Prof. Dr. Manfred Schmidt-Schauß
Künstliche Intelligenz/Softwaretechnologie

Fachbereich Informatik (20)
Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main

Praktische Informatik 2

Sommersemester 1998

Übungsblatt Nr. 1

Abgabe: Donnerstag 30. April 1998 vor 12:00 st in den Briefkasten

Aufgabe 1 (10 Punkte)

Programmieren Sie in Java eine Klasse, `Sparschwein`, wobei `Sparschwein`e in verschiendenen Größen gebaut werden und man Geldstücke (oder auch andere Dinge, die durch den Schlitz passen) einwerfen kann. Was macht man wenn das Schwein voll ist...? Schreiben Sie dazu eine Methode `main`, die eine Folge von Nachrichten an ein Objekt der Klasse `Sparschwein` schickt. Hinweis: Auf einigen Rechnern des RBI (z.B. hera) ist Java installiert unter `øpt/java/bin`. Um die Java Datei `Sparschwein.java` in die Datei `Sparschwein.class` zu übersetzen, verwendet man das Kommando `javac Sparschwein.java`. Um die erzeugte Datei auszuführen, verwendet man dann `java Sparschwein`.

Aufgabe 2 (10 Punkte)

Modellieren (nicht programmieren) Sie objekt-orientiert einen vereinfachten Dschungel. Welche Objekte gibt es (z.B. Affen, Bananen, Lianen etc.)? Welche Methoden kennen diese Objekte? Wie z.B. werden Affen im Modell hungrig, wie vermehren sie sich, und wie wachsen Bananen? Was kann man mit Lianen anfangen?

Aufgabe 3 (5 Punkte)

Welche Arten kennen Sie unerwünschte E-Mail zu vermeiden? Und welche unerwünschte Werbung im WWW? Falls Sie davon nichts kennen, versuchen Sie via Internet etwas darüber zu lernen.