

Java GUI - Swing

Aufgabe 1: Ratespiel

Erstellen Sie eine grafische Anwendung, die dem Benutzer zum Raten einer Zahl auffordert.

Die zu erratene Zahl wird zufallsmäßig erzeugt.

Geben Sie dem Benutzer eine Rückmeldung ob die Zahl richtig geraten wurde oder nicht.

Aufgabe 1: Kleine Hexe

Erstellen Sie eine grafische Anwendung mit einem Label und einem Button. Auf dem Label soll dann ein Text ausgegeben werden, wenn der Button gedrückt wird.

- a) Wenn der Button gedrückt wird, soll der Text des Labels geändert werden.
- b) Das Label soll nacheinander das folgende Gedicht ausgeben.

**Morgens früh um 6
kommt die kleine Hex.
Morgens früh um 7
schabt sie gelbe Rüben.
Morgens früh um 8
wird Kaffee gemacht.
Morgens früh um 9
geht sie in die Scheun'.
Morgens früh um 10
hackt sie Holz und Spän'.
Feuert an um 11,
kocht dann bis um 12:
Fröschebein und Krebs und Fisch.
Hurtig Kinder kommt zu Tisch!**

- c) Es ist ausreichend, wenn Zeile für Zeile ausgegeben wird.

Zusatzaufgabe:

Erweitern Sie das Label soweit, dass bei jedem Buttondruck die Ausgabe um eine Zeile erweitert wird.