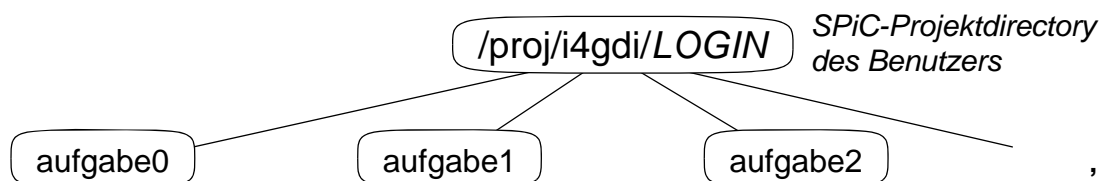


Allgemeine Hinweise zu den Übungen SPiC

- Die Aufgaben sind anfangs alleine, später in Zweier-Gruppen zu bearbeiten, wobei dann der Lösungsweg und die Programmierung gemeinsam erarbeitet werden sollen. Beachten Sie hierzu auch die Hinweise in den Aufgabenstellungen.
- Die Übungsaufgaben müssen spätestens bis zum jeweiligen Abgabetermin abgegeben werden. Aufgaben, die in Zweier-Gruppen bearbeitet werden, müssen nur von einem Übungspartner abgegeben werden.
- Sie benötigen ein Login für die CIP Pools der Informatik um die Rechner in den Übungsräumen verwenden zu können. Falls Sie noch kein solches Login besitzen suchen Sie bitte die CIP Betreuer innerhalb deren Sprechstunde auf. Informationen hierzu finden Sie unter <http://www.cip.informatik.uni-erlangen.de>.
- Jeder Benutzer erhält für SPiC ein spezielles Projektdirectory mit dem Namen `/proj/i4gdi/`, gefolgt von dem eigenen Login-Namen. Die Projektverzeichnisse werden für alle Teilnehmer angelegt, die sich im Waffel angemeldet haben. Eine Anmeldung im Waffel ist daher zwingend zur Übungsteilnahme erforderlich. Der Directory-Baum für die Aufgaben ist folgendermaßen aufzubauen:



- Die Aufgaben sind bis spätestens zum Abgabetermin durch Aufruf des Programms `/proj/i4gdi/pub/abgabe aufgabeX` $X=0 \dots n$ abzugeben. Dieses Programm überprüft die Directorystruktur und die Namen der Dateien, die nach der Aufgabenstellung vorhanden sein müssen und erzeugt dann ein Archiv der abgegebenen Dateien. Bis zum Abgabetermin kann ein Programm beliebig oft abgegeben werden — es gilt der letzte, vor dem Abgabetermin vorgenommene Aufruf des Abgabeprogramms.
- Verwenden Sie für den Namen der C-Quelldatei, soweit in der Aufgabenstellung nicht anders angegeben, den Namen des Programms entsprechend dem Titel der jeweiligen Aufgabenstellung. Ist der Titel der Aufgabenstellung also z.B. **wcount**, so legen Sie den Quellcode in einer Datei **wcount.c** ab.

Aufgabe 0: hello world (3 Punkte, Abgabe in der Tafelübung)

Programmieren Sie zum Kennenlernen der benötigten Programmierwerkzeuge (Editor, Compiler, Shell) zunächst ein C-Programm **hello**, das den Text “Hello <Vorname> <Nachname>!” in einer eigenen Zeile auf der Standardausgabe ausgibt. Speichern Sie den Programmquellcode in einer Datei **hello.c**.