

Vorname:	
Nachname:	
Matrikelnummer:	

## **Prüfung – Informationstechnik**

**Sommersemester 2011**

**26. August 2011**

Bitte legen Sie Ihren Lichtbildausweis bereit.

Sie haben für die Bearbeitung der Klausur 120 Minuten Zeit.

Diese Prüfung enthält **22** nummerierte Seiten inkl. Deckblatt.

**Bitte prüfen Sie die Vollständigkeit Ihres Exemplars!**

Bitte nicht mit rot oder grün schreibenden Stiften oder Bleistift ausfüllen!

Diesen Teil nicht ausfüllen.

Aufgabe	ZS	MO	BS	RK	DB	$\Sigma$	<b>Note:</b>
erreichte Punkte							
erzielbare Punkte	<b>50</b>	<b>66</b>	<b>60</b>	<b>36</b>	<b>28</b>	<b>240</b>	



Vorname, Name

Matrikelnummer

**Aufgabe ZS: Zahlensysteme und logische Schaltungen**
**Aufgabe ZS:  
50 Punkte**
**Punkte**

- a) Überführen Sie die unten angegebenen Zahlen in die jeweils anderen Zahlensysteme. *Wichtig:* Achten Sie genau auf die jeweils angegebene *Basis!*

**1** ( 100101 )<sub>2</sub> ( ..... )<sub>10</sub> ( ..... )<sub>3</sub>

**2** ( 33,875 )<sub>10</sub> = ( ..... )<sub>2</sub>

- b) Stellen Sie die in IEEE754 kodierte Single-Zahl im Dezimalsystem dar.

1	1000 0110	1001 1001 0000 0000 0000 000
---	-----------	------------------------------

V      biased Exponent e (8 Bits)      Mantisse (23 Bits)



Vorname, Name

Matrikelnummer

Punkte

- c) Um eine Schaltung möglichst kostengünstig umzusetzen, soll mit Hilfe eines KV-Diagramms die Minimalrealisierung dieser Schaltung berechnet werden.

Stellen Sie das KV-Diagramm daher anhand der folgenden DNF auf. Beachten Sie dabei das bereits vorgegebene und mit „X“ gekennzeichnete „Don‘t-care“-Bit.

$$Y_{DNF} = (\bar{A} \wedge \bar{B} \wedge C) \vee (\bar{A} \wedge B \wedge C) \vee (A \wedge \bar{B} \wedge \bar{C}) \vee (A \wedge \bar{B} \wedge C)$$

$A$	$\bar{A}$	$\bar{A}$	$A$
$B$	$B$	$\bar{B}$	$\bar{B}$
		X	

 $C$  $\bar{C}$ 

$$Y_{DNF,min} =$$



Vorname, Name

Matrikelnummer

Punkte

- d) Vervollständigen Sie den Mehrfachverzweigungsblock des folgenden C-Programms, das Zahlen in verschiedenen Zahlensystemen ausgibt.

```
#include <stdio.h>

typedef enum{ DEZIMAL, OKTAL, HEXADEZIMAL} Zahlensysteme;

int main (void)
{
    int Zahl;
    Zahlensysteme Zahlensystem;

    printf("Geben Sie eine Dezimalzahl ein: ");
    scanf("%d",&Zahl);

    printf("Geben Sie das Zahlensystem ein\n");
    printf("0:Dezimal, 1:Oktal, 2:Hexadezimal ");
    scanf("%d",&Zahlensystem);

    switch(Zahlensystem)
    {
        _____ //im Fall von DEZIMAL

        _____ //Ausgabe der Zahl in Dezimaldarstellung

        _____ //Die Bearbeitung an dieser Stelle abbrechen

        _____ //im Fall von OKTAL

        _____ //Ausgabe der Zahl in Oktaldarstellung

        _____ //Die Bearbeitung an dieser Stelle abbrechen

        _____ //im Fall von HEXADEZIMAL

        _____ //Ausgabe der Zahl in Hexadezimaldarstellung

        _____ //Die Bearbeitung an dieser Stelle abbrechen
    }

    return 0;
}
```



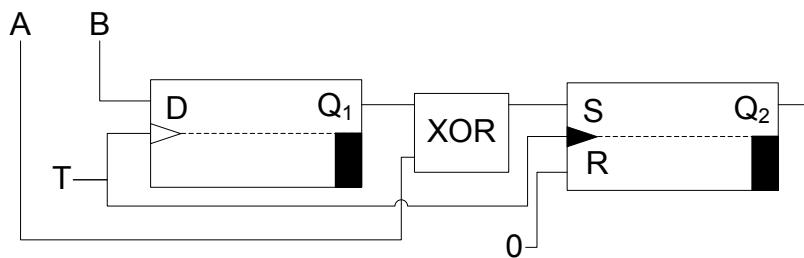
Vorname, Name

Matrikelnummer

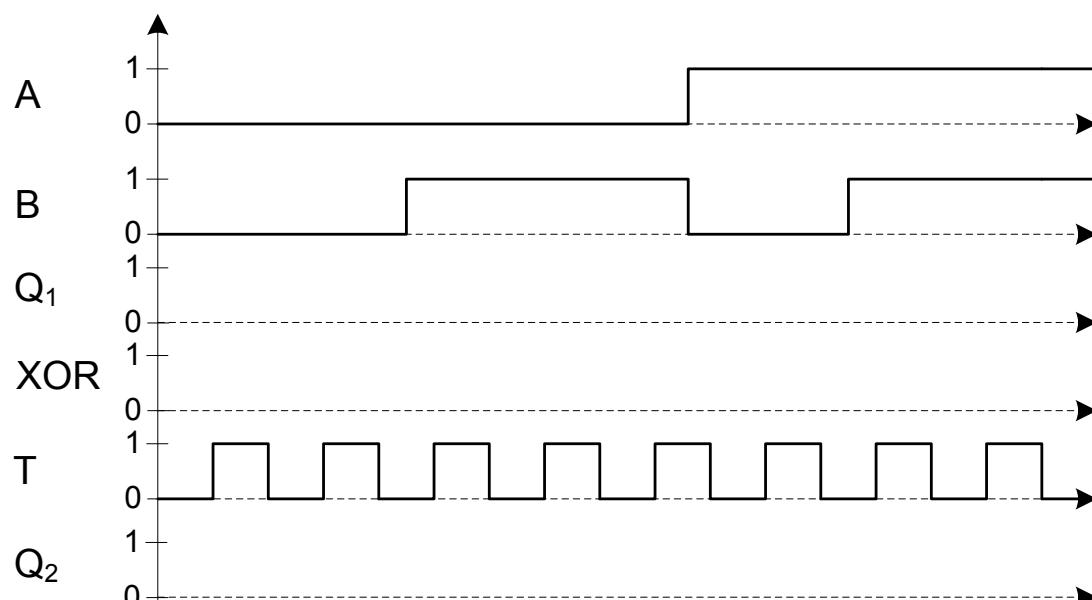
Punkte

- e) Gegeben ist die unten dargestellte FlipFlop-Schaltung, bestehend aus zwei Taktflankengesteuerten FlipFlops. Erstellen Sie aus dem gegebenen Zeitdiagramm die Ausgänge, Q1 und Q2 unter Berücksichtigung des Triggersignals T und der zwei Eingänge A, B. Nehmen Sie als Ausgangssituation an, dass Q1 und Q2 alle auf Low-Level (Signal am Ausgang ist 0) sind. Beachten Sie, dass am Eingang R, des zweiten FlipFlops, dauerhaft das Low-Level Signal (Signal ist 0) anliegt. Die Funktionsweise der XOR-Schaltung ist rechts in Form einer Wahrheitstabelle angegeben.

Hinweis: Innerhalb eines Q-Diagramms gibt es Punktabzug für einen falschen Ausschlag. Negative Punkte werden nicht in die nächste Signal-Zeile mitgenommen.



A	B	XOR
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0





Vorname, Name

Matrikelnummer

Punkte

- f) Wie sieht die Konsolenausgabe des folgenden C-Programms in der Konsole aus?

```
#include <stdio.h>

int main (void)
{
    int iA = 3;
    int iB = 26;
    float fC = 5.789;
    char cD = 0;

    iB = iB >> 1;
    printf("%d %x\n", iB, iB);
    printf("%.2f %d\n", fC, (int)fC);
    printf("%d %d\n", cD || iA, cD | iA);
    iB = iA++ * 0xA;
    printf("%d %d\n", iA, iB);

    return 0;
}
```

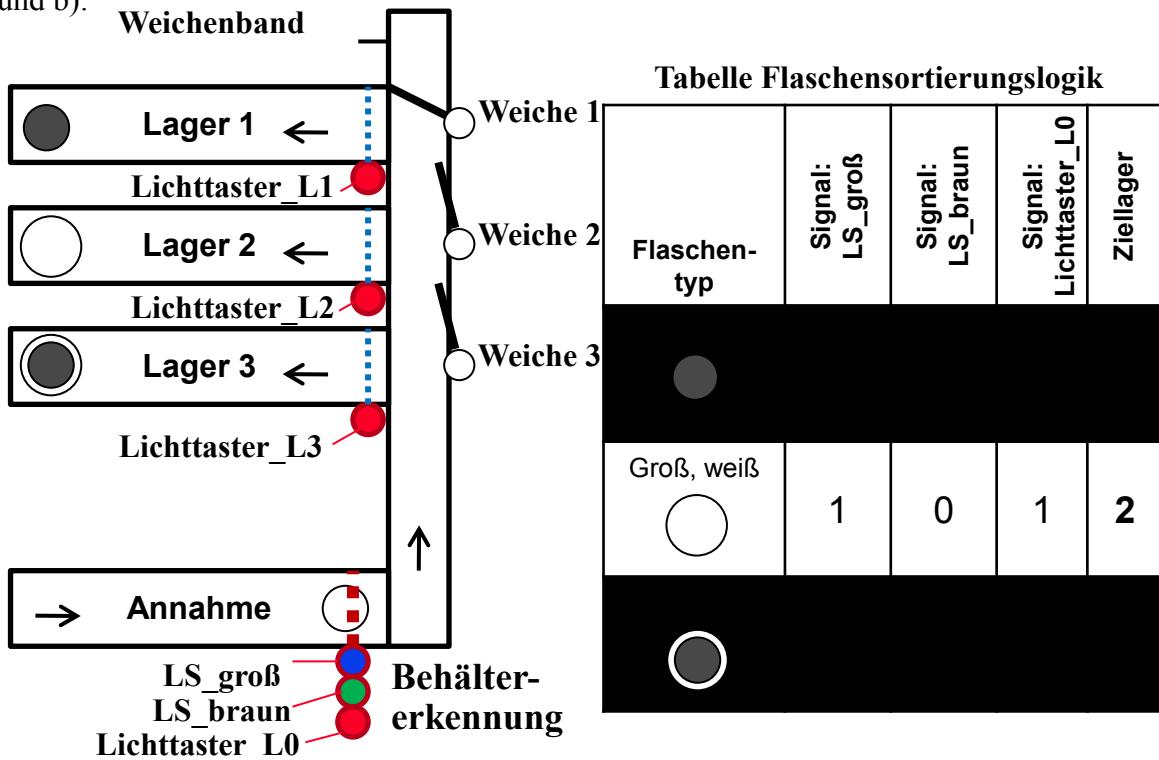


Vorname, Name

Matrikelnummer

**Aufgabe 2: MO Modellierung**
**Aufgabe 2:  
66Punkte**
**Punkte**

Die folgende Aufgabenbeschreibung benötigen Sie zur Bearbeitung der Teilaufgaben a) und b):



Mit der aus zwei *Lichtschranken* (*LS\_groß*, *LS\_braun*) sowie einem *Lichttaster* (*Lichttaster\_L0*) bestehenden Behältererkennung des Annahmebandes kann die Flaschensorte erkannt werden.

Alle Weichen besitzen eine *Weichensorik*, die die Endlagen der Weichen (1=Weiche ist Ausgefahren und leitet Flasche in Lager um; 0=Weiche ist Eingefahren und lässt Flasche passieren) ermitteln. Zusätzlich übermittelt die *Weichensorik* den aktuellen *Stellwinkel* (0 – 90 Grad in ganzen Zahlen).

Ablauf der Sortierung:

Zu Beginn muss die Sortieranlage einmal *eingeschaltet* werden. Somit laufen alle Förderbänder an und sollen dann nicht mehr ausgeschalten werden.

Die Flaschensortierung beginnt am Annahmeband. Nach der Erkennung, um welchen Flaschentyp es sich handelt, sollen die Flaschen per *Aus- und Einfahren* der Weichen dem richtigen Lager zugeführt werden. Die Flaschensortierungslogik durch die Sensoren *LS\_groß*, *LS\_braun* und den *Lichttaster\_L0* ergibt sich wie in der obigen Tabelle dargestellt und läuft wie folgt ab:

Für die Einsortierung kommt immer nur eine Flasche nach der anderen, sobald die jeweils vorhergehende Flasche eingesortiert wurde. Verwenden Sie die Zustandssensoren in den Weichen, um zu prüfen, ob die entsprechende Weiche wirklich ausgefahren wurde. Ob eine Flasche im Lager angekommen ist, wird durch die *jeweiligen Lagersensoren* (*Lichttaster\_L1 – L3*) angezeigt. Stellen Sie nach dem Einsortieren sicher, dass die Weichen wieder eingefahren werden, bevor eine neue Flasche ankommt.

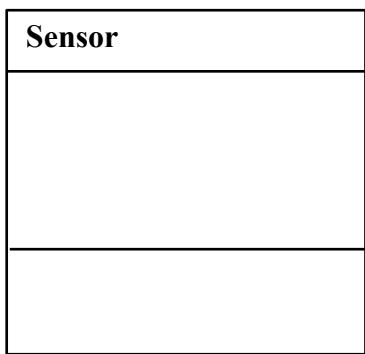
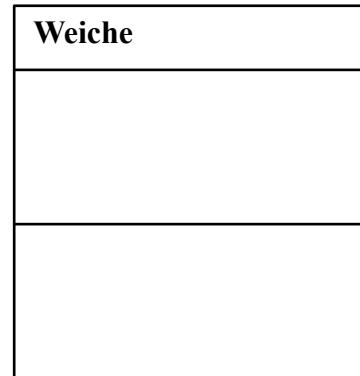
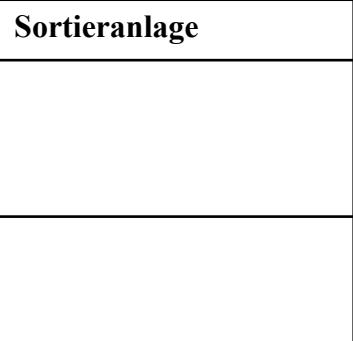


Vorname, Name

Matrikelnummer

- a) Ergänzen Sie das *gegebene Klassendiagramm*. Bilden Sie dazu die Struktur der Anlage durch Einzeichnen von Aggregationen, Vererbungen und Kardinalitäten ab. Ergänzen Sie die vorhandenen Klassen um nötige Attribute, Methoden sowie deren Datentyp und deren Zugriffsmodifikatoren. Definieren Sie keine weiteren Klassen.

Punkte



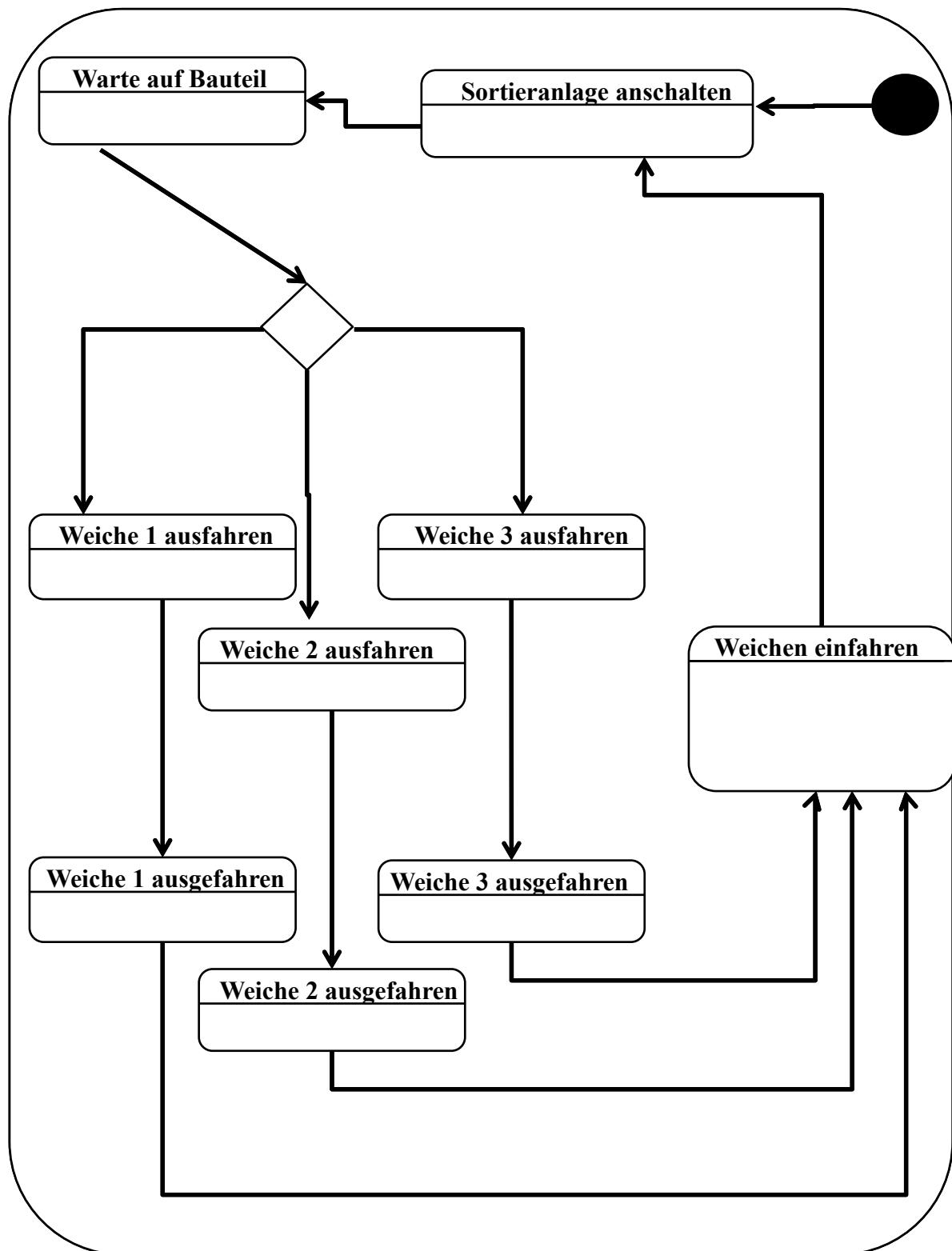


Vorname, Name

Matrikelnummer

- a) Ergänzen Sie das gegebene Zustandsdiagramm, um alle beschriebenen Funktionen der Anlage gemäß dem Aufgabentext abzubilden. Bilden Sie das Verhalten der Anlage mit den gegebenen Zuständen ab und ergänzen Sie nötige Übergangsbedingungen und Methodenaufrufe. Definieren Sie keine neuen Zustände.

Punkte





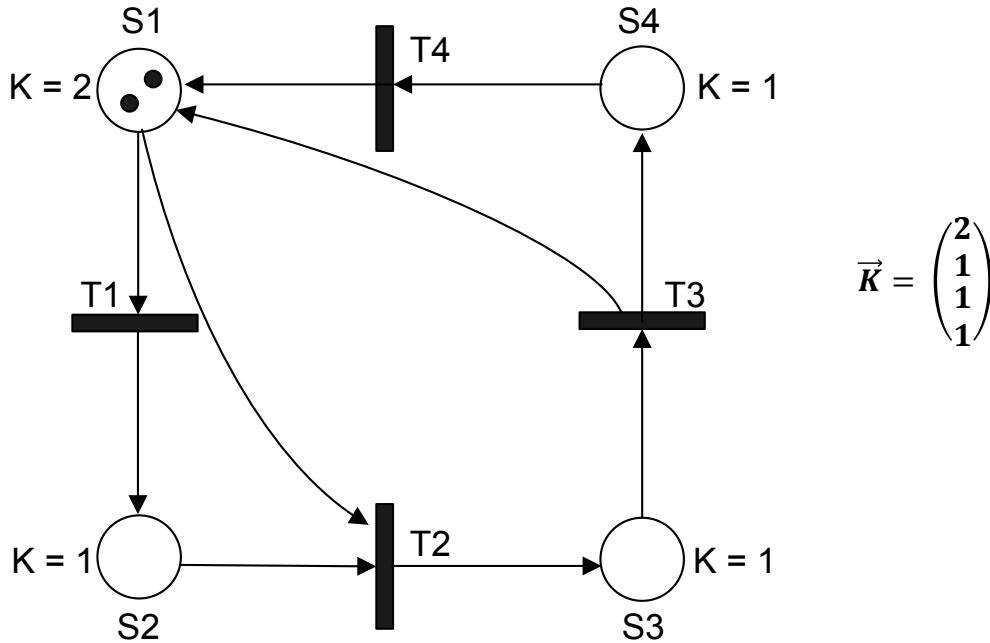
Vorname, Name

Matrikelnummer

Das unten abgebildete Petrinetz ist die Grundlage für die Aufgaben c und d.

Das Petrinetz hat die Startmarkierung:  $M_0 = [2, 0, 0, 0]^T$ 

Punkte



- c) Zeichnen Sie den Erreichbarkeitsgraphen des Petrinetzes.



---

Vorname, Name

---

---

Matrikelnummer

---

- d) Prüfen Sie rechnerisch, ob ungültige Zustände entstehen, unter der Bedingung dass folgende Sequenz schaltet:  $T_1 \rightarrow T_2 \rightarrow T_1$   
Begründen Sie kurz (Stichwörter) ihre Antwort.

Punkte



Vorname, Name

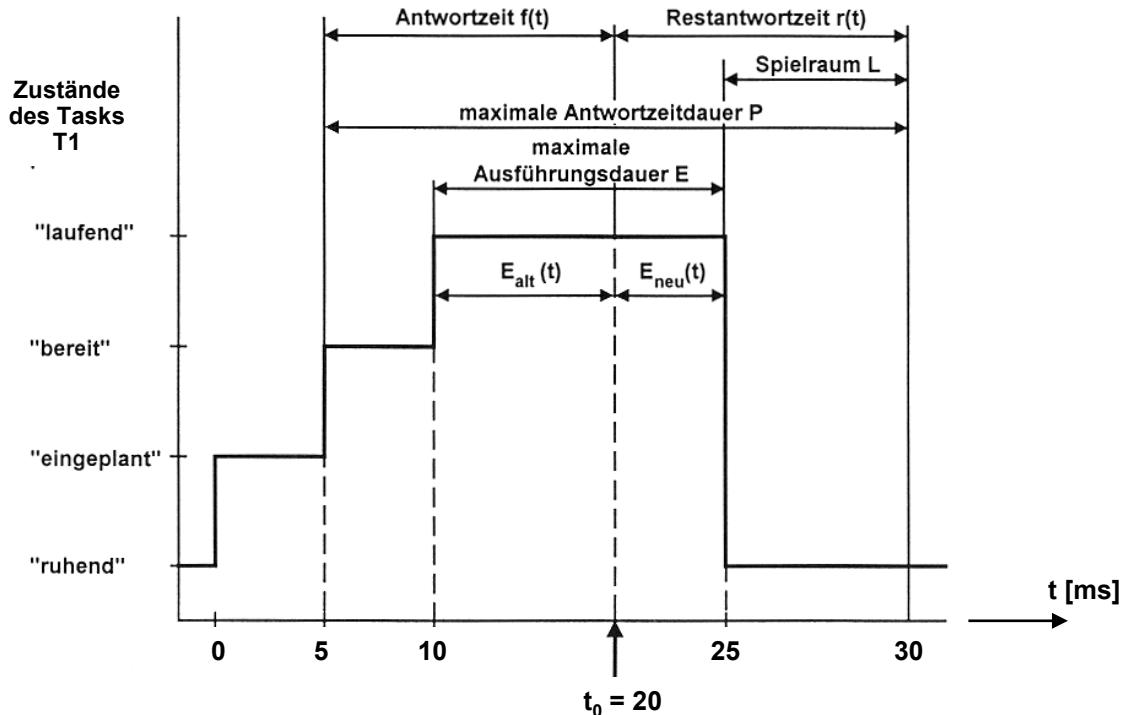
Matrikelnummer

**Aufgabe BS: Betriebssysteme****Aufgabe BS:  
60 Punkte****Punkte**

*Hinweis:* Gegeben sei ein Einprozessorsystem auf dem alle nachfolgend angegebenen Tasks ablaufen.

- a) Betrachten Sie das gegebene Zeitdiagramm, welches die Zustände des Tasks T1 über der Zeit darstellt. Zum Zeitpunkt  $t_0$  wird ein weiterer Task T2 aktiv (Wechsel von „bereit“ → „laufend“), der eine höhere Priorität und eine Ausführungszeit von 12 ms besitzt.

- 1) Kann der Task T1 bei einem präemptiven Scheduling noch vor seiner Deadline beendet werden? Begründen Sie Ihre Antwort.
- 2) Würde der Task T1 bei einem Earliest-Deadline-First Scheduling (EDF) von Task T2 unterbrochen werden unter der Annahme, dass Task T2 einen Spielraum L von 10 ms besitzt? Begründen Sie Ihre Antwort.
- 3) Bei welchen Taskeigenschaften wird das Round-Robin-Verfahren bei Echtzeitbetriebssystemen eingesetzt?



1)

2)

3)



Vorname, Name

Matrikelnummer

- b) Gegeben ist die Anordnung von Semaphor-Operationen am *Anfang und am Ende der Tasks A,B,C*. Ermitteln Sie für die Fälle I, II, III *ob und in welcher Reihenfolge* diese Tasks bei der angegebenen Initialisierung der Semaphor-Variablen ablaufen. Geben Sie zusätzlich an, ob es sich bei der Taskreihenfolge um eine Wiederholungsreihenfolge handelt, oder ob ein Deadlock entstanden ist.  
*Hinweis:* Sind mehrere Tasks ablauffähig gilt die Priorität A>B>C. Geben Sie die Reihenfolge der ablaufenden Tasks an z.B. ABCABB an. P(Si) senkt Si um 1 V(Si) erhöht Si um 1.

Task	A	B	C	Fall	SA	SB	SC
	P(SA) P(SA)	P(SB) P(SB) P(SB)	P(SC) P(SC)	I	3	0	1
↓ t	...	...	...	II	4	0	1
	V(SA)	V(SA)	V(SA)	III	3	0	2
	V(SB)	V(SC)	V(SA)				
	V(SC)	V(SA)	V(SB)				

Fall I: \_\_\_\_\_

Fall II: \_\_\_\_\_

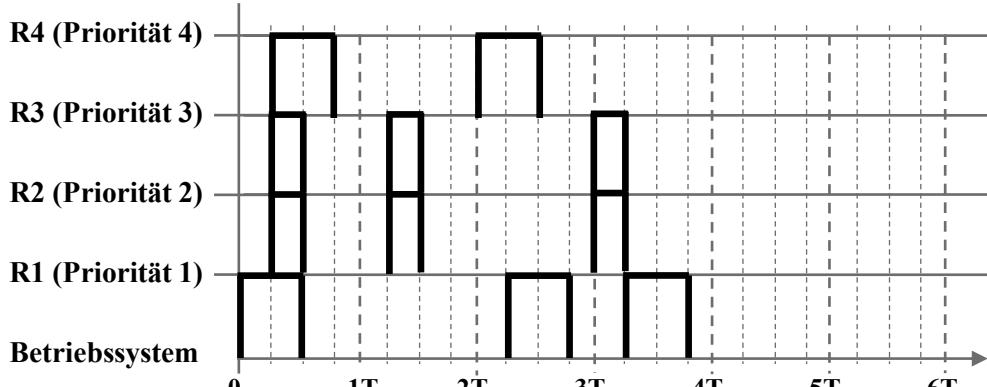
Fall III: \_\_\_\_\_



Vorname, Name

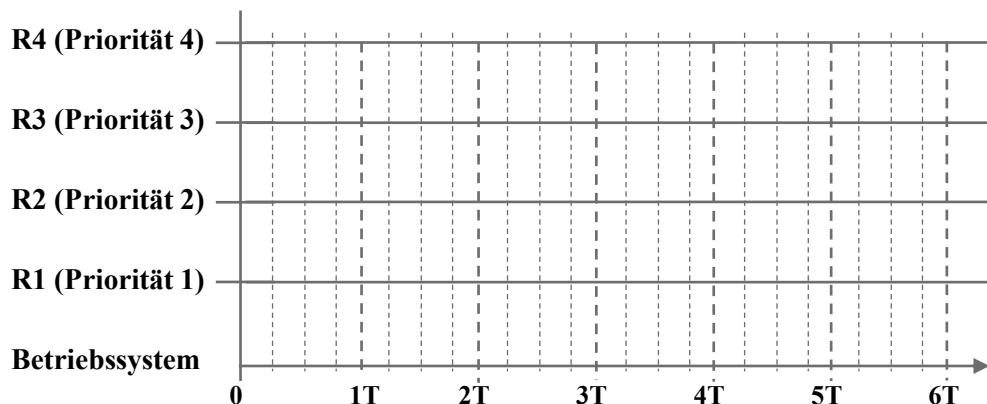
Matrikelnummer

- c) Stellen Sie das Ist-Systemverhalten der Programmierart *asynchron-präemptiv* in dem angegebenen Diagramm dar.  
*Hinweis:* Priorität 1 ist die höchste Priorität (BS>R1>R2>R3>R4).

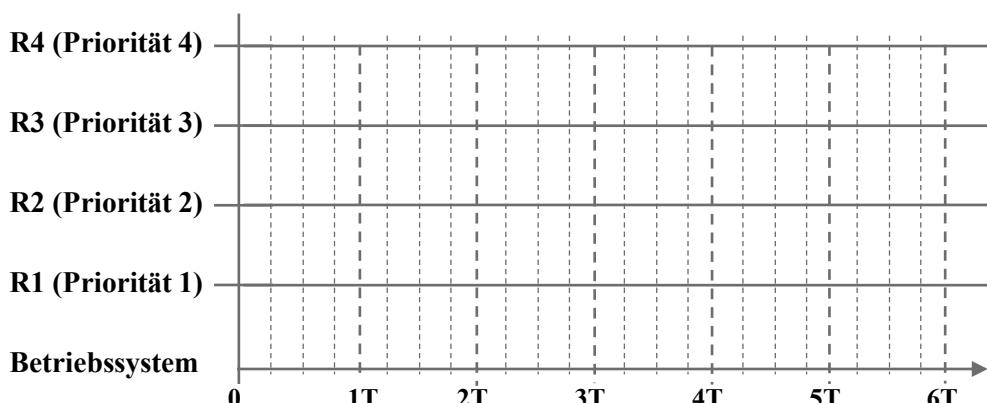


Es kann das Lösungsfeld 1 und das Reservelösungsfeld zum Bearbeiten der Aufgabe genutzt werden. Sollten Sie das Reservelösungsfeld verwenden müssen, markieren Sie dies durch ein „X“ im Kästchen des Reservelösungsfelds. Das Lösungsfeld 1 wird nicht gewertet, sobald ein „X“ im Kästchen des Reservelösungsfelds angegeben ist!

#### Asynchron-präemptive Programmierung: (Lösungsfeld 1)



#### Asynchron-präemptive Programmierung: Reservelösungsfeld werten





Vorname, Name

Matrikelnummer

- d) Kreuzen Sie im Lösungsfeld die Bedeutung für „call-by-value“ in der Programmiersprache C an.

<input type="checkbox"/>	eine <u>Kopie</u> der übergebenen Variable wird erstellt und an die aufgerufene Funktion übergeben (keine Änderung der ursprünglich übergebenen Variable).
<input type="checkbox"/>	ein <u>Zeiger auf eine Variable</u> wird übergeben, über den die Variable ausgelesen bzw. verändert werden kann.

- e) Sie möchten im Bereich der Scheduler-Entwicklung einen Datentyp für die Prozessverwaltung anlegen. Definieren Sie einen neuen Datentyp `PROCESS` als Struktur mit folgenden Elementen: `iUID` (Typ: Integer), `iPriority` (Typ: unsigned Integer) und `szName` (Array mit 20 Elementen vom Typ Char).

- f) In der Programmiersprache C soll ein Programm entwickelt werden, welches Prozesse (Datentyp aus e) verwenden, in einem Array verwaltet und diese nach ihrer Priorität sortiert.

- (1) Gegeben seien die rechts abgebildeten

Prozesse. Legen Sie ein Array mit dem Namen `aProcesses` an und initialisieren Sie es mit den Werten des ersten Prozesses in der Tabelle.

<b>iUID</b>	4711	42	...
<b>iPriority</b>	5	1	...
<b>szName</b>	Prozess 1	Prozess 2	...

```
#include <string.h>
void main() {
    // Deklaration des Arrays aProcesses (Größe: 5 Elemente)
    _____
    _____
    _____
    // Initialisierung der Werte von Prozess 1
    // als erstes Element des Arrays
    _____
    _____
    _____
    // Hier werden die restlichen Prozesse
    // analog zum Prozess 1 initialisiert
    // ...
    sortProcesses(aProcesses, 5); // Sortierung
}
```

Punkte



Vorname, Name

Matrikelnummer

- (2) Erstellen Sie eine Funktion, welche die Prozesse anhand ihrer Priorität absteigend sortiert (Je höher die Priorität des Prozesses, desto geringer der Zahlenwert von iPriority). Der Funktionsprototyp soll kompatibel zu dem Funktionsaufruf aus (1) sein.

Punkte

```
{
    int i, j;

    // Durchlaufen des Arrays
    for(_____ ; _____ ; _____)
    {
        for(j = 0; j < i; j++)
        {
            if(_____)
            {
                // Tauschen der benachbarten Elemente
                _____
                _____
                _____
            }
        }
    }
}
```

- g) Innerhalb eines Programms wird u.a. ein Zeiger piArray und ein Array aiInput verwendet. Der Zeiger piArray zeigt auf das erste Element des Arrays aiInput.

- (1) Nennen Sie die zwei Möglichkeiten, wie Sie auf das 7. Element des Arrays zugreifen können. Benutzen Sie dabei einmal den Zeiger und einmal direkt das Array.
- (2) Sind die folgenden beiden Ausdrücke äquivalent? Erläutern Sie kurz ihre Antwort.

aiInput und &aiInput[0]



Vorname, Name

## Matrikelnummer

## Aufgabe RK: Rechnerkommunikation

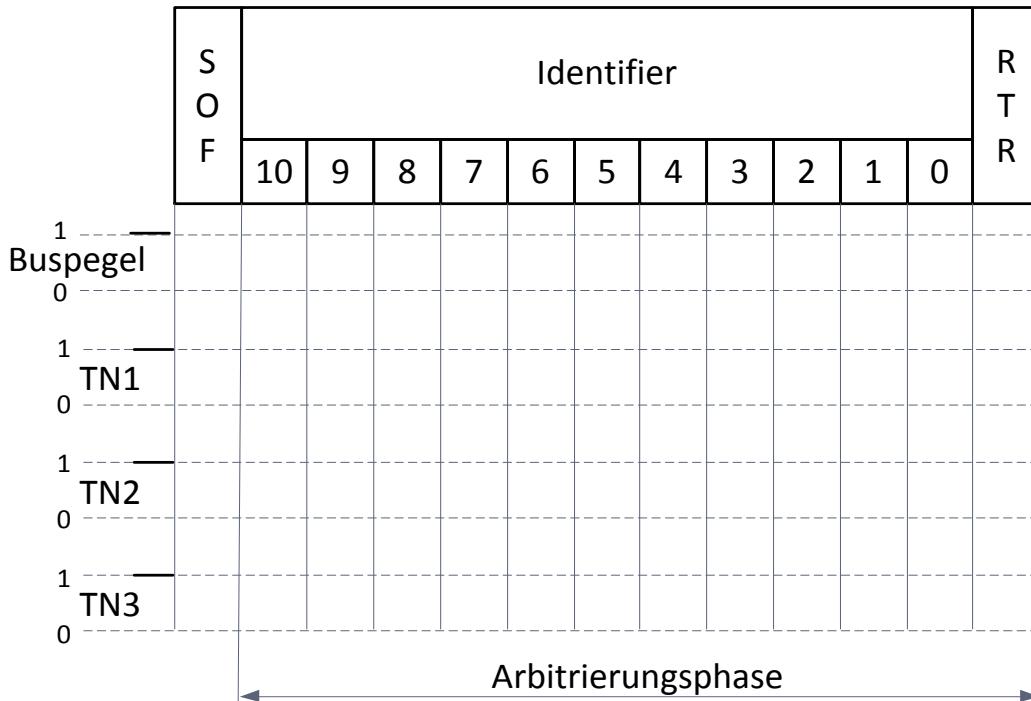
*Aufgabe RK:  
36 Punkte*

## Punkte

- a) Drei Teilnehmer sind an einem CAN Bus angeschlossen und wollen zum gleichen Zeitpunkt senden. In der Arbitrierungsphase senden alle Teilnehmer die im folgenden angegebenen Identifier:

  - a) Teilnehmer 1: 42E (hex)
  - b) Teilnehmer 2: 567 (hex)
  - c) Teilnehmer 3: 426 (hex)

Stellen Sie im folgenden Diagramm den Arbitrierungsvorgang dar und geben Sie an, welcher Teilnehmer zu welchem Takt aus dem Arbitrierungsprozess ausscheidet. Stellen Sie weiterhin den resultierenden Buspegel des CAN-Busses im Diagramm dar.





Vorname, Name

Matrikelnummer

- b) Benennen oder skizzieren Sie drei Netzwerktopologien.

Punkte

- c) Markieren Sie die kollisionsfreien Buszugriffsverfahren mit einem X.

ALOHA	
CSMA/CD	
Token-Passing	
TDMA	

Master/Slave	
CSMA/CA	

- d) Befüllen Sie die folgende Tabelle mit Längs- und Querparitäten (gerade Parität).

Querparität									
ASCII-Zeichen									
	T	1	0	1	0	1	0	0	
	E	1	0	0	0	1	0	1	
	S	1	0	1	0	0	1	1	
	T	1	0	1	0	1	0	0	
	E	1	0	0	0	1	0	1	
	R	1	0	1	0	0	1	0	
Längsparität									



Vorname, Name

Matrikelnummer

- e) Vervollständigen Sie die Implementierung der Funktion `test_primzahl` in der Programmiersprache C entsprechend der Kommentare.

Punkte

```
#include <stdio.h>

void test_primzahl(int Zahl)
{
    int Testzahl = Zahl-1;

    //Prüfung ob die Zahl 1 oder 0 ist
    //(Das sind per Definition keine Primzahlen)

    {
        //Auf der Konsole soll ausgegeben werden
        //"Die Zahl ... ist keine Primzahl"
        //Dabei sollen statt den ... die geprüfte Zahl stehen.
        //Danach soll ein Zeilenumbruch ausgegeben werden

        //Die Funktion soll an dieser Stelle beendet werden
    }

    while(Testzahl>1)
    {
        //Prüfung ob der Rest der Division der Zahl durch
        //die Testzahl gleich 0 ist

        {
            //Auf der Konsole soll ausgegeben werden
            //"Die Zahl ... ist keine Primzahl"
            //Dabei sollen statt den ... die geprüfte Zahl stehen.
            //Danach soll ein Zeilenumbruch ausgegeben werden

            //Die Funktion soll an dieser Stelle beendet werden
        }

        Testzahl--;
    }

    //Auf der Konsole soll ausgegeben werden
    //"Die Zahl ... ist eine Primzahl"
    //Dabei sollen statt den ... die geprüfte Zahl stehen.
    //Danach soll ein Zeilenumbruch ausgegeben werden
}
```



Vorname, Name

Matrikelnummer

**Aufgabe DB: Datenbanken****Aufgabe DB:  
28 Punkte****Punkte****a) ER Modellierung:**

Der englische Dartverband will für die bevorstehende Saison eine Datenbank anlegen, in der alle Angaben über Spieler, Turniere und Zuschauer gesammelt werden sollen.

Folgende Randbedingungen gelten: Jeder *Spieler* wird mit seinem Namen und einem Punktedurchschnitt beschrieben. An einem *Turnier* nehmen genau 30 *Spieler*, die dem Dartverband angehören, teil. Für alle *Turniere* wird ein Veranstaltungsort und ein Preisgeld festgelegt. Ein *Turnier* wird von 5000 *Zuschauern* besucht. Dabei wird von jedem *Zuschauer* der Name und das Alter gespeichert.

Zeichen Sie ein Entity-Relationship-Diagramm. Ergänzen Sie sinnvolle Primärschlüssel. Geben Sie die entsprechenden Kardinalitäten an.



Vorname, Name

Matrikelnummer

Für alle weiteren Teilaufgaben ist folgender unvollständiger Datenbankausschnitt gegeben. Der gegebene Datenbankausschnitt steht in keinen Zusammenhang mit der Teilaufgabe a).

<b>Spieler</b>	
<b>Name</b>	<b>Punktedurchschnitt</b>
Taylor	100
Lewis	97
Wade	98
Anderson	102
Whitlock	92
Barneveld	89

<b>Zuschauer</b>		
<b>Vorname</b>	<b>Nachname</b>	<b>Alter</b>
Holger	Meier	47
Paul	Roberts	19
Wayne	Giggs	32

<b>Ticket</b>			
<b><u>TicketID</u></b>	<b>Reihe</b>	<b>Platz</b>	<b>Preis</b>
5	12	C15	29,40

<b>Turnier</b>			
<b>Austragungsort</b>	<b>Preisgeld</b>	<b>Termin</b>	<b>Sieger</b>
London	200000	Mai	Lewis
Dublin	30000	Juli	Taylor
Newcastle	95000	August	Whitlock

- b) Legen Sie mit einem SQL-Befehl die Tabelle *Ticket* an.



---

Vorname, Name

---

---

Matrikelnummer

---

Punkte

- c) Befüllen Sie die Tabelle *Ticket* mit einem SQL-Befehl mit folgenden Daten:

- TicketID: 5
- Reihe: 12
- Platz: C15
- Preis: 29,40

- d) Geben Sie einen SQL-Befehl an, mit dem nur der *Punktedurchschnitt* des Spielers, der das Turnier am Austragungsort *Dublin* gewonnen hat, ausgegeben wird.