

Rechnerumgebung Für die Programmieraufgaben stehen den Studenten Linux Rechner zur Verfügung. Eine komplette Liste der Computerräume gibt es auf http://www.id.ethz.ch/services/list/comp_raum_stud/arbeitsraeume/. Wo vorhanden, können natürlich auch eigene Rechner benutzt werden. Wer mit dem Gedanken spielt, sich ein eigenes Notebook anzuschaffen, der sollte einen Blick auf die Neptun Angebote werfen (<http://www.projektneptun.ch/>).

Wir arbeiten mit einer Unix Umgebung. Dazu stellen wir eine sogenannte VirtualBox zur Verfügung, mit der man auf einem beliebigen Rechner und Betriebssystem eine Linux Installation laufen lassen kann. Auf der Vorlesungsseite finden Sie genauere Informationen hierzu.

Prüfungsbedingungen Die Hauptprüfung zu dieser Vorlesung findet im Sommer 2015 statt.

Probeklausur Am Ende des Semesters findet eine freiwillige Probepfung statt. Geprüft wird der Stoff aus dem ganzen Semester. Das Resultat dieser Prüfung dient lediglich der eigenen Einschätzung seines Wissensstandes, es hat keine Auswirkung auf die erzielte Note in der Hauptprüfung.

Abgabe der Übungen Bearbeitungszeit ist in der Regel eine Woche, bei Programmieraufgaben manchmal auch zwei Wochen.

Programmieraufgaben werden üblicherweise per E-Mail bis Dienstag 15:15 Uhr an den Übungsleiter geschickt. Beachten Sie die formalen Richtlinien weiter unten und die Angaben Ihres Übungsleiters.

Schriftliche Abgaben werden in der Übungsstunde abgegeben und sind immer mit dem Namen der Vorlesung, der Nummer der Übungsgruppe (A...T), der Nummer der bearbeiteten Übungsserie und dem eigenen Namen zu beschriften. Genügend Platz zwischen den Aufgaben und ein Rand helfen uns bei der Korrektur.

Ihr Übungsleiter kann Ihnen aber auch eigene Angaben zur gewünschten Abgabeform der bearbeiteten Aufgaben machen.

Programmieraufgaben Sofern Ihr Übungsleiter Ihnen keine anderweitigen Angaben gemacht hat, erfolgt die Abgabe per E-Mail an den Übungsleiter. Hierbei müssen die folgenden Punkte unbedingt beachtet werden.

- Nur die Programmtexte (*sourcecode*) verschicken, **nicht** die daraus mit Hilfe des Compilers generierten ausführbaren Programme (*executables*).
- Die verschiedenen Programmtexte werden jeweils als *attachments* vom Typ Text/Plain an die Mail angehängt.
- Für jede Übungsserie nur eine Mail, und zwar mit *Subject* IFMP, Serie <Nummer>, wobei <Nummer> entsprechend durch die Nummer der bearbeiteten Serie ersetzt wird, z.B. Serie 1 . Sollte doch eine weitere Mail notwendig werden, weil Ihnen z.B. Fehler aufgefallen sind, so stellen Sie bitte im Subject das Wort ‘UPDATE:’ voran.
- Programmtexte müssen vom Compiler ohne Fehlermeldungen akzeptiert werden.
- Jeder Programmtext enthält ganz am Anfang in Form eines Kommentars folgende Angaben: Programmname, Autor, Übungsgruppe und bearbeitete Übungsserie sowie Aufgabe. Beispiel:

```
// Informatik - Serie 13 - Aufgabe 4e
// Programm: my_program.cpp
// Autor:    X. M. Müller (Gruppe F)
```

- In den Programmen sind nur die Sprachkonstrukte zu verwenden, die in der Vorlesung oder Übung schon besprochen wurden.
- Programmtexte sind für Menschen geschrieben, auch wenn sie gleichzeitig von Rechnern verstanden werden müssen. Achten Sie deshalb auch auf das optische Erscheinungsbild Ihrer Programme! Insbesondere zählt hierzu konsequentes und konsistentes Einrücken (*indenting*) und die ebensolche Verwendung von Leerzeichen z.B. vor und nach Operatoren und Schlüsselwörtern (*spacing*). Nehmen Sie sich die Programme aus der Vorlesung als Beispiel, dann kann eigentlich nicht viel schief gehen.

Zu guter Letzt Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Ihren Übungsleiter oder bei weiterführenden Problemen an den Chefassistenten Christian Zingg. E-Mail ist dafür ein bequemer Weg. Wir werden uns bemühen, diese einmal am Tag zu bearbeiten und zu beantworten, was bei Abwesenheit aber auch einmal länger dauern kann.

Es bleibt uns noch, Ihnen einen guten Anfang und viel Erfolg zu wünschen!