

Abgabebedingungen:

- Die Abgabetermine sind verbindlich, d.h. es besteht **Teilnahmepflicht**.
- Die Übungen werden in **Zweier-Teams** oder alleine gelöst. Mehr als zwei Mitglieder pro Team werden nicht anerkannt.
- Wenn ihr zu zweit programmiert, müssen beide Gruppenmitglieder beim Abgabetermin anwesend sein und das Programm erklären können.
- Haben wir das Gefühl, daß eines oder alle Gruppenmitglieder nicht richtig auf die Abnahme vorbereitet sind, wird die Abnahme abgelehnt.
- Die Programme müssen **am Beginn** der Stunde **fertig**, d.h im Rechenzentrum **compilierbar** und **lauffähig** sein, da ihr jederzeit damit rechnen müßt, zur Abgabe aufgefordert zu werden.
- Unentschuldigtes Fehlen führt automatisch zur Aberkennung der gesamten Übung.
- Im Krankheitsfall ist ein **ärztliches Attest** vorzulegen.
- **Fragen** zur Übung können am Ende derjenigen Stunde gestellt werden, in der die Aufgabenzettel ausgeteilt werden. Die Abgabetermine sind nicht dazu da, noch nicht gestellte Fragen zu halbfertigen Programmen loszuwerden!

Programmierstil:

- Ihr solltet auf Einrückungen achten, damit der Quellcode übersichtlicher wird.
- Die Länge der Namen von Variablen sollte etwa proportional zur Größe ihrer Sichtbarkeitsbereiche sein. Ihr solltet euch generell angewöhnen, **sprechende Variablenbezeichner** zu verwenden. Eine Laufvariable darf durchaus **i** heißen, wobei z.B. das Ergebnis der Mittelwertberechnung aussagekräftig mit **Mittelwert** bezeichnet werden sollte.
- Schlüsselwörter wie **begin**, **end**, **while** sollten **entweder** durchgängig groß **oder** klein geschrieben werden!
- Wo immer möglich, solltet ihr **Konstanten** verwenden.

Nützliche Tastaturkürzel für Turbo Pascal 6.0:

Menüpunkt	Bedeutung	Tastenkürzel
FILE		
→ OPEN	Datei öffnen	F3
→ NEW	Neue Datei erstellen	
→ SAVE	Änderungen speichern	F2
→ EXIT	Programm beenden	ALT-X
→ CHANGE DIR	Verzeichnis wechseln	
EDIT		
→ CUT	Ausschneiden	SHIFT-DEL
→ COPY	Kopieren	CTRL-INS
→ PASTE	Einfügen	SHIFT-INS
SEARCH		
→ FIND	Begriff im Quelltext suchen	
→ REPLACE	Begriffe im Quelltext suchen und ersetzen	
RUN		
→ RUN	Programm ausführen	CTRL-F9
→ TRACE INTO	Schrittweises Ausführen	F7
→ STEP OVER	Ausführen bis zum nächsten Haltepunkt	F8
COMPILE		
→ COMPILE	Übersetzen des Quellcodes in Objektcode	F9
→ DESTINATION	Memory: in den Arbeitsspeicher compilieren; es wird keine *.exe erzeugt Disk: auf die Festplatte compilieren; es wird eine *.exe erzeugt.	
DEBUG		
→ WATCHES	Hinzufügen, Löschen und Ändern von überwachten Ausdrücken	
→ BREAKPOINTS	Hinzufügen, Löschen und Ändern von Haltepunkten	
OPTIONS		
→ COMPILER	Range-/ IO-Checkschalter	
WINDOW		
→ NEXT	Nächstes Fenster in der Hierarchie fokussieren	F6
→ PREVIOUS	Vorheriges Fenster in der Hierarchie fokussieren	SHIFT-F6
→ CLOSE	Fenster schließen	ALT-F3
HELP		
→ INDEX	Alphabetischer Index	SHIFT-F1
→ CONTENTS	Gliederungsübersicht der Hilfethemen	
	Vergrößern des Bildschirms auf Vollbildgröße	ALT-RETURN
	Allgemeine Hilfe	F1