
Übungen zu Kapitel 4

4.1 Erstes Programm:

Erstellen Sie ein lauffähiges Java-Programm mit einer Konsolenausgabe Ihrer Wahl. Bemühen Sie sich um eine deutliche **Formatierung**. Fügen Sie auch verschiedene **Kommentare** ein.

4.2 Compilermeldungen analysieren:

Experimentieren Sie mit dem Coding: Welche Wirkungen haben Veränderungen am Coding auf Kompilations- und Ausführbarkeit des Programms?

- Was sagt der Compiler, wenn Sie `CLASS` statt `class` schreiben?
- Welche Wirkung hat es, wenn Sie `MAIN` statt `main` schreiben?
- Welche Bestandteile der Zeile `public static void main(String[] args)` können wegfallen ohne Kompilation oder Ausführung zu gefährden?
- Löschen Sie eine der Blockklammern – was meldet der Compiler?

4.3 Bedeutung des `.class`-Files für Ausführbarkeit:

Zur Ausführung eines Java-Programms genügt das `.class`-File. Überzeugen Sie sich davon, dass sich ein kompiliertes Java-Programm auch nach Löschen (oder Verschieben) des zugehörigen `.java`-Files noch ausführen lässt.

4.4 Zahlenformate:

Stellen Sie durch Konsolenausgabe mittels `System.out.println()` fest, welchem Dezimalwert die folgenden Hexadezimal- und Oktalzahlen entsprechen:

`0x2a` `0x1bc` `0xffff` `011` `020` `077`