Uwe Waldmann Saarbrücken, 4.5.1999

Übungen zur Vorlesung

Praxis des Programmierens

Übungsblatt 3

Aufgabe 3.1

Schreibe eine Klasse `Matrix`, die eine zweidimensionale `int`-Matrix implementiert. Die Klasse besitzt einen Konstruktor

```
public Matrix(int numberOfRows, int numberOfColumns)
```

und die Methoden

```
public void setElementAt(int value, int row, int column)

public int getElementAt(int row, int column)

public Enumeration elements()
```

Die Methode `setElementAt(int value, int row, int column)` setzt das Element der Matrix an der Stelle (`row`, `column`) auf `value` (dabei gilt $0 \leq$ `row` $<$ `numberOfRows` und entsprechend $0 \leq$ `column` $<$ `numberOfColumns`).

Die Methode `getElementAt(int row, int column)` liefert das Element an der angegebenen Stelle.

Die Methode `elements()` liefert eine Aufzählung der Elemente der Matrix.

Aufgabe 3.2

Finde unter Zuhilfenahme der Java-Online-Dokumentation 3 verschiedene Möglichkeiten, um zu testen, ob ein String auf `.java` endet.

Aufgabe 3.3

Finde unter Zuhilfenahme der Java-Online-Dokumentation eine Möglichkeit, einen String, der eine Dezimalzahl, Hexadezimalzahl, oder Oktalzahl enthält, in die entsprechende int-Zahl umzuwandeln.

Schicke deine Lösung als ASCII-Text (keine Attachments, kein HTML, kein uuencode) bis zum 11.05.1999 per Mail an Deinen Bremser, Subject `PraxProg Blatt 3`.