

13 – Verständnisfragen zur selbstständigen Beantwortung

- (1) Mit welchem Befehl können wir Klassen einer Bibliothek nutzbar machen?
- (2) Wo sollten wir nachschauen, um uns über die Funktionalität einer Klasse zu informieren?
- (3) Was ist der Unterschied zwischen gleich- und normalverteilten Zufallszahlen?
- (4) Was sind deterministische Zufallszahlen, wozu werden sie benötigt und wie lassen sich diese verwenden?
- (5) Was könnte bei der Verwendung von Zufallszahlen schief gehen? Geben Sie ein konkretes Beispiel an.
- (6) Welche Klassen sollten wir zur Erzeugung von Zufallszahlen in Java verwenden und warum?



13 – Aufgabensammlung

- (1) Implementieren Sie unter Verwendung der Klasse Math die folgenden Formeln:
a) $A_{Kreis} = \pi r^2$ b) $U_{Kreis} = 2\pi r$
- (2) Schreiben Sie ein Programm, das zufällig eine Zahl vom Typ **float** aus folgenden Intervallen erzeugt:
a) [1,2] b) [2,4] c) (0,1) d) [-10,5]
- (3) Im Javabuch befindet sich eine Beispielimplementierung für das Spiel BlackJack. Laden Sie den Code herunter und versuchen das Beispiel zum Laufen zu bringen. Erweitern Sie das Spiel bspw. um 7er-Drilling oder die Verteilung des Pots [1].

