

Name:

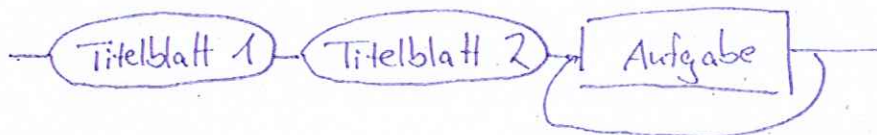
Matrikelnummer: 1

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

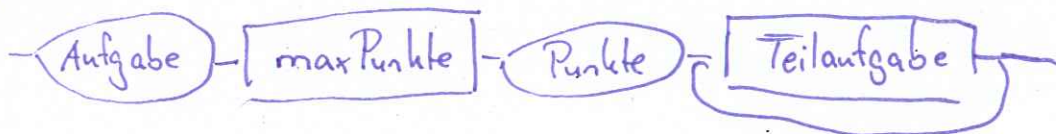
- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „—“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

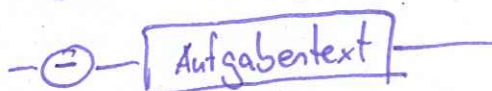
Klausur



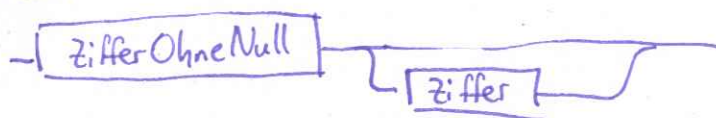
Aufgabe



Teilaufgabe



Punktzahl



„Ziffer Ohne Null“ und „Ziffer“  
aus VL bekannt

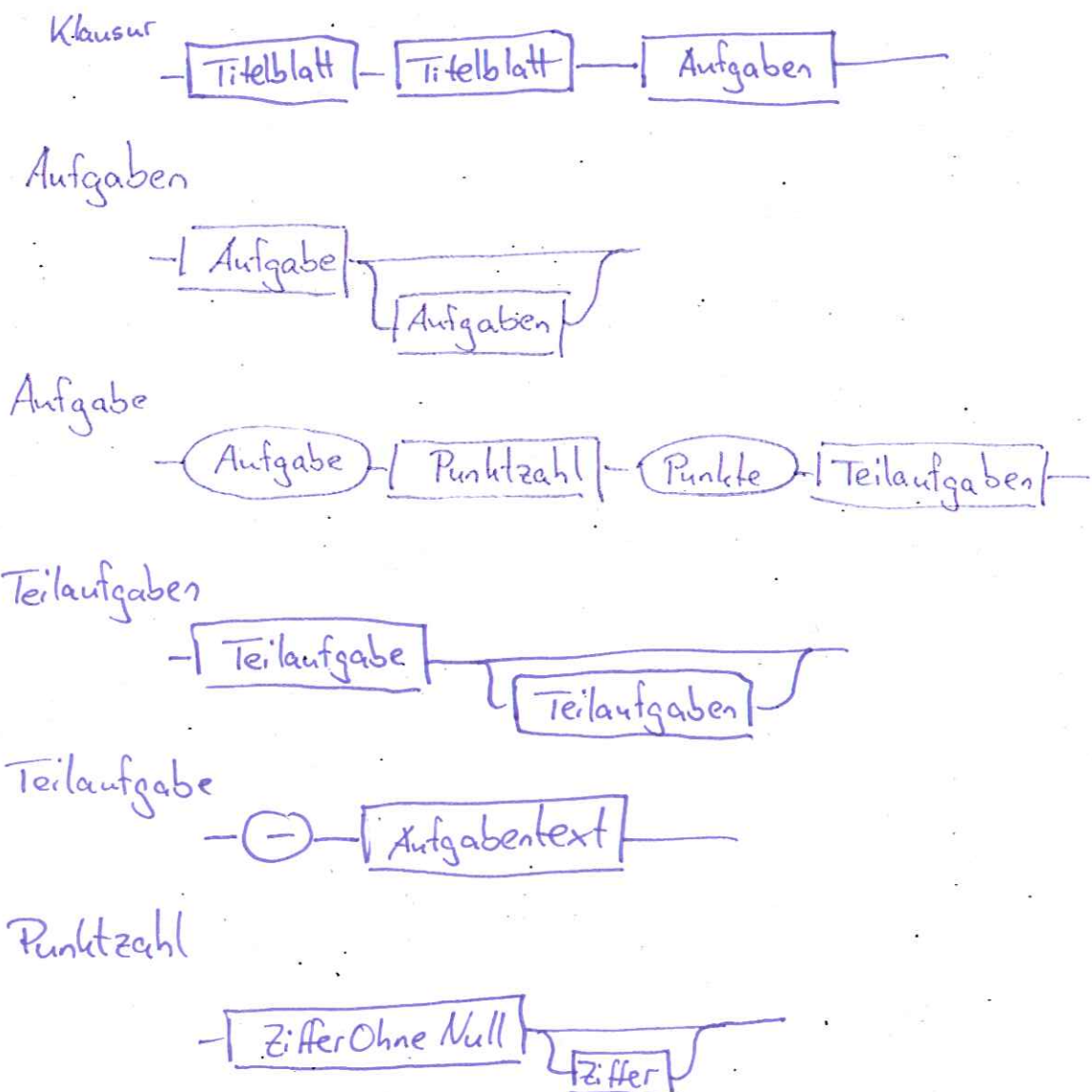
Name:

Matrikelnummer: 2

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.



Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

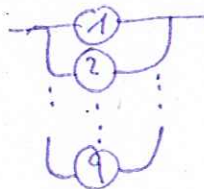
30

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

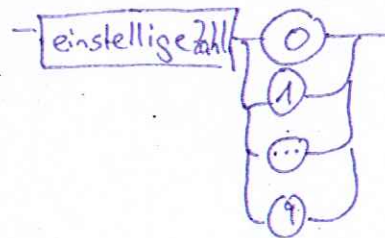
- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort **Aufgabe** gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort **Punkte**. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

einstellige Zahl



zweistellige Zahl



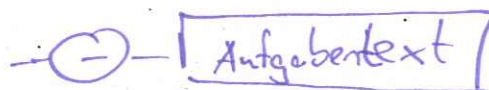
Klausur



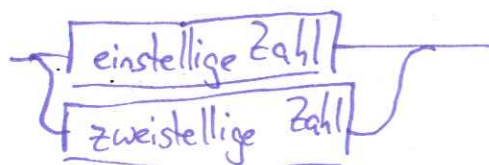
Aufgabe



Teilaufgabe



max Punkte





Name:

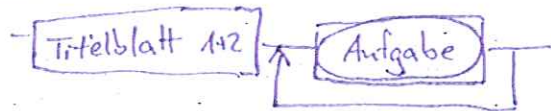
Matrikelnummer: 4

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

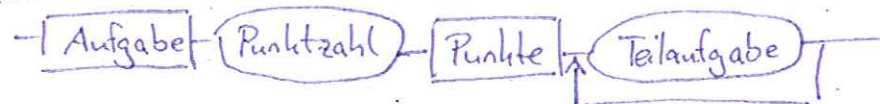
- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “-” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.

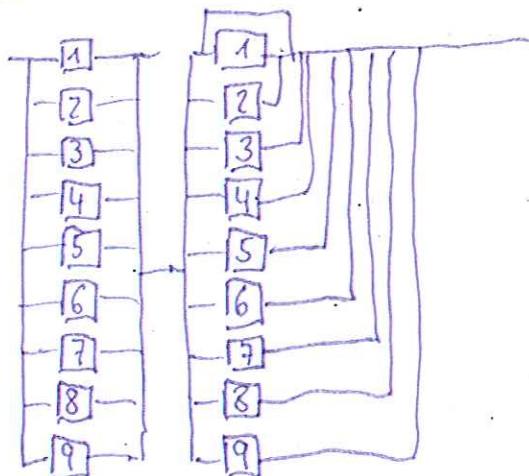
Klausur



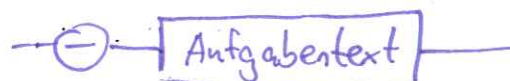
Aufgabe



Punktzahl



Teilaufgabe



Name:

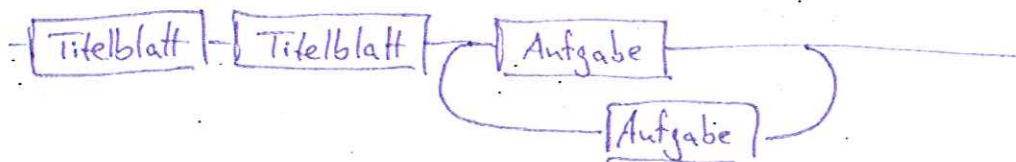
Matrikelnummer: 5

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

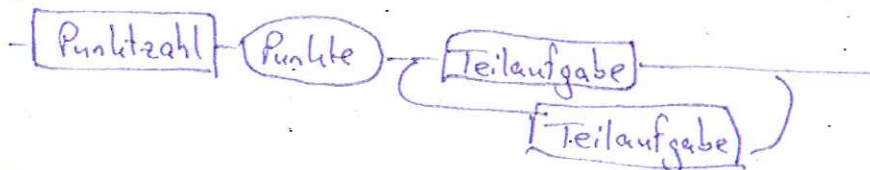
- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "–" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".

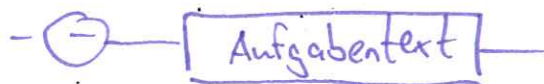
Klausur



Aufgabe



Teilaufgabe



Punktzahl



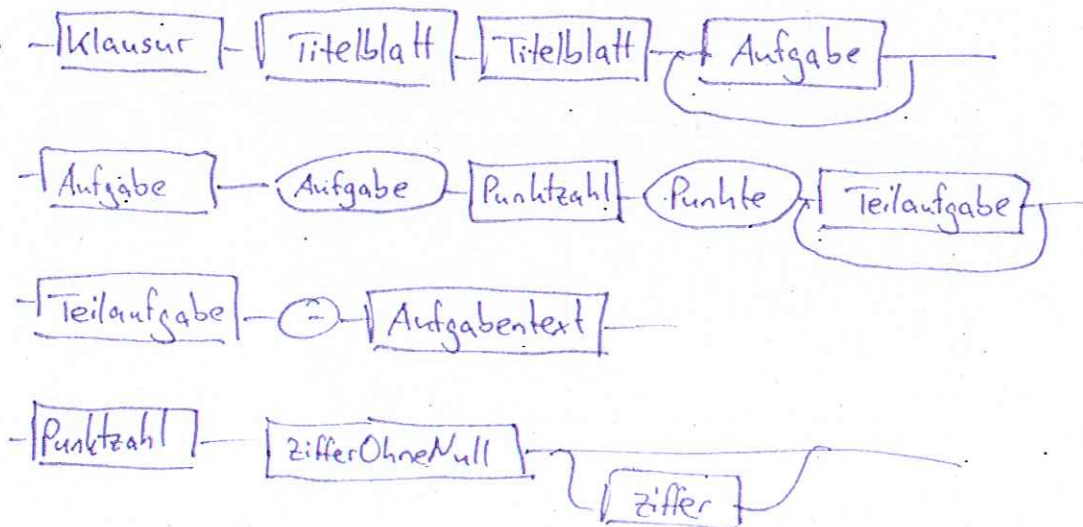
Name:

Matrikelnummer: 6

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "—" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".





Name:

Matrikelnummer:

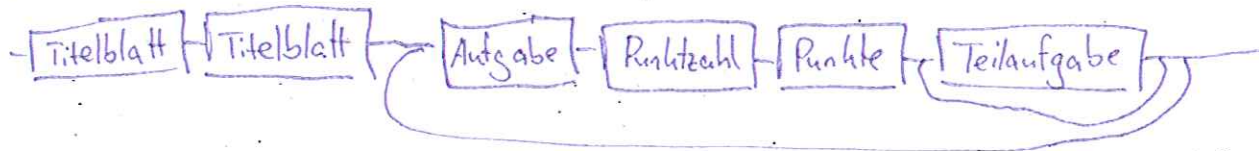
7

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

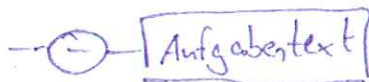
- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort **Aufgabe** gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort **Punkte**. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "⊖" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".

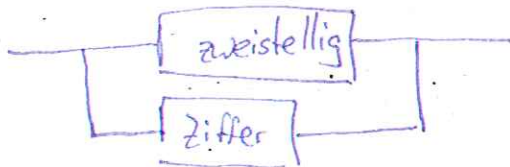
Klausur



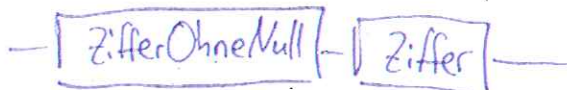
Teilaufgabe



Punktzahl



zweistellig



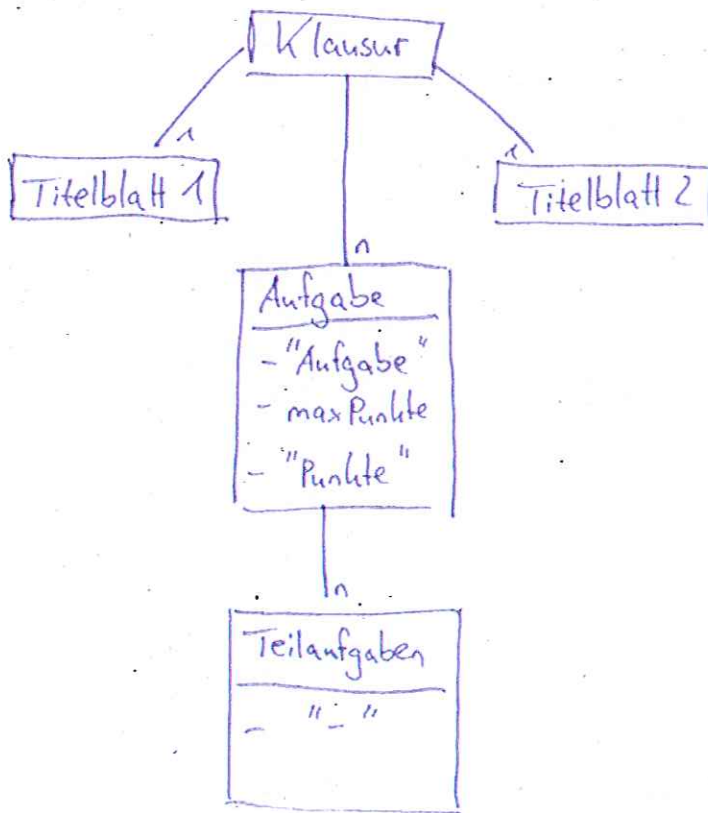
Name:

Matrikelnummer: 8

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.





Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

9

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort *Aufgabe* gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort *Punkte*. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “-” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.

$\langle \text{Klausur} \rangle ::= \text{Titelblatt Titelblatt} \langle \text{Aufgabe} \rangle$

$\langle \text{Aufgabe} \rangle ::= \langle \text{Aufgabe} \rangle \langle \text{Aufgabe} \rangle \mid \text{Aufgabe} \langle \text{Punktzahl} \rangle \text{Punkte} \langle \text{Teilaufgabe} \rangle$

$\langle \text{Teilaufgabe} \rangle ::= \langle \text{Teilaufgabe} \rangle \langle \text{Teilaufgabe} \rangle \mid - \langle \text{Aufgabentext} \rangle$

$\langle \text{Punktzahl} \rangle ::= 1 \mid 2 \mid \dots \mid 99$

Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

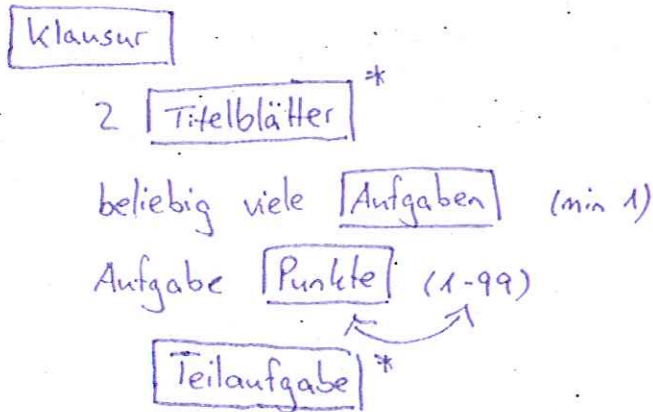
Matrikelnummer:

10

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.



Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer: //

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

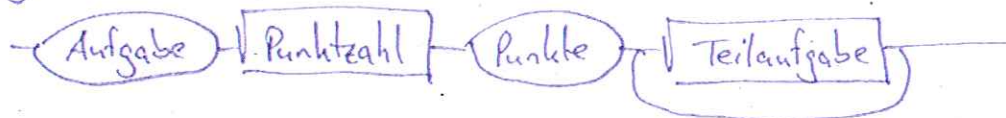
- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „\_“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

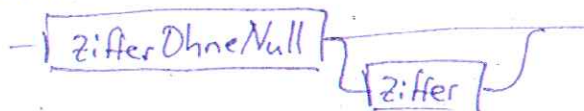
Klausur



Aufgabe



Punktzahl





Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

12

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort **Aufgabe** gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort **Punkte**. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “-” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.

Klausur

Name:

Matrikelnummer:

13

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "—" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".

$\langle \text{Klausur} \rangle : \langle \text{Titelblatt} \rangle, \langle \text{Titelblatt} \rangle \langle \text{Aufgaben} \rangle$

$\langle \text{Aufgaben} \rangle : \langle \text{Aufgaben} \rangle | \langle \text{Aufgabe} \rangle$

$\langle \text{Aufgabe} \rangle : \text{"Aufgabe"} \langle \text{Punktzahl} \rangle \text{"Punkte"} \langle \text{Teilaufgaben} \rangle$

$\langle \text{Teilaufgaben} \rangle : \langle \text{Teilaufgaben} \rangle$   
 $| - \langle \text{Aufgabentext} \rangle$

$\langle \text{Punktzahl} \rangle : \text{"1|2|...|99"}$

"..." nonterminale  $\rightarrow$  aus VL bekannt

Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

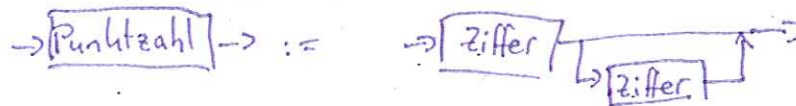
14

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

Punktzahl



Teilaufgabe





Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

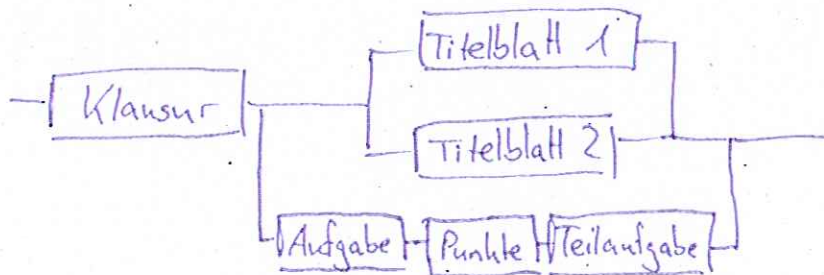
Matrikelnummer:

15

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.



Name:

Matrikelnummer:

16

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

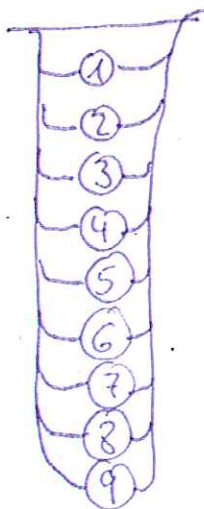
- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort *Aufgabe* gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort *Punkte*. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “*—*” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.

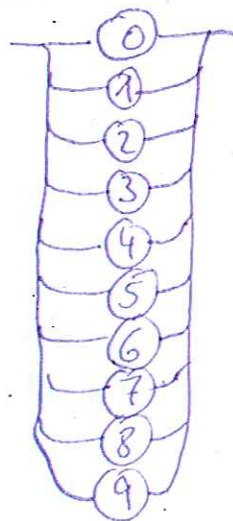
Punktzahl

— | Zehner | — | Einer |

Zehner



Einer



Name:

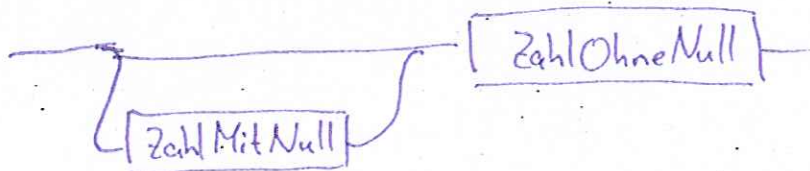
Matrikelnummer: 17

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “-” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.

Punktzahl



wobei Zahl mit/ohne Null aus VL bekannt  
(ggf. mit anderem Namen)



Name:

Matrikelnummer:

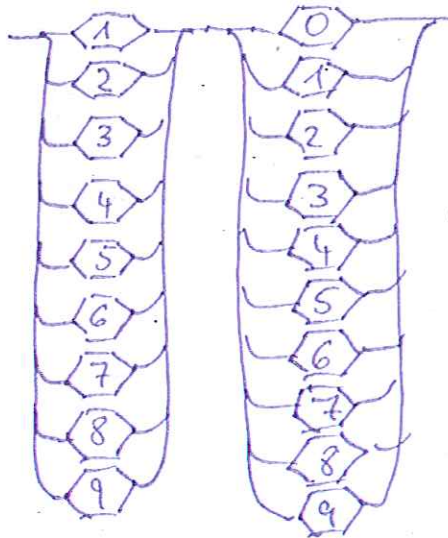
18

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

maxPunkte



Name:

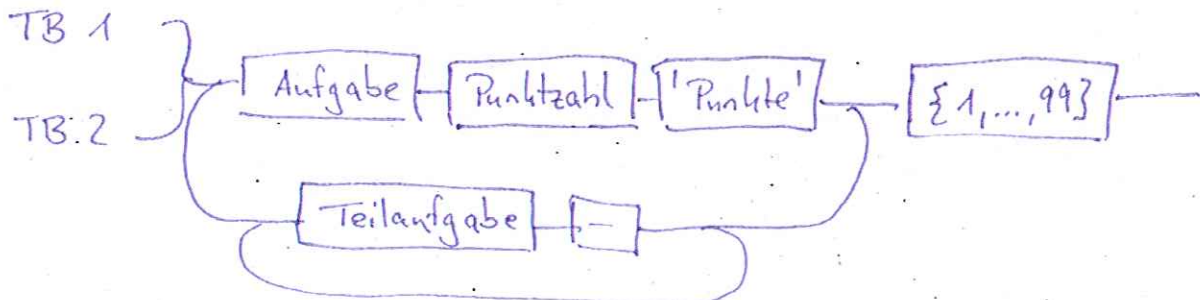
Matrikelnummer:

19

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "—" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".



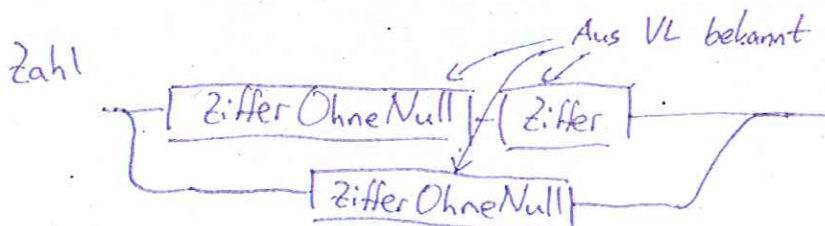
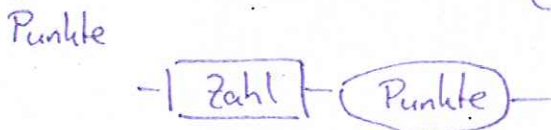
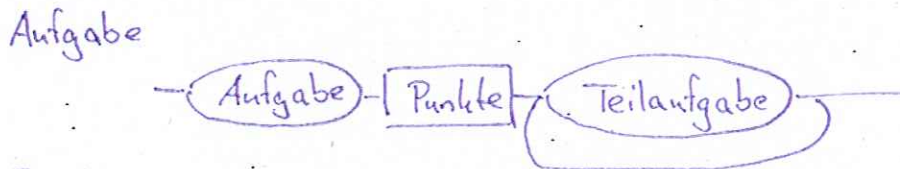
Name:

Matrikelnummer: 20

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich “-” eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle “an anderer Stelle definierten” Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als “aus der Vorlesung bekannt”.





Name:

Matrikelnummer:

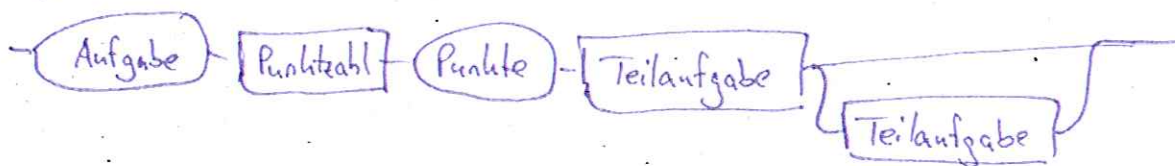
21

**Aufgabe 4: (12 Punkte)** Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort **Aufgabe** gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort **Punkte**. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich "—" eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle "an anderer Stelle definierten" Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als "aus der Vorlesung bekannt".

Aufgab



Name:

Matrikelnummer:

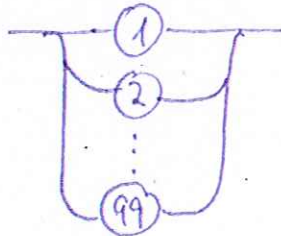
22

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort *Aufgabe* gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort *Punkte*. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

Punktzahl



Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

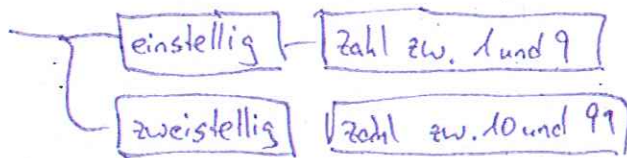
23

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- o Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- o Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- o Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- o Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- o Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

Punktzahl





Klausur zur Vorlesung „Informatik I: Grundlagen der Programmierung“ im WS 2012/2013

Name:

Matrikelnummer:

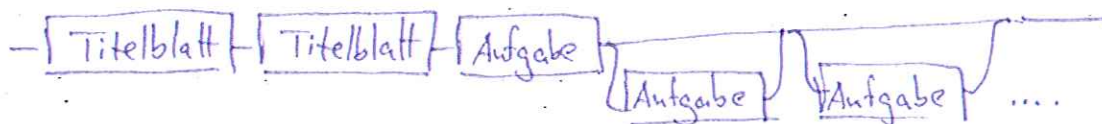
24

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort Aufgabe gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort Punkte. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „-“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

Klausur



Name:

Matrikelnummer: 25

Aufgabe 4: (12 Punkte) Geben Sie Syntaxdiagramme an, um die folgende Sprache zur Beschreibung von Klausuren zu definieren:

- Eine Klausur besitzt zu Beginn zwei (an anderer Stelle definierte) Titelblätter.
- Eine Klausur besteht danach aus beliebig vielen Aufgaben, mindestens jedoch aus einer Aufgabe.
- Eine Aufgabe ist durch das Schlüsselwort **Aufgabe** gekennzeichnet, gefolgt von der Anzahl der maximal zu erreichenden Punktzahl, gefolgt vom Schlüsselwort **Punkte**. Hierauf folgen beliebig viele Teilaufgaben, mindestens jedoch eine Teilaufgabe.
- Jede Teilaufgabe wird durch einen Aufzählungsstrich „\_“ eingeleitet, auf den ein (an anderer Stelle definierter) Aufgabentext folgt.
- Die maximal zu erreichende Punktzahl ist eine ein- bzw. zweistellige Zahl zwischen 1 und 99 (einschliesslich), jeweils ohne führende Null.

Sie dürfen annehmen, dass alle „an anderer Stelle definierten“ Nonterminalsymbole eindeutig erkennbar sind. Sie dürfen aus der Vorlesung bekannte Nonterminalsymbole verwenden, kennzeichnen Sie diese Nonterminalsymbole dann als „aus der Vorlesung bekannt“.

Punktzahl

