



Name:

Klasse:

05.09.07

AB No.:

„Erste Schritte zum Programmieren“

Syntax-Hinweise:

C unterscheidet zwischen Groß und Kleinschreibung. Auch das Semikolon am Ende eines Befehls nicht vergessen! Diese Sprache ist extrem pingelig und bestraft jeden „Rechtschreibfehler“.

Grundlagen fürs „Erste“:

Wir programmieren zunächst auf der Konsole (d.h. ohne grafische Elemente). Um grafische Elemente zu verstehen, muss man die Grundlagen auf der Konsole üben.

Für die folgenden Übungen können wir diese „Befehle“ verwenden:

- `printf("irgendein Text")` gibt Text *irgendein Text* auf der Konsole aus
- `beep()` erzeugt einen Ton
- `longline()` erzeugt eine „-----“ Linie
- `newline()` macht eine neue Zeile
- `clear()` löscht die Konsolenausgabe

Anmerkung:

Dies sind längst nicht alle Befehle, wir werden unseren „Wortschatz“ ständig erweitern.

Vorgehensweise „Frame-Works“:

Kopiere Dir für jede Übung das FrameWork aus dem Tauschverzeichnis in deine „Eigene Dateien“.

Nenne den Ordner „Basic_FrameWork“ um in die jeweilige Übung. z.B. „Basic_FrameWork_Uebung_1“. **Beginne erst dann mit der Übung.**



Name:

Klasse:

05.09.07

AB No.:

Übungen zu „Erste Schritte“

Übung 1:

Implementiere das folgende Struktogramm in das Framework.

Übung 1

gib "Hallo Welt" auf der Konsole aus
gib "-----" auf der Konsole aus
gib einen Ton aus
gib auf der Konsole "beep" aus

Übung 2:

Erstelle ein Struktogramm für ein Programm, das die folgende Ausgabe erzeugt.

Implementiere dein Programm

```
Eingabeaufforderung
H:\Documents\sandbox_btr\c\Basic_Framework>My_first_Project
-----
yooo
-----
```

Übung 3:

Ist das dargestellte Struktogramm das korrekte, um eine Ausgabe, wie links dargestellt zu erzeugen?

```
b
-----
b
  a
    c
-----
```

Korrigiere gegebenenfalls das Struktogramm und implementiere die Lösung

Übung 3

gib "b" auf der Konsole aus
gib "-----" auf der Konsole aus
gib "b" auf der Konsole aus
gib auf der Konsole " a" aus
" c" ausgeben
erzeuge eine lange Linie

Übung 4:

Erzeuge ein Schachbrettmuster 5x5 mit Hilfe der Buchstaben „x“ und „0“ und der dir bekannten Befehle.