

Hinweise zu den Programmieraufgaben und zur Abgabe

Um zur Prüfung der Lehrveranstaltung „*Algorithmen und Datenstrukturen*“ zugelassen zu werden, müssen über alle Hausaufgaben summiert am Ende des Semesters 50% der Punkte erreicht werden und zu jedem bis auf einem Aufgabenblatt eine „vernünftige“ Lösung *fristgerecht* abgegeben werden. In begründeten Ausnahmefällen ist eine entsprechende „Abmeldung“ (Krankenschein, etc.) bei uns im Sekretariat zeitnah abzuliefern.

Eine weitere „verpasste“ Abgabe kann durch Bearbeitung eines zusätzlichen Aufgabenblatts ausgeglichen werden, welches im Laufe des Semesters ausgeteilt wird.

Grundsätzlich ist jeder Teilnehmer der Lehrveranstaltung angehalten, im Rahmen der Hausaufgaben eigene Leistung zu erbringen und sich mit jeder Aufgabe auseinanderzusetzen. Häufig ist es jedoch sinnvoll, über Probleme zu diskutieren und gemeinschaftlich Lösungen zu erarbeiten. Deshalb ist es möglich, Aufgaben als Gruppe zu *zweit* abzugeben, sofern folgendes Verfahren eingehalten wird:

- Ein Team-Mitglied reicht die Lösung über das Abgabesystem ein.
- Das gleiche Team-Mitglied schickt an Herrn Eisterlehner eine E-Mail mit dem Betreff `###AlgoDS:<Nr. des Aufgabenblattes>:<Eigene Matrikel>:<Matrikel des Partners>`
- Beispiel
 - Aufgabe: 1
 - Matrikelnr. 1: 170012
 - Matrikelnr. 2: 250098
 - Betreff: `###AlgoDS:01:170012:250098`

- Das zweite Team-Mitglied sieht sein Ergebnis am Montag der Folgewoche (also bis zu eine Woche nach dem ersten Team-Mitglied) im Abgabesystem.
- Bitte überprüfen Sie das Ergebnis innerhalb von zwei Tagen.

Wird dagegen von einem Teilnehmer eine fremde Lösung kopiert oder lediglich leicht modifiziert, so wird dies als *Täuschungsversuch* gewertet und per E-Mail entsprechend mitgeteilt. Ein zweiter Täuschungsversuch führt zum Ausschluss von der Prüfung. Ebenfalls als Täuschungsversuch wird gewertet, wenn eine Abgabe offensichtlich nicht ausreichend umfangreich bearbeitet wurde oder mutwillig beschädigte bzw. ungültige Dateien abgegeben werden.

Grundsätzlich werden (abhängig von der Aufgabenstellung) nur folgende Dateiformate akzeptiert:

- .java — für JAVA-Quellcode
- .txt, .pdf — für Text
- .jpg, .png — für Bilder/Zeichnungen

Geben Sie Ihre Lösungen stets als *jar*-Archiv ab mit möglichst flacher Dateihierarchie (vermeiden Sie Unterverzeichnisse).

Programmieraufgaben sind stets in Form von *syntaktisch korrekten* JAVA-Quelldateien zu lösen. Diese müssen sich mit dem JAVA-Kommandozeilen-Compiler von SUN in der Version 1.5 direkt übersetzen lassen und in der JAVA-Laufzeitumgebung von SUN (ebenfalls Version 1.5) lauffähig sein. Geben Sie mit an, wie Ihr Programm zu starten ist.

Wie in der Vorlesung „Einführung in die Programmierung“ auch, ist ein konsistenter *Programmierstil* einzuhalten¹. Grobe Inkonsistenzen und unleserliche bzw. ungenügend kommentierte Programme führen zu Punkteabzug.

Bei Fragen bzw. Anmerkungen zu konkreten Korrekturen, wenden Sie sich bitte direkt an den jeweiligen Korrektoren (dieser wird zufällig zugeteilt). Für allgemeine Fragen wenden Sie sich bitte an Dominik Benz (benz@cs.uni-kassel.de) oder Folke Eisterlehner (eisterlehner@cs.uni-kassel.de).

Viel Spaß und viel Erfolg!

¹siehe <http://www.plm.eecs.uni-kassel.de/plm/fileadmin/pm/courses/einfProg08/einfProgAufg2.pdf>