

Aufgabe 1

Schreibe das Programm „Hallo Welt“. Kompiliere es und erzeuge eine Ausgabe auf der Textkonsole.

So kannst du vorgehen:

- Öffne ein Terminal-Fenster.
- Setze den Befehl `geany HalloWelt.java` ab - damit startest du Geany, erzeugst eine Datei dieses Namens und kannst diese direkt bearbeiten.
- Übertrage den folgenden Programmcode in die Datei und speichere diese:

```
class HalloWelt
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Hallo Welt!");
    }
}
```

Wichtig: Die „Hauptklasse“ („class“) des Programms muss genau so heißen wie die Datei ohne die Dateiergung `.java`, andernfalls erhältst du eine Fehlermeldung.

- Verlasse den Editor.
- Gib auf der Kommandozeile den Befehl `javac HalloWelt.java` ein. Mit diesem Befehl kompilierst du deinen Code, es wird also der ausführbare Maschinencode erzeugt.
- Starte dein Programm mit dem Befehl `java HalloWelt`

Aufgabe 2

Stelle in einem Flussdiagramm dar, wie du vorgehen musst, um ein ausführbares Java-Programm zu erhalten (Konsolenausgabe).

Aufgabe 3

- Schreibe, kompiliere und teste das Programm „HalloBenutzer“ (siehe unten).
- Beschreibe die Funktion des Programms.
- Übernimm den Code in deinen Aufschrieb und notiere für jede Zeile, wozu sie nötig ist (Internetrecherche, z.B. [Java Tutorial](#)).
- Erkläre den Einsatz der Klasse „Scanner“ an diesem Beispiel.

```
import java.util.Scanner;

class HalloBenutzer
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Wie ist dein Name?");
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        String s = sc.nextLine();
    }
}
```

```
        System.out.println("Hallo " + s);  
    }  
}
```

Aufgabe 4

Es soll ein Programm geschrieben werden, das alle Quadratzahlen bis zu einer vom Benutzer eingetragenen größten Zahl berechnet und nach folgendem Muster ausgibt:

```
1  1  
2  4  
3  9  
4  16  
5  25  
usw.
```

Gehe so vor:

- Verschaffe dir mit Hilfe eines Flussdiagramms einen Überblick über die Schritte, die nötig sind um ein lauffähiges Programm zu erzeugen.
- Notiere die Programmlogik in Pseudocode (Struktogramm).
- Recherchiere die nötigen Java-Befehle im Internet, z.B. [hier](#).
- Erkläre den Unterschied zwischen den Befehlen `System.out.print` und `System.out.println`.
- Übernimm den folgenden Code in eine neue Datei, vervollständige ihn (X ersetzen), kompiliere und teste das Programm.

```
import java.util.Scanner;  
  
class quadratzahlen  
{  
    public static void main (String [] args)  
    {  
        int i=1;  
        System.out.println("Welches ist die XXXXXXX Zahl, deren Quadratzahl  
du berechnen willst?");  
        Scanner sc = new Scanner(System.in);  
        int j=sc.nextInt();  
  
        XXXXX(i<=j)  
        {  
            System.out.print(i);  
            System.out.print(" ");  
            System.out.println(X*X);  
            iXX;  
        }  
    }  
}
```

Aufgabe 5

Schreibe ein Programm, das die Lösungen einer quadratischen Gleichung berechnet (Mitternachtsformel). Gehe vor wie bei Aufgabe 4.

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - **QG Wiki**

Permanent link:

https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:was_ist_java:start?rev=1575467314

Last update: **04.12.2019 14:48**

