

## Hinweise zur Klausur

Ausgabe: 30.01.2002

- Die Klausur findet statt am Freitag, den 15.02.2002, von 9.00-12.00 Uhr (dreistündig) in Hörsaal 1 und 2. (Gebäude A 14). Seien Sie bitte eine Viertelstunde vorher da! Sitzplätze werden zugeordnet.
- Es wird zwei Gruppen (A und B) mit unterschiedlichen Aufgaben geben. Insgesamt wird die Klausur aus 4 Aufgaben (Themen: Rekursion/Arrays, Klassendefinition/Dokumentation/Exceptions, Interfaces und Programmentwurf) bestehen. Es können maximal 100 Punkte erreicht werden.
- Bringen Sie bitte Ihren Personalausweis und Ihren Studentenausweis mit. Ohne Ausweis ist eine Teilnahme nicht möglich.
- Hilfsmittel (Bücher oder andere Materialien) sind nicht zugelassen, Papier wird gestellt.
- Bei Täuschungsversuchen wird Ihre Klausur sofort eingezogen und mit 0 Punkten gewertet. Das gilt auch für nachträglich entdeckte Täuschungsversuche.
- Bewertung:
  - Für alle Studierenden des Diplomstudiengangs Informatik und des BSc –Studiengangs Informatik, die nach der DPO 4 studieren, gilt: Eine Bewertung der Klausur ist nur möglich, wenn Sie in den Übungen mindestens 40 % jedes Übungsblattes erzielt haben und sich im Januar 2002 in die Belegungsliste eingetragen haben oder wenn Sie sich im letzten Jahr bereits angemeldet hatten. Die erreichte Punktzahl wird dem Prüfungsamt mitgeteilt.
  - Für alle anderen gilt: Eine Bewertung der Klausur ist nur möglich, wenn Sie in den Übungen mindestens 40 % jedes Übungsblattes erzielt haben. Sie bekommen den Schein, wenn Sie 40 Punkte oder mehr erzielen. Den Schein können Sie ab Anfang April 2002 im Sekretariat von Prof. Appelrath (Frau Martsfeld), OFFIS Raum O 48 abholen.
- Die Ergebnisse der Klausur werden spätestens am Mittwoch, den 20.02.2002, im AVZ, zweite Ebene, gegenüber dem Treppenaufgang am Schwarzen Brett der Praktischen Informatik ausgehängt. Die Ergebnisse (wie auch Musterlösungen zu den Aufgaben) sind ab diesem Zeitpunkt auch über das WWW abrufbar:  
<http://www-is.informatik.uni-oldenburg.de/~dibo/teaching/java0102/klausur.html>
- Eine Einsicht in die korrigierten Klausuren ist nur (!) am Freitag, den 22.02.2002, zwischen 13 und 16 Uhr im OFFIS-Gebäude, Escherweg 2, Raum U 61 möglich. Bitte kommen Sie auf jeden Fall zur Klausureinsicht, wenn gravierende Unterschiede zwischen der erwarteten und erreichten Punktzahl bestehen.
- Termin für die Nachklausur: Mittwoch, den 03.04.2002 von 9.00 – 12.00 Uhr in Hörsaal 1 (Gebäude A 14).
- **Ganz wichtig:** Sollten sich irgendwelche Änderungen bspw. bzgl. Raum oder Termin der Klausur ergeben, so gelten nur Aushänge im Mitteilungs-Glaskasten des FB Informatik (AVZ, 2. Ebene)! Ignorieren Sie alle anderen Aushänge! Leider hat es hier vor einigen Jahren einen ziemlich miserablen „Scherz“ seitens eines Studierenden gegeben.

## Hinweise zum DISTANZ-Turnier:

- Das DISTANZ-Spieleturnier findet statt am Donnerstag, den 07.02.2002, im Software-Labor (OFFIS-Gebäude, Escherweg 2). Beginn: 14:15 Uhr. (Ende spätestens 17:00 Uhr). Auch Zuschauer sind willkommen! Es gibt Kekse und Getränke! Bitte keinen Alkohol mitbringen!
- Es wurden 20 Programme zum Turnier angemeldet. Alle Teilnehmenden müssen mir bis Dienstag, den 05.02.2002, um 18.00 Uhr eine jar-Datei mit Ihrem Programm zuschicken. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor: Nehmen wir an, Ihr Programm (inkl. aller benötigten Dateien, insbesondere die .class- und auch die .java-Dateien) befindet sich in einem Verzeichnis xyz/willi12345678 (Name des Paketes willi12345678). Dann begeben Sie sich in das Verzeichnis xyz und rufen Sie folgenden Befehl auf:

```
jar cvf willi12345678.jar willi12345678
```

Es wird eine jar-Datei mit dem Namen willi12345678.jar erzeugt, die Sie mir bitte zuschicken.
- Das DISTANZ-Turnier findet auf den Unix-Rechnern des Software-Labors statt und zwar auf den Rechnern capella (2x450 MHz/1000 MB), birne (2x300/1000), mango (1x440/768), feige(1x440/256), apfel (2x750) und dattel(1x440/256)
- Benutzt wird die Java-Version 1.3.
- Der Paketname Ihres Programms sollte einen eindeutigen Namen besitzen, so dass es nicht zu Namenskonflikten mit anderen Programmen kommen kann (bspw. <matrikelnummer>.distanz)
- Achten Sie bitte darauf, dass Sie in Ihrem Programm keine absoluten Pfadangaben (bspw. beim Zugriff auf Dateien) verwenden.
- Die Zeit, die jedes Programm pro Spielpartie verbrauchen darf, beträgt 5 CPU-Minuten.
- Der Speicher, den jedes Programm maximal belegen darf, beträgt 4000000 Bytes.
- Jede Übungsgruppe (mit maximal 3 Teilnehmern) darf nur mit einem Programm antreten. Die Teilnehmer der Übungsgruppe müssen beim Turnier anwesend sein. Alle Teilnehmer der Übungsgruppe müssen bei der Entwicklung des Programms aktiv beteiligt gewesen sein (wird kontrolliert!).
- Das Programm darf während des Turniers nicht mehr verändert werden.
- Es dürfen nur Programme teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllen:
  - die Programme müssen vollständig in Java implementiert sein (keine native-Funktionen!),
  - die Programme dürfen keine Threads verwenden,
  - die Programme dürfen keine externen Prozesse starten (bspw. auf Datenbank zugreifen),
  - die Programme dürfen keine Netzverbindungen aufbauen.
- Der genaue Turniermodus (KO-System, Gruppeneinteilung, ..) wird erst am Spieltag bekannt gegeben. Alle Programme treten in einer Spielpartie in zwei Spielen gegeneinander an, jeweils einmal für jede Spielerfarbe.
- Ein Spiel gilt für ein Programm als verloren, wenn:
  - das Programm sich nicht an die Spielregeln hält
  - das Programm das Zeit- oder Speicherlimit überschreitet,
  - das Programm einen Laufzeitfehler erzeugt.
- Ein Spielgewinn bringt 1 Punkt, Verloren 0 Punkte. Sollte es bei Spielpartien im KO-System nach zwei Spielen unentschieden stehen, wird ein drittes Spiel stattfinden, wobei die Farben vorher ausgelost werden.
- Der/die Autor/Autoren des Gewinnerprogramms bekommen neben einem Pokal 40 Bonuspunkte für die Klausur (nicht die Nachklausur!), die zweiten bekommen 20 Bonuspunkte, die dritten 10 Bonuspunkte. Die Maximalpunktzahl von 100 Punkten kann damit aber nicht überschritten werden!
- Sollten irgendwelche Probleme auftreten, die durch die Turnierregeln nicht gelöst werden, entscheidet der Schiedsrichter (Dietrich Boles).