

## **Grundlagen der Informatik**

Dirk Seeber

Sprechstunde: nach Vereinbarung

E-Mail: [dirk.seeber@h-da.de](mailto:dirk.seeber@h-da.de)

Homepage:

<http://www.dirk-seeber.de/Hochschule/hochschule.html>

## **Homepage**

- Aktuelle Informationen / Termine
- Praktikumsaufgaben
- Folien der Vorlesung (kein Skript)
- Aufgabenstellungen / Übungen
- Klausurergebnisse inklusive Musterlösung

## Literatur

**Ulrich Breymann**

**C++**

**Hauser Fachbuchverlag 2003**

**( ca. 40 € , inkl. CD-Rom)**

Helmut Erlenkötter

C++

rororo 2001, (ca. 10 €)

Jürgen Wolff von Gudenberg

Objektorientiert Programmieren von Anfang an

Spektrum Akademischer Verlag 1966, (ca. 25 €)

Bjarne Stroustrup

Die C++ Programmiersprache

(Deutsche Übersetzung der Special Edition)

Addison-Wesley, Boston 2000, (ca. 50 €)

Zahlreiche Online-Skripte im Internet

Jesse Liberty

C++ in 21 Tagen

Markt&Technik 1999, (ca. 45 €)

Peter Prinz, Ulla Kirch-Prinz

C++ Lernen und professionell anwenden

mtp-Verlag Bonn 2002 (ca. 45 €)

Jörg Schake

C++ für Nicht-Informatiker

März 2016

[www.fbi.h-da.de](http://www.fbi.h-da.de) – Personal – J.Schake

## Software C++

(kostenlose) C++ Lizenzen:

- **Visual C++ 2013 Express Edition**

[http://www.microsoft.com/germany/express/product/visualcpl  
usplusexpress.aspx](http://www.microsoft.com/germany/express/product/visualcpl<br/>usplusexpress.aspx)

- **CodeBlocks**

<http://www.codeblocks.org/downloads>

weitere Compiler im Internet

- cygwin & eclipse IDE for C/C++ Developers (including  
Incubating componenets)

<http://www.eclipse.org/downloads>

- cygwin & Netbeans IDE 6.8

- Dev-C++

<http://www.bloodshed.net/devcpp.html>

## Ablauf des Praktikums (I)

Das Praktikum erfolgt *zweiwöchentlich* in mehreren Gruppen.

Innerhalb der Gruppen bilden maximal 2 StudentInnen ein Team.  
Die Einteilung in die Gruppen erfolgt anhand der Listen.

Die jeweilige Aufgabe wird mindestens 1 Woche vor dem Termin im Internet veröffentlicht und in der Vorlesung besprochen.

Die Aufgabe ist als **Hausaufgabe** zu lösen.  
Vorschlag: Das Programm ist mittels eines Texteditors zu erstellen und auf einem Memorystick (USB 2.0) mitzubringen.

Zusätzlich ist in der Regel  
ein **Entwurf**, sowie  
ein **Testplan**  
zu erstellen und mitzubringen.

## Ablauf des Praktikums (II)

Während des Praktikums sind eventuelle Fehler zu beseitigen.  
Die Bedienung der Entwicklungsumgebung im Labor ist im Dokument zu Praktikum 1 beschrieben.

Danach muss

- der Entwurf vorgelegt und erklärt werden
- der Testplan begründet werden
- das lauffähige Programm **vorgeführt** und **erklärt** werden  
=> Testat.

Sofern dies nicht gelingt kann im Praktikum der Abgabetermin für diese Aufgabe durch den Dozenten 1 mal verlängert werden. Danach gilt die Aufgabe als nicht testiert.

## **Ablauf des Praktikums (III)**

Die notwendigen Dateien sind auf dem persönlichen Laufwerk anzulegen.

Die Rechner in den Labors haben Internetanschluss.

StudentInnen mit Laptop und eigenem C++ dürfen die Praktikumsaufgaben auch auf Ihrem Gerät vorführen.