

0. Aufgabe**(2 Punkte)**

Welche primitiven Variablentypen außer „boolean“ kennst du? Nenne mindestens zwei. Nenne noch einen nicht-primitiven Typ („Referenztyp“).

1. Aufgabe**(2 Punkte)**

Bestimme den Wahrheitswert der folgenden Aussage. Notiere dabei dein Vorgehen und gib die Wahrheitswerte der Teilaussagen an.

$$((!(2 \neq 3) \parallel (2 < 3) \ \&\& (3 > 5)) \ \&\& \text{true})$$
2. Aufgabe**(4 Punkte)**

Bringe die folgenden Bausteine einer Java-Datei in die richtige Reihenfolge:

Attribute/Variablendeklaration – Bibliotheksimporte – Konstruktor – Methoden - Klasse

3. Aufgabe**(2 Punkte)**

Erläutere anhand des folgenden Codes der Methode „setNote“, was diese macht:

```
public void setNote(Schueler Name)      {      Name.gibNote(15);      }
```

4. Aufgabe**(2 Punkte)**

Im Breakout-Projekt werden im „Ball“ folgende Methoden definiert und in die act-Methode eingetragen:

- setLocation(getX() + dx, getY() + dy);
- pruefeKontaktRandUnten();

Macht es einen Unterschied, in welcher Reihenfolge diese beiden Methoden gelistet werden? Begründe deine Antwort.

5. Aufgabe**(2 Punkte)**

Erläutere, was die folgende Anweisung bewirkt:

```
if ( 3 != 3 ) {System.out.println(„Hallo“);} else {System.out.println(„Juhu!“);}
```

6. Aufgabe**(3 Punkte)**

Notiere eine Schleife, welche die ersten x ungeraden Zahlen 1, 3, 5, ... im Terminal ausgibt, wobei x beim Aufrufen der Methode vom User selbst festgelegt wird.

7. Aufgabe**(3 Punkte)**

Erläutere, was die folgende Schleife genau tut und was „Fall 1“ bedeutet.

```
for (i=2; i < test_zahl; i++)
{      if ( test_zahl % i == 0 )      { System.out.println("Fall 1");      }      }
System.out.println("Test ist fertig!");
```

8. Aufgabe**(4 Punkte)**

Notiere eine Methode, die die Quersumme einer Zahl berechnet. Dabei ist die Quersumme der Zahl 163 bspw. die Zahl 10 (=1+6+3).