

Rechentabelle

Voraussetzungen: Kontrollstrukturen, Arrays

Zeithorizont: 30 Minuten

Lernziele: Praktischer Umgang mit 2D Arrays und Kontrollstrukturen

Beschreibung

Eine Multiplikationstabelle stellt die Ergebnisse des kleinen Einmaleins (Zahlen bis 10) anschaulich dar.

Aufgaben

Schreibe einen Rechner, der anhand einer Multiplikationstabelle das kleine Einmaleins ausgibt.

1. Erstelle die Multiplikationstabelle mit Hilfe von verschachtelten Schleifen.
2. Teste ob die Parameter für die Funktion `multipliziere(int a, int b)` zwischen 1 und 10 liegen.