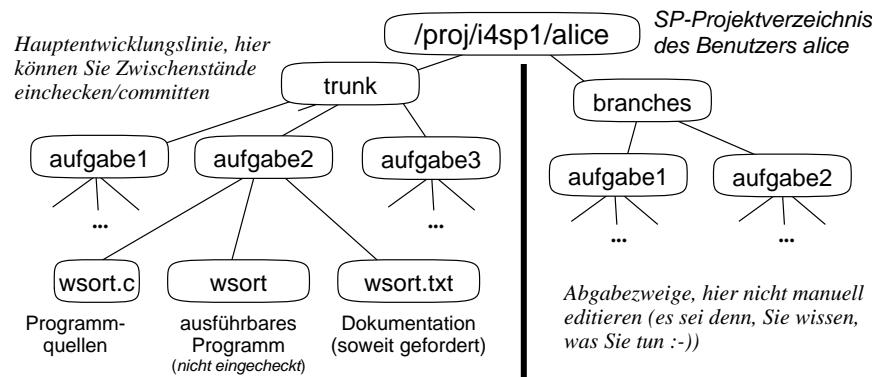


## Allgemeine Hinweise zu den SP1-Übungen

- Die Aufgaben sind teils alleine, teils in Zweiergruppen zu bearbeiten (siehe Aufgabenstellung). Bei Gruppenarbeit sind Lösungsweg und Programmierung gemeinsam zu erarbeiten.
- Zur Versionsverwaltung wird jedem Teilnehmer ein Subversion-Repository zur Verfügung gestellt, welches auch zur Abgabe verwendet wird. Zum Zugriff auf das Repository muss jeder Teilnehmer zunächst ein Subversion-Passwort durch Aufruf des Kommandos `/proj/i4sp1/bin/change-password` setzen.
- Für jede Aufgabe ist die Bearbeitungszeit in Werktagen (bei uns nur Montag bis Freitag) angegeben. Die Bearbeitungszeit beinhaltet den Tag der eigenen Tafelübung. Nicht enthalten sind die Feiertage 01.05., 09.05., 20.05., und 30.05. und der Berg-Dienstag (21.05.). Mit Hilfe des Kommandos `/proj/i4sp1/bin/get-deadline <aufgabeX>` kann der effektive Abgabetermin für den Aufrufenden angezeigt werden.
- Die Übungsaufgaben müssen spätestens bis zum jeweiligen Abgabetermin abgegeben werden. In darauffolgenden Tafelübungen werden einzelne abgegebene Lösungen besprochen – jeder Übungsteilnehmer muss dabei in der Lage sein, die gesamte Lösung seiner Gruppe zu erläutern. Kann jemand seine Lösung auf Anforderung nicht erklären, wird für ihn die Aufgabe als nicht abgegeben bewertet (im Zweifelsfall kann hierzu ein Gespräch außerhalb der Tafelübung stattfinden).
- Die abgegebenen Programme werden automatisch auf Ähnlichkeit mit anderen Programmen desselben Semesters und früherer Semester überprüft. Werden starke Übereinstimmungen festgestellt, wird die Aufgabe als nicht abgegeben bewertet.
- Kann ein Übungstermin nicht wahrgenommen werden, kann vorher mit dem eigenen Übungsleiter ein Ersatztermin in einer anderen Übungsgruppe vereinbart werden.
- Jeder Benutzer erhält für SP1 ein spezielles Projektverzeichnis mit dem Namen `/proj/i4sp1/`, gefolgt vom eigenen Login-Namen. Die Projektverzeichnisse werden für alle im WAFFEL zu einer Tafelübung angemeldeten Teilnehmer nächtlich erstellt. Eine Anmeldung ist zur Übungsteilnahme daher zwingend erforderlich.
- Der Verzeichnis-Baum für die Aufgaben ist folgendermaßen aufzubauen:



- Unterhalb von branches sollten Sie **keine manuellen Änderungen** durchführen, da dies dazu führen kann, dass das Abgabeprogramm nicht mehr korrekt funktioniert.
- Die Aufgaben sind bis spätestens zum Abgabetermin durch Aufruf des Programms  

$$/proj/i4sp1/bin/submit \text{ aufgabe}X \quad X = 1 \dots 6$$
abzugeben. Dieses Programm überträgt den aktuellen Entwicklungsstand der Aufgabe in den Abgabezweig. Eine Aufgabe kann beliebig oft abgegeben werden; es gilt, soweit nicht anders vereinbart, die letzte rechtzeitige Abgabe.
- Sollten Sie aus triftigem Grund eine fristgerechte Abgabe versäumen, so ist eine verspätete Abgabe durch Aufruf des Abgabeprogramms möglich. Damit eine solche Abgabe bei der Wertung berücksichtigt wird, ist jedoch in jedem Fall eine Rücksprache mit Ihrem Übungsleiter erforderlich. Eine vorhandene rechtzeitige Abgabe wird durch eine verspätete Abgabe nicht gelöscht.

## Aufgabe 1: lilo (4.0 Punkte)

Implementieren Sie eine einfach verkettete Liste, welche nicht-negative Ganzzahlen verwaltet. Auf die Liste soll mit den folgenden Funktionen zugegriffen werden:

- `int insertElement(int value)`: Fügt einen Wert in die Liste ein, wenn dieser noch nicht vorhanden ist. Im Erfolgsfall gibt die Funktion den eingefügten Wert zurück, ansonsten den Wert -1.
- `int removeElement()`: Entnimmt den ältesten Wert aus der Liste und gibt diesen zurück. Ist der Wert in der Liste nicht vorhanden, wird -1 zurückgeliefert.

Im Verzeichnis `/proj/i4sp1/pub/aufgabe1` finden Sie eine Vorlage für die Quelldatei. Das darin enthaltende Hauptprogramm (Funktion `main()`) fügt einige Werte in die Liste ein und entnimmt diese wieder. Die Codesequenz aus der Vorlage soll folgende Ausgabe erzeugen:

```
insert 47: 47
insert 11: 11
insert 23: 23
insert 11: -1
remove: 47
remove: 11
```

### Hinweise zur Aufgabe:

- Erforderliche Dateien: `lilo.c`
- Hilfreiche *Manual-Pages*: **malloc(3)**, **free(3)**
- Das C-Programm ist in der Datei `lilo.c` abzulegen. Es muss dem ANSI-C99-Standard entsprechen und mit dem GNU-C-Compiler auf den Linux-Rechnern im CIP-Pool kompilieren. Dazu ist der Compiler mit folgenden Parametern aufzurufen.  
`gcc -std=c99 -pedantic -D_XOPEN_SOURCE=700 -Wall -Werror -o lilo lilo.c`
- Implementieren Sie keine Listenfunktionalität in der Funktion `main()`. Allerdings können Sie die Funktion `main()` erweitern, um Ihre Implementierung zu testen.
- Sollte bei der Ausführung einer verwendeten Funktion (z.B. `malloc(3)`) ein Fehler auftreten, sind keine Fehlermeldungen auszugeben.
- Unterprogramme und globale Variablendefinitionen sind ausreichend zu kommentieren. Achten Sie bitte außerdem auf saubere Gliederung des Quellcodes!
- Mit Hilfe des Skriptes `/proj/i4sp1/bin/copy-public-files-for` können Sie sich alle nötigen Dateien in Ihr Projektverzeichnis kopieren lassen.

### Hinweise zur Abgabe:

Bearbeitung: Einzeln

Bearbeitungszeit: 6 Werkstage

Abgabezeit: 17:30 Uhr