

Aufgabe: Ablaufsteuerung in Java

1) Aufgabe: Dreieck

Erstelle ein Java Programm, das mit Hilfe von geschachtelten Schleifen ein aus *-Zeichen zusammengesetztes Dreieck auf der Konsole ausgibt.

Der Benutzer soll vorher nach der Anzahl der Zeilen gefragt werden.

Die maximale Zahl der Zeilen soll auf 60 beschränkt sein.

Beispiel einer Programmausgabe

```
Konsole
Anzahl der Zeilen: 5
*
**
***
****
*****
```

2) Aufgabe: Schachbrett

Erstelle ein Java Programm, dass mit Hilfe einer geschachtelten for-Schleife die untenstehende Ausgabe auf der Konsole erzeugt.

```
Konsole
1 2 3 4 5 6 7 8
2 3 4 5 6 7 8 9
3 4 5 6 7 8 9 10
4 5 6 7 8 9 10 11
5 6 7 8 9 10 11 12
6 7 8 9 10 11 12 13
7 8 9 10 11 12 13 14
8 9 10 11 12 13 14 15
```