

Algorithmen und Datenstrukturen

Übungszettel 0

Martin Avanzini <martin.avanzini@uibk.ac.at>
Thomas Bauereiß <thomas.bauereiss@uibk.ac.at>
Herbert Jordan <herbert@dps.uibk.ac.at>
René Thiemann <rene.thiemann@uibk.ac.at>

9. März, zur Besprechung am 16. März

Dieser Übungszettel fließt *nicht* in die Benotung ein

Aufgabe 1) Java Entwicklungsumgebung

1. Installieren Sie das Java™ Development Kit auf Ihrem Rechner.
2. Installieren Sie eine passende Entwicklungsumgebung/Editor, z.B. Eclipse, Emacs oder vi, auf Ihrem Rechner.

Aufgabe 2) Java Warmup Betrachten Sie folgendes Programm, erstellt von einem schlampigen Übungsleiter zu später Stunde:

```
public class Beers {
    public static void main(String[] args) {
        int count, next;
        String beers = "bottles";
        String s;

        for (count = 99 ; count < 0 ; count--) {
            s = count + " " + beers + " of beer on the wall, "
                + count + " " + beers + " of beer. \n";

            next = count - 1;

            if (next > 0) {
                if (next == 1) {
                    beers = "bottle";
                }
                s = s + "Take one down, pass it around, " + next + " "
                    + beers + " of beer on the wall.\n";
            } else {
                s = s + "No more bottles of beer on the wall!";
            }
            System.out.println(s);
        }
    }
}
```

1. Versuchen Sie obiges Programm in der Entwicklungsumgebung Ihrer Wahl zu importieren und zu kompilieren.
2. Korrigieren Sie die Fehler des Übungsleiters.
3. Kompilieren Sie obiges Programm in der Kommandozeile.
4. Führen Sie das Programm aus und erklären Sie die Ausgabe.