



Bedingte Anweisungen, Debugging

Lösungen zu den
Übungsaufgaben

```
public class Max3If {  
  
    /**  
     * Programmeinstieg.  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        // Eingabe  
        System.out.println("Bitte die drei Zahlen eingeben");  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
        int zahl1 = scanner.nextInt();  
        int zahl2 = scanner.nextInt();  
        int zahl3 = scanner.nextInt();  
        scanner.close();  
  
        int groessteZahl = zahl1;  
        if (zahl2 > groessteZahl) {  
            groessteZahl = zahl2;  
        }  
        if (zahl3 > groessteZahl) {  
            groessteZahl = zahl3;  
        }  
  
        // Print result to console  
        System.out.println("Größte Zahl aus (" + zahl1 + ", " + zahl2  
        + zahl3 + ") ist: " + groessteZahl);  
    }  
}
```

- Gegeben ist eine Variable:
`int zahl;`
- Schreiben Sie eine Anweisung, die entweder "gerade" oder "ungerade" auf der Konsole ausgibt, je nachdem, ob der Wert von `zahl` gerade oder ungerade ist. Verwenden Sie den Dreistelligen Bedingten Operator.

```
System.out.println ((zahl%2==0)? "gerade" : "ungerade" );
```

```
String ausgabe = "";
switch(zahl){
    case 1:
        ausgabe = "Eins";
        break;
    case 2:
        ausgabe = "Zwei";
        break;
    default:
        ausgabe = "Alles andere";
}
System.out.println(ausgabe);
```