

Aufgabe 1

1. Variablen & Datentypen

a) Schreiben Sie ein Programm, das einen String in einer Variablen speichert und die dann auf dem Bildschirm anzeigt.

Name: Aufgabe1_Variablen

b) Schreiben Sie ein Programm, das einen Float in einer Variablen speichert und die dann auf dem Bildschirm anzeigt

Name: Aufgabe2_Variablen