifte in Schwarz oder Blau (keine Rot-, Grün- oder Bleistifte!). Lösungen mit anderen Stiften werden nicht gewertet.

Die Bearbeitungszeit beträgt 90 Minuten.

Falls Sie keine Wertung der Klausur wünschen, so formulieren Sie diesen Wunsch knapp und deutlich auf diesem Deckblatt und unterschreiben dies. Enthält Ihre Prüfungsordnung keine Entwertungsregel, führt ein Entwertungswunsch zur Wertung "nicht bestanden".

Aufgabe	mögliche Punkte	erreichte Punkte
1. Allgemeine Fragen	21	
2. Arrays	5	
3. Klassenhierarchie	15	
4. Programmanalyse	10	
5. Rekursive Datenstrukturen	12	
6. Typsicherheit	10	
Summe:	73	
<hr/>		
Note:		
<hr/>		

**Aufgabe 1 Allgemeine Fragen**

(21 Punkte)

(a) Gegeben sei der folgende Java-Code:

```
public static void swap(int a,int b){
    int tmp = a;
    a = b;
    b = tmp;
}
```

der Code wird folgendermaßen aufgerufen:

```
public static void main(String[] args){
    int a = 1;
    int b = 2;
    swap(a,b);          //*)
}
```

Was sind die Werte der Variablen *a* und *b* nach Ausführung des Codes *swap(a, b)* an Position *//\*)* der *main*-Methode? Warum?

(b) Implementieren Sie eine statische Methode `max(int[] werte)` in Java, die ein Integer-Array als Argument erhält und den größten in diesem Array enthaltenen Wert zurückgibt. Sie können davon ausgehen, dass das Array eine Länge von mindestens 1 hat.

(c) Erklären Sie knapp die catch-or-throw-Regel.

(d) Gegeben sei die folgende abstrakte Klasse:

```
public abstract class Sum{
    public int plus(int a,int b){
        return a + b;
    }
    public abstract boolean equals(Sum s);
}
```

Die Klasse wird folgendermaßen verwendet:

```
public static void main(String[] args){
    Sum s = new Sum();
    s.plus(2,3);
}
```

Die Verwendung der Klasse ist so nicht möglich. Wo liegt der Fehler? Wie kann man ihn beheben?

(e) Berechnen sie die 8-adische und 16-adische Zahlendarstellung der Zahl 00010100.



**Aufgabe 2    Arrays****(5 Punkte)**

- (a) Implementieren Sie eine statische Methode `schnittmenge(int[] m1, int[] m2)` in Java, die zwei Arrays aus natürlichen Zahlen ohne 0 `m1` und `m2` als Argument erhält. Die Funktion soll das Array berechnen, das alle Werte enthält, die in der Schnittmenge von `m1` und `m2` liegen. Falls die Schnittmenge leer ist, soll der Rückgabewert nur ein Array bestehend aus 0 sein. Sie dürfen hierbei die Reihenfolge und Duplikate ignorieren.

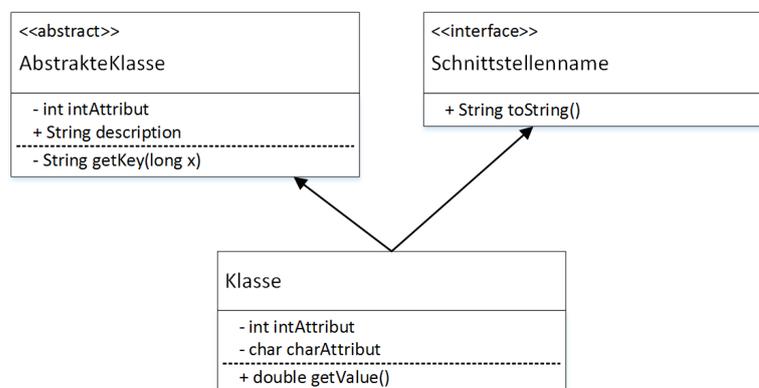
**Aufgabe 3 Klassenhierarchie**

(15 Punkte)

In dieser Aufgabe geht es um die Modellierung einer Klassenhierarchie zur Verwaltung von Serien und Filmen.

- Ein Videomedium wird durch einen Titel identifiziert.
- Jedes Videomedium ist entweder ein Film oder eine Serie.
- Jeder Film hat eine bestimmte Länge in Minuten. Jede Serie hat eine Anzahl von Episoden.
- Ein Film bietet eine Methode, um einen Filmpreis zu bekommen.
- Es gibt Serien sowie Filme, die Nachfolger eines anderen Videomediums sind. Ein Nachfolger muss seinen Vorgänger kennen und daher eine entsprechende Methode besitzen.
- Der Nachfolger einer Serie heißt Ableger. Ein Ableger wird einfach dadurch charakterisiert, ob er gut ist oder nicht.
- Filme haben hingegen Fortsetzungen. Jeder Film hat eine Bewertung zwischen 0 (schlecht) und 10 (gut).

- (a) Entwerfen Sie eine geeignete Klassenhierarchie für die oben aufgelisteten Sachverhalte. Beachten Sie dabei die Prinzipien der Datenkapselung. Sie müssen keine Selektoren oder Konstruktoren definieren. Gemeinsame Methoden und Attribute müssen in geeigneten Oberklassen bzw. Interfaces zusammengefasst werden. Notieren Sie Klassen als abstrakt, wenn dies sinnvoll ist. Verwenden Sie die folgende Notation:



**Aufgabe 4    Programmanalyse**

(10 Punkte)

Geben Sie die Ausgabe des Programms für den Aufruf `java M` an. Tragen Sie hierzu jeweils die ausgegebenen Zeichen in die markierten Stellen hinter „OUT:“ ein.

```
public class A {
    public static long x = 6;
    public static int y = 1;

    public A(int i) {
        x += 1;
    }

    public A(double d) {
        x -= (int) d;
    }

    public void f(double x) {
        x += 1;
        y = A.y + 1;
    }

    public void f(int x) {
        A.y = x;
    }
}
```

```
public class B extends A {
    public int x = 1;
    public static int y = 17;

    public B(int x) {
        super(x);
        this.x += x;
        this.y = (new A(new Long(x))).y;
    }

    public void f(double x) {
        this.x = (int)x;
        A.x = super.x + 3;
    }
}
```

```
public class M {
    public static void main(String[] args) {
        A a = new A(3L);
        System.out.println(a.x + " " + A.y);           // OUT1: [ ] [ ]

        a.f(4);
        System.out.println(A.y);                       // OUT2: [ ]

        B b = new B(3);
        System.out.println(((A) b).x + " " + b.x);     // OUT3: [ ] [ ]

        System.out.println(B.y);                       // OUT4: [ ]

        b.f(2.);
        System.out.println(b.x + " " + A.x);          // OUT5: [ ] [ ]

        A ab = b;
        ab.f(1.);
        System.out.println(ab.x + " " + ((B) ab).x);  // OUT6: [ ] [ ]

        ab.f(5);
        System.out.println(A.x + " " + A.y);          // OUT7: [ ] [ ]
    }
}
```

**Aufgabe 5 Rekursive Datenstrukturen**

(12 Punkte)

Folgende Klassen seien gegeben:

```
public class List {  
    public Entry head;  
}
```

```
public class BinTree {  
    public Node root;  
}
```

```
public class Entry {  
    public Entry next;  
    public int value;  
}
```

```
public class Node {  
    public Node left;  
    public Node right;  
    public int value;  
}
```

- Es gibt nur die Klasse `Node` für die Knoten eines Baumes. Wie können Blätter des Baumes identifiziert werden?
- Ein Binärbaum der Höhe  $h$  hat maximal  $2^{h-1}$  Blätter. Zeigen Sie dies durch vollständige Induktion.
- Ein Binärbaum der Höhe  $h$  hat maximal  $2^h - 1$  Knoten. Zeigen Sie dies durch vollständige Induktion.
- Implementieren Sie die Methode `int sum()`, die die Summe aller Werte eines Baumes berechnet. Verwenden Sie dabei nur Rekursion und keine Schleifen.
- Implementieren Sie die Klasse `TreeList`, die eine Liste von Bäumen modelliert.

**Aufgabe 6 Typsicherheit**

(10 Punkte)

Die folgenden Klassen modellieren verschiedene Typen von Getränken sowie Flaschen-Verschlüssen.

```
public class Getraenk {}  
  
public class Cola extends Getraenk {}  
  
public class Bier extends Getraenk {}
```

```
public class Verschluss {}  
  
public class Korken extends Verschluss {}  
  
public class Schraubdeckel extends Verschluss {}
```

Definieren Sie in Java eine Klasse `Flasche`, die per Typparameter nur die Füllung mit einem Typ Getränk sowie nur eine Form von Verschluss zulässt. Achten Sie auf eine geeignete Kapselung der Attribute.

`Flasche` sollte ausschließlich im Konstruktor mit Inhalt und Verschluss versehen werden können. Eine Methode `oeffnen` soll den Verschluss zurück geben, eine Methode `leeren` ihren Inhalt.

Eine Flasche soll nur einmal geöffnet und geleert werden können, und eine Leerung nur dann möglich sein, wenn die Flasche bereits geöffnet wurde.

Die Klasse `Flasche` soll sich mit folgendem Beispielaufruf verwenden lassen:

```
Flasche<Korken,Cola> colaFlasche =  
    new Flasche<Korken,Cola>(new Korken(), new Cola());  
Verschluss v = colaFlasche.oeffnen();  
Getraenk g = colaFlasche.leeren();
```

Zur Umsetzung dürfen **keine vordefinierten** Hilfsmethoden (z.B. aus der Java-API) verwendet werden, Sie dürfen aber bei Bedarf eigene Hilfsklassen und Methoden schreiben.

