

Dozent

Prof. Dr. Thomas Vetter
Departement
Mathematik und Informatik
Spiegelgasse 1
CH – 4051 Basel

Assistenten

Marcel Lüthi

Tutoren

Pascal Mafli
Loris Sauter
Linard Schwendener
Clemens Büchner
Florian Spiess
Jonathan Aellen
Lukas Stöckli

Erweiterte Grundlagen der Programmierung (45398-01)**Blatt 2****[10 Punkte]**

Vorbesprechung 1. Okt - 5. Okt
Abgabe 8. Okt - 12. Okt (vor dem Tutorat)

Wir empfehlen Ihnen, im Buch “Sprechen Sie Java” bis und mit Kapitel 4 zu lesen, bevor Sie beginnen die Übungen zu lösen.

Aufgabe 1 - Domino**[2 Punkte]**

Das Ziel dieser Aufgabe ist zwei Programme zu schreiben, die alle möglichen Domino-Spielsteine ausgeben. Verwenden Sie dazu jeweils zwei geschachtelte Schleifen. Zählen sie jeweils die Anzahl möglicher Steine.

(0|0), (0|1), ..., (1|6), ..., (6|6)

(a) Schreiben Sie das Programm `DominoDoppelt`. Bei diesem Programm dürfen doppelte Steine vorkommen wie z.B. (1|6) und (6|1). **[1 Punkt]**

(b) Schreiben Sie das Programm `Domino`. Bei diesem Programm dürfen keine doppelte Steine vorkommen (mit Schleifen lösbar). **[1 Punkt]**

Aufgabe 2 - Zeichnen**[4 Punkte]**

In dieser Aufgabe sollen Sie einfache Muster in ein Fenster zeichnen. Verwenden sie die Sourcen, die in der zip-Datei zum Übungsblatt mitgeliefert werden. Die Datei `BasicDrawing.java` können Sie als Vorlage für die Programme in dieser Aufgabe verwenden. Es sollte sich ein Fenster mit einem einsamen roten Pixel auf dem weissen Hintergrund öffnen. Das Programm läuft weiter solange das Fenster nicht geschlossen wird.

(a) Schreiben Sie ein Programm `Linie`, welches eine horizontale und vertikale Linie über das ganze Bild zeichnet. Verwenden Sie dafür eine Schleife. **[½ Punkt]**

(b) Schreiben Sie ein Programm `Rechteck`, welches ein gefülltes Rechteck zeichnet. Verwenden Sie dafür zwei geschachtelte Schleifen. **[½ Punkt]**

(c) Schreiben Sie ein Programm `Schachbrett`, welches ein Schachbrettmuster über das ganze Bild zeichnet. Die Kantenlänge jedes Feldes soll 20 Pixel betragen. Verwenden Sie zwei ineinander geschachtelte Schleifen über die Zeilen und Spalten des Bildes, und eine Bedingung die an jedem Pixel testet, ob dieser Schwarz oder Weiss

gezeichnet werden soll.

Hinweis: Verwenden Sie für die Bedingung die Modulo Operation `%`. [1 Punkt]

- (d) Schreiben Sie ein Programm `Kreis`. Dieses Programm soll einen gefüllten Kreis um den Nullpunkt des Bildes zeichnen. Für jeden Punkt auf einem Kreis um den Nullpunkt gilt

$$r^2 = x^2 + y^2 \quad (1)$$

wobei r der Radius des Kreises ist und x, y die Koordinaten eines Punktes auf dem Kreis sind. Überlegen Sie, welche Bedingung im Inneren eines Kreises gilt, und markieren Sie alle Pixel die diese Bedingung erfüllen. [1 Punkt]

- (e) Schreiben Sie ein Programm `KreisMitte`. Dieses Programm ist macht dasselbe wie `Kreis`, soll aber den Kreis in der Mitte des Bildes zeichnen. [1 Punkt]

Aufgabe 3 - Iterationsverfahren nach Newton

[4 Punkte]

Die Kubikwurzel einer positiven reellen Zahl a lässt sich näherungsweise durch die Iterationsformel bestimmen:

$$x_{n+1} = \frac{1}{3}(2x_n + \frac{a}{x_n^2}) \quad (2)$$

Diese Formel wird wie folgt angewandt. Man wählt einen beliebigen Startwert x_1 , und berechnet mit der Formel den Wert x_2 , indem $x_n = x_1$ und $x_{n+1} = x_2$ gewählt werden. Das Ergebnis wird dann immer wieder (iterativ) in die Formel hineingesteckt. Die Formel ist so konstruiert, dass die Lösung immer dichter an der Kubikwurzel von a liegt, als der Eingabewert. Die Formel ergibt sich aus dem Iterationsverfahren nach Newton. Um die Nullstelle einer Funktion f zu finden, nutzt man die allgemeine Iterationsvorschrift:

$$x_{n+1} = x_n - \frac{f(x_n)}{f'(x_n)} \quad (3)$$

In unserem Fall ist $f(x) = x^3 - a$.

Schreiben Sie ein JAVA-Programm `CubicRoot`, das die Kubikwurzel der Eingabe berechnet. Dabei gilt ein Iterationswert als gut genug, falls er von dem nachfolgendem Iterationswert nicht um mehr als $1e-8$ abweicht. Hinweise:

- Deklarieren Sie die Variablen als Typ `double`.
- Weisen Sie zur Verarbeitung der Eingabe a den Wert `Double.parseDouble(args[0])` zu.
- Starten Sie mit dem Iterationswert 1.
- Nutzen Sie zur Berechnung des Absolutbetrags einer Zahl x die Funktion `Math.abs(x)`.