

Grundlagen der Informatik II – 1. Übung

Wiederholungsfragen

1. Wie ist ein einfaches C++-Programm strukturiert?
Siehe Teil 1 – 2. Übung „Aufbau eines einfachen C++-Programms“
2. Nennen Sie die grobe Schrittfolge zur Erstellung und Generierung eines ausführbaren Programms!
Siehe Teil 1 - 6. Praktikum „Getrenntes Compilieren“ und Vorlesungsskript Teil 1
3. Welche elementaren Datentypen sind Ihnen geläufig?
Siehe Teil 1 – 2. Übung „Elementare Datentypen“
4. Nennen Sie die zulässigen Kontrollstrukturen von C++ !
Siehe Teil 1 – 3. Übung „Kontrollstrukturen“
5. Was bewirken die Anweisungen „break“ und „continue“?
Siehe Teil 1 - 4. Übung „Schleifensprünge mit break und continue“
6. Was ist der Unterschied zwischen einer Anweisung und einem Ausdruck?

Eine Anweisung ist ein Befehl oder eine Befehlsfolge zur Steuerung von Prozessen und wird mit einem Semikoleon abgeschlossen. Ein Ausdruck hat stets einen Ergebnistyp und ist Bestandteil von Anweisungen.

7. Wie lassen sich Anweisungen bzw. Ausdrücke gruppieren?
Siehe Teil 1 - 3. Übung „Block-/Verbund-Anweisung“ und 4. Übung „Kommaoperator“
8. Wie wird eine Funktion definiert?
Siehe Teil 1 - 5. Übung „Definition einer Funktion“
9. Was versteht man unter Funktionsprototypen?
Siehe Teil 1 - 5. Übung „Prototyp einer Funktion“
10. Was ist der Unterschied zwischen Call-By-Value und Call-By-Reference?
Siehe Teil 1 - 5. Übung „Übergabe von Funktionsparametern“
11. Was bewirken die Spezifikationen „static“ und „extern“?
Siehe Teil 1 - 6. Übung „Speicherklassen“
12. Was versteht man unter Rekursion? Nennen Sie Merkmale und Anwendungsbereiche!
Siehe Teil 1 - 6. Übung „Rekursive Funktionen“
13. Was sind Namensräume und wie werden sie definiert?
Siehe Teil 1 - 7. Übung „Definition von Namensräumen“
14. Was bewirkt die „using“-Deklaration?
Siehe Teil 1 - 7. Übung „using“-Deklaration“