Programmieren 1

ptlwedel

PRIVATE BERUFSFACHSCHULE

Wintersemester 2016/2017

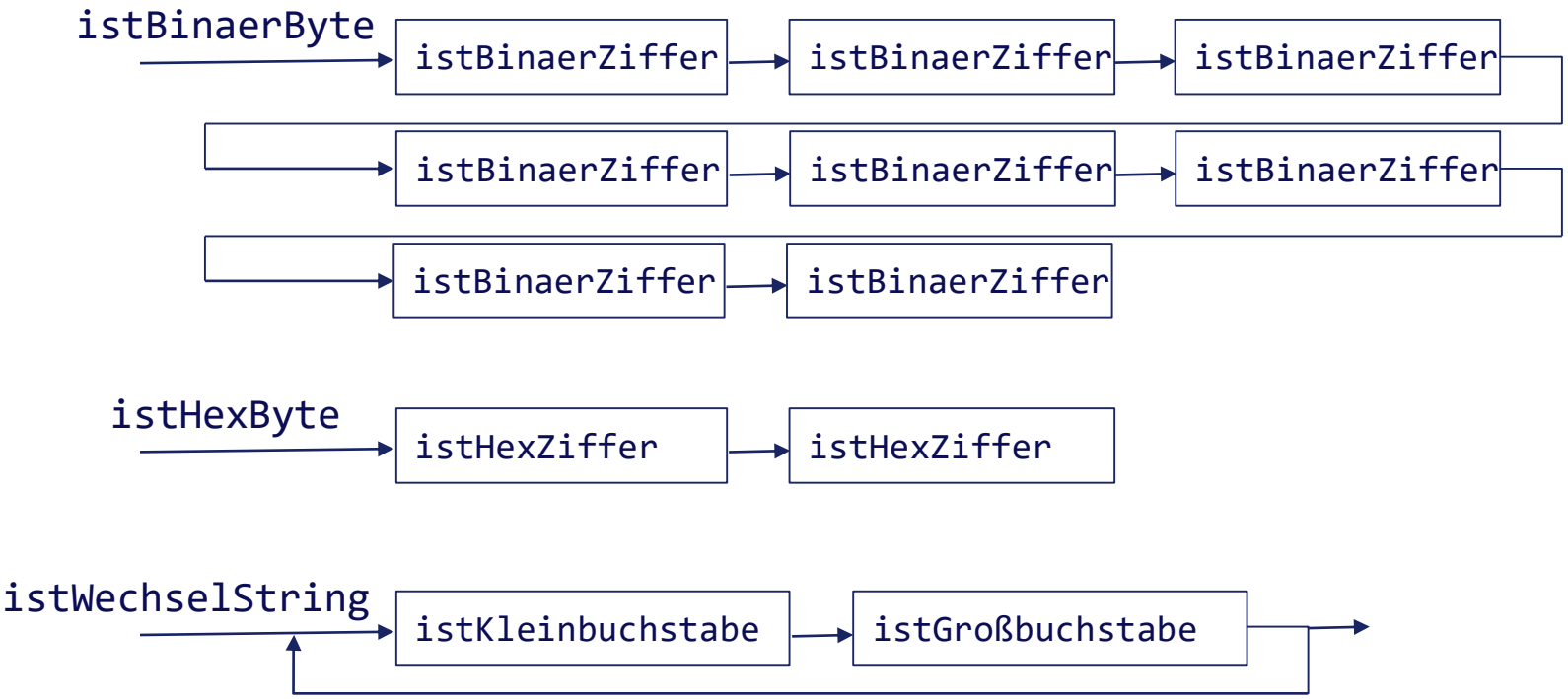
Marcus Riemer, B.Sc.

Basierend auf den Unterlagen „Programmstrukturen 1“
von Prof. Dr. Andreas Häuslein

20 Code zu Syntaxdiagrammen

- Nutzen Sie die bereits von Ihnen implementierten `istXYZ`-Funktionen für Buchstaben, um die im folgenden dargestellten Syntaxdiagramme zu implementieren.
- Schreiben Sie für jede Regel des Syntaxdiagramms eine eigene Funktion. Diese soll einen `String` oder `Char` entgegennehmen und einen `booleschen` Wert zurückliefern. Der Name leitet sich aus dem Namen der Regel ab.
- **Hinweis:** Mit dem Index-Operator `[]` können Sie auf die einzelnen Buchstaben eines Strings zugreifen. Sie erhalten dann einen Wert vom Typ `char`.
  - `'ASDF'[1] = 'A'`
  - `'ASDF'[2] = 'S'`
  - `'ASDF'[3] = 'D'`
  - `'ASDF'[4] = 'F'`
- Schreiben Sie im Hauptprogramm eigene Testfälle für jede der zu implementierenden Regeln. Prüfen Sie dabei mindestens eine valide und eine invalide Eingabe.

20 Syntaxdiagramme




```
// Diese Funktion berechnet, ob der übergebene Buchstabe eine
// hexadezimale Ziffer ist. Dabei sollen sowohl Klein- als
// auch Großbuchstaben für die "Ziffern" A-F zulässig sein.
function istHexZiffer(c : char) : boolean;
```