

Übungen zu Graphikprogrammierung in C++

- **Boolesche Operanden** Bei der Verknüpfung von booleschen Werten (z.B. in if-Abfragen) muss für ein logisches *UND* bzw. *ODER* `&&` bzw. `||` verwendet werden und nicht `&` bzw. `|`. Vor jedem booleschen Vergleich z.B. mit `&&` bzw. `||` werden die beiden Operanden implizit in boolesche Werte konvertiert.
`&` bzw. `|` sind dagegen bitweise Operatoren. Z.B. vergleicht `&` jedes Bit des ersten Operanden mit dem korrespondierenden Bit des zweiten Operanden. Falls beide Bits 1 sind, wird das korrespondierende Ergebnis-Bit gleich 1 gesetzt, ansonsten 0.
Eine falsche Verwendung kann deswegen zu unerwarteten Ergebnissen führen.
- **return** Jede Funktion, die einen Rückgabewert erwartet, sollte diesen auch bekommen. Man muss vor allem in verschachtelten if-Abfragen aufpassen, dass jede Alternative einen Rückgabewert hat.
- **Relative Pfade** Wenn irgendwelche Makefiles bzw. VS Solutions oder Projekte erstellt werden, müssen immer relative Pfade angegeben werden, z.B. `../MyIncludeDirectory` oder `../MyLibDirectory`. Damit kann jeder nach einem sauberen SVN-Checkout sofort die Programme kompilieren und linken. Um zu überprüfen, ob alles richtig eingestellt ist, ist sowieso zu empfehlen, einen frischen SVN-Checkout am besten auf einem anderen Rechner zu tätigen.