

2. Imperative Programmierung

- 2.1 Einleitung
- 2.2 Grunddatentypen und Ausdrücke
- 2.3 Imperative Variablenbehandlung
- 2.4 Anweisungen, Blöcke und Gültigkeitsbereiche
- 2.5 Klassenvariablen
- 2.6 Reihungen
- 2.7 (Statische) Methoden
- 2.8 Kontrollstrukturen
- 2.9 ... putting the pieces together ...
- 2.10 Zusammenfassung

Sie kennen jetzt:

- die Grundidee von imperativer vs. funktionaler Programmierung,
- Grunddatentypen und ihre typischen Operationen als elementare Bestandteile der meisten Programmiersprachen,
- das Konzept von (lokalen und globalen) Variablen und Konstanten (und deren Unterschied) zur sequentiellen Verarbeitung von Information in imperativen Programmen,
- das Konzept von (sequentiellen) Anweisungen,
- Blöcke als Zusammenfassung mehrerer Anweisungen,

...

...

- die Gültigkeitsbereiche verschiedener Arten von Variablen,
- Arrays (Reihungen) als grundlegende Datenstruktur zur Verwaltung einer Menge gleichartiger Werte im imperativen Programmierparadigma,
- Methoden (Prozeduren) als Mittel zur Abstrahierung von Algorithmen und einzelnen Berechnungsschritten sowie (durch die Verwendung formaler Parameter) von den konkreten Daten,
- typische imperative Kontrollstrukturen zur Implementierung von bedingten, kontrollierten, iterierten Anweisungen

und können somit im Prinzip einen Algorithmus imperativ in Java implementieren.