

Du hast bereits verschiedene Datentypen kennen gelernt.

- Es gibt acht primitive Datentypen: byte, short, **int**, long, float, **double**, char, **boolean**
- Es gibt außerdem char und **String**
- Bitte beachte die Deklaration und die Zuweisung.

```
1 String vorname;  
2 vorname = "Vanessa";
```

Deklaration und Initialisierung

Aufgaben:

① Integer und Char

- Lege eine Variable **e** vom Typ **int** an.
- Weise **e** den Wert **'s'** zu.
- Speichere die Datei und öffne diese im Terminal (jshell).
- Lasse dir e mithilfe des Befehls `e` oder `/vars` in der jshell ausgeben.

② Integer = Ganzzahlen und Multiplikation

- Lege eine Variable **f** vom Typ **int** an.
- Weise **f** den Wert **3** zu.
- Lege eine Variable **ergebnis** an.
- Multipliziere **f** mit sich selbst. Das Ergebnis soll in der Variablen **ergebnis** gespeichert werden.
- Speichere die Datei und öffne diese im Terminal (jshell).
- Lasse dir das Ergebnis anzeigen.

③ Verschiedene Datentypen

- Deklariere für die folgende Anschrift *Datentypen* und initialisiere diese gleich mit den jeweiligen *Daten*:

Peter Müller
Nadelstraße 236
71257 Dorfhausen
Er hat keinen Führerschein.

- Speichere die Datei und öffne diese im Terminal (jshell).
- Lasse dir die Variablen zuerst einzeln und danach alle auf einmal anzeigen.

④ 2er Potenz

- Lege eine ganzzahlige Variable **ergebnis** an, die du mit **1** initialisierst.
- Implementiere dann die Berechnung 2^7 und speicher das Ergebnis in der zuvor angelegten Variable **ergebnis**. Speichere die Zwischenergebnisse in *zusätzlichen Variablen*.
- Speichere die Datei und öffne diese im Terminal (jshell).
- Prüfe die (Zwischen-)Ergebnisse durch das Auslesen der Variablen mit dem Befehl `/vars` in der jshell am Ende der Berechnung.

Hinweis: Du darfst noch keine Schleifen benutzen. Du musst jeden Schritt einzeln berechnen, um die Aufgabe lösen zu können.

⑤ Output

Ergänze jede Aufgabe (1 bis 4) mit **System.out.println(„Text: “ + variable);** . Beim Starten der Datei sollen die Variablen automatisch in der Shell ausgegeben werden. (Speichern nicht vergessen!)