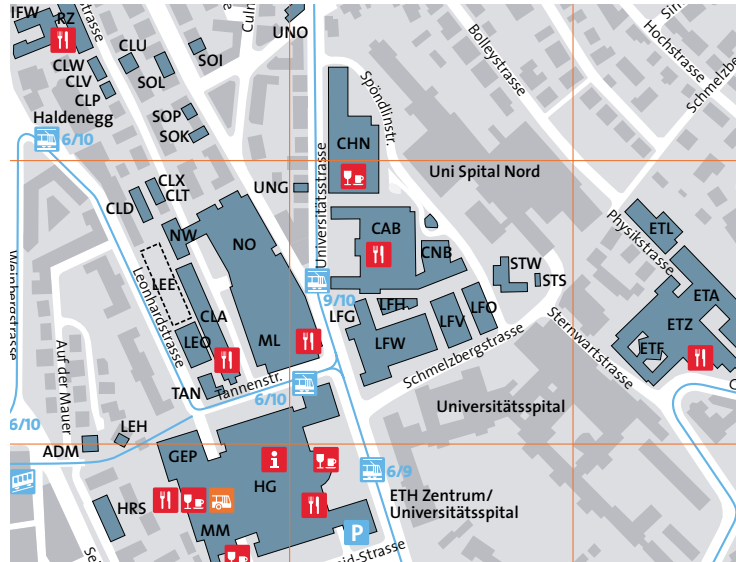


# Informatik für Mathematiker und Physiker HS16

Course URL: <http://lec.inf.ethz.ch/ifmp/2016/>

- Vorlesung:** Dienstag 13:15–15:00 Uhr.  
Ort: ML D28 und E12
- Übungen:** Dienstag 15:15–17:00 Uhr.  
Ort: gemäss Einteilung
- Dozent:** Prof. Bernd Gärtner,  
gaertner@inf.ethz.ch,  
CAB G31.1
- Chefassistent:** Christian Zingg,  
zinggch@student.ethz.ch
- Sekretariat:** Andrea Salow,  
asalow@inf.ethz.ch,  
CAB G19.1.



## Übungsgruppen

GRUPPE	RAUM	ÜBUNGSLEITER	E-MAIL
A	CAB G 59	Bhargav Bhatt (E)	bbhatt [at] ethz.ch
B	LFW C 1	Der-Yeuan Yu (E)	dyu [at] inf.ethz.ch
C	ML H 34.3	Alen Stojanov (E)	astojanov [at] inf.ethz.ch
D	ML H 41.1	Reza Sefidgar (E)	srsefidgar+ifmp [at] gmail.com
E	CHN D 48	Sinisa Matetic (E)	sinisa.matetic [at] inf.ethz.ch
F	CHN D 44	David Sommer	david.sommer [at] inf.ethz.ch
G	CHN E 42	Benjamin Rothenberger	rothenbb [at] student.ethz.ch
H	ML J 34.1	Dejan Mircic	miricd [at] student.ethz.ch
I	ML J 37.1	Daniele Spampinato (I)	daniele.spampinato [at] inf.ethz.ch
J	HG D 1.2	Roman Cattaneo	romanc [at] student.ethz.ch
K	HG D 3.3	Jan Kleffmann	klejan [at] ethz.ch
L	HG D 5.1	Sven Heberle	heberles [at] student.ethz.ch
M	HG D 5.3	Max Biegert	mbiegert [at] student.ethz.ch
N	HG E 33.5	Sezer Güler	sezer.gueler [at] googlemail.com
O	HG F 26.3	Aaron Müller	aam [at] student.ethz.ch
P	HG F 26.5	Raphael Appenzeller	apraphae [at] student.ethz.ch
Q	IFW A 34	Tobias Sägesser	tobiass [at] student.ethz.ch
R	IFW C 31	Pascal Iselin	iselinp [at] student.ethz.ch
S	IFW D 42	Felix Richter	richterf [at] student.ethz.ch
T	NO C 6	Jérôme Holbein	jeromeh [at] student.ethz.ch

Die Gruppen A-E werden auf Englisch gehalten. Die Gruppe I wird auf Italienisch gehalten. Die Gruppeneinteilung findet in der Pause der ersten Vorlesung am 20.09.2016 statt. Wer dort nicht anwesend ist, wendet sich für die Einteilung per E-Mail an zinggch@student.ethz.ch. Die erste Übungsstunde findet um 15:15 Uhr anschliessend an die erste Vorlesung statt.

**Programmierungsumgebung** Für die Programmieraufgaben steht den Studenten Codeboard, eine Web-Plattform, zur Verfügung. Codeboard unterstützt Sie beim Programmieren, beim Testen, als auch beim Abgeben Ihrer Programme an Ihren Übungsleiter. Zur Verwendung von Codeboard finden Sie auf der ersten Serie Anleitungen.

Wer mit dem Gedanken spielt, sich ein eigenes Notebook anzuschaffen, der sollte einen Blick auf die Neptun Angebote werfen (<http://www.projektneptun.ch/>).

**Prüfungsbedingungen** Die Prüfung zu dieser Vorlesung findet je nach Ihrer Wahl im Winter 2017 oder im Sommer 2017 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 in seltenen Fällen auch zwei Wochen.

Programmieraufgaben werden direkt in Codeboard abgegeben, welches Ihnen postwendend erstes Feedback zur Korrektheit Ihrer Programme gibt. Zusätzlich wird sich Ihr Übungsleiter die so abgegebenen Programme anschauen, und Ihnen Feedback geben. Wichtig ist, dass Übungsleiter nur Feedback zu Programmen geben, welche mit dem *Submit*-Button in Codeboard abgegeben werden.

Schriftliche Abgaben werden in der Übungsstunde abgegeben und sind immer mit dem Namen der Vorlesung, dem Buchstaben 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.

**Programmieraufgaben** Die Abgabe der Programmieraufgaben erfolgt mittels dem *Submit*-Button in Codeboard. Hierbei müssen die folgenden Punkte unbedingt beachtet werden.

- Sie können eine Programmieraufgabe auch mehrmals einreichen. Dies ist beispielsweise hilfreich, wenn Ihnen Codeboard bei der ersten Version Probleme aufgezeigt hat.

- Bevor Sie auf den *Submit*-Button drücken, müssen Sie die zwei Slashes // am Anfang der Zeile

```
// #include "tests.h" // remove slashes at beginning of line to test or submit
```

entfernen. Sonst funktioniert das Submitten *nicht* korrekt.

- 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. Meier (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 in Codeboard auch nochmals anschaut.

**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, viel Erfolg, und viel Spass am Programmieren zu wünschen!