

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 2016 statt. Unter dem Semester wird es eine benotete Übungsaufgabe geben, bei der ein Bonus auf die Schlussnote von bis zu 1/8 Note erworben werden kann.

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

Programmieraufgaben werden auf den IFMP-Judge abgegeben, welcher Ihnen postwendend Feedback zur Korrektheit Ihrer Programme gibt. Zusätzlich wird sich Ihr Übungsleiter die auf den IFMP-Judge abgegebenen Abgaben anschauen, und Ihnen Feedback geben.

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

Programmieraufgaben Die Abgabe der Programmieraufgaben erfolgt auf den IFMP-Judge. Hierbei müssen die folgenden Punkte unbedingt beachtet werden.

- Nur die Programmtexte (*sourcecode*) hochladen, **nicht** die daraus mit Hilfe des Compilers generierten ausführbaren Programme (*executables*).
- Sie können eine Programmieraufgabe auch mehrmals einreichen. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn Ihnen der IFMP-Judge bei der ersten Version Probleme aufgezeigt hat.
- Programmtexte müssen vom Compiler ohne Fehlermeldungen akzeptiert werden, der IFMP-Judge wird Ihnen sonst genau dies nochmals sagen.
- 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. Ihr Übungsleiter kann Ihnen hierzu weitere Tipps geben, da er Ihre Abgaben auf den Judge auch nochmals anschaut.
- Ihre Abgaben auf den IFMP-Judge können nur von wenigen autorisierten Personen eingesehen werden (darunter die Übungsleiter). Ausser der benoteten Übungsaufgabe (welche speziell angekündigt wird), zählen Ihre Abgaben auf den IFMP-Judge nicht für Ihre Note.

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!