

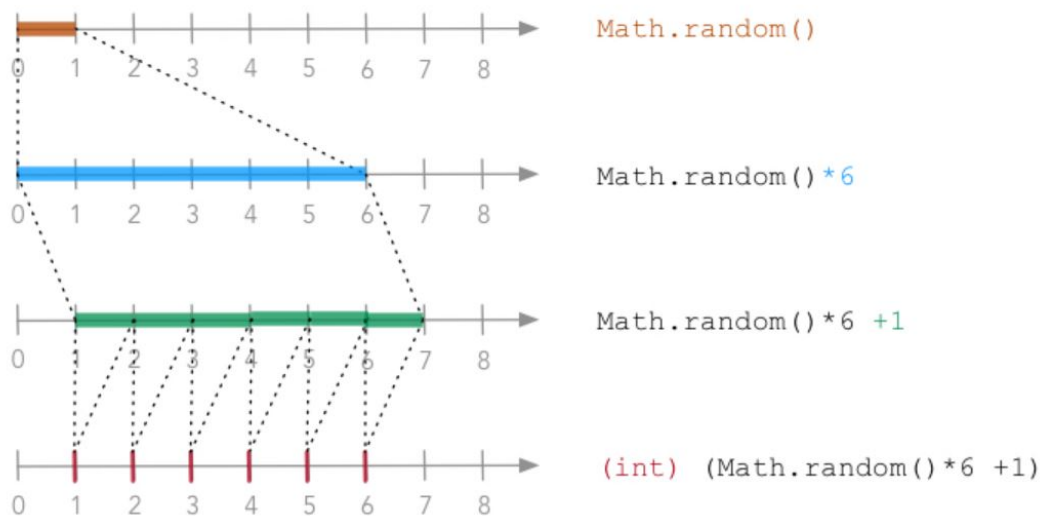
# Zufallszahlen

In Java stehen bereits fertige Klassen mit hilfreichen Funktionen/Methoden zur Verfügung. Für mathematische Probleme und Zufallszahlen steht z.B. die Klasse "Math" zur Verfügung.

```
double zufall=Math.random(); // liefert zufällig eine Zahl zwischen 0 und 0,9999999999999999
System.out.println(zufall);
```

## Würfel mit Math.random()

Math.random() liefert eine Zufallszahl zwischen 0 und 0.999999....



**Aufgabe1:** Implementieren Sie 2 Würfel und geben Sie anschließend die Summe der beiden Würfel aus. Nach jedem Wurf soll der Benutzer gefragt werden, ob erneut gewürfelt werden soll (j/n).

In [ ]:

**Aufgabe2:** Implementieren Sie eine Lottoziehung sowie ein Tipp über die Bildschirmeingabe. Prüfen Sie anschließend, wie viele Zahlen richtig getippt wurden.

In [ ]:

In [ ]: