



Programmierung 2: Ein kleiner Test ...

- 1 Nennen Sie drei Datentypen von Java.
- 2 Melissa soll ein Programm schreiben, das zwei Zahlen addiert und das Ergebnis ausgibt. Material 1 zeigt einen Teil ihres Codes.
 - (a) Melissa gibt in die beiden Textfelder eine 3 und eine 4 ein und wundert sich über das angezeigte Ergebnis. Geben Sie an, was das Programm ausgibt.
 - (b) Erläutern Sie, was Melissa ändern muss, damit die beiden Zahlen tatsächlich addiert werden.
- 3 Bestimmen Sie die Werte der Variablen a , b und c am Ende des jeweiligen Programms.

(a)

```

1   int a;
2   int b;
3   String c;
4   a = 4;
5   b = 5;
6   a = a+b;
7   c = "a"+"b";

```

(b)

```

1   double a;
2   int b;
3   String c;
4   a = 6.4;
5   b = 2;
6   b = a/b;
7   c = (a+b)+" ";

```

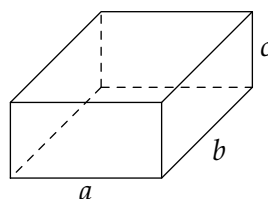
- 4 Es soll folgendes Programm geschrieben werden: Der Benutzer gibt die Kantenlängen a , b und c eines Quaders ein und das Programm berechnet auf Knopfdruck das Volumen des Quaders (vgl. Material 2).
Implementieren Sie die `onAction`-Methode des Programms.

```

1   ...
2   public void actionPerformed(ActionEvent ev){
3       String a = GUI.getText("a");
4       String b = GUI.getText("b");
5       String c = a+b;
6       GUI.setText("ausgabe", c);
7   }

```

Material 1



Material 2