

- Aufgabe 5

Erstellen Sie ein Programm, das die Unicode-Zeichen Nr. 48 bis 57 als Zahlenwert und als Zeichen ausgibt. Nutzen Sie hierfür eine Zählschleife.

- Aufgabe 6

- Nach der Eingabe einer ganzzahligen Zahl ist zu überprüfen, ob diese Zahl < 100 ist.
- Trifft das zu, ist die Zahl um 10 zu erhöhen.
- Das ist so lange zu wiederholen, bis die Schleife verlassen werden kann.
- Überprüfen Sie den Schleifendurchlauf durch Ausgabe des aktuellen Wertes der Zahl im Schleifenkörper.
- Testen Sie Ihr Programm mit unterschiedlichen Startwerten.