

## Aufgaben Logische Operatoren 2

### A.

- 1.1. Erstellen Sie ein Aktivitätsdiagramm.
- 1.2. Codieren Sie das Aktivitätsdiagramm.
- 1.3. Programmieren Sie einen einfachen Geldwechselautomaten:
  - (a) Eingabe: Geldbetrag 10 Euro
  - (b) Eingabe: Euromünzen 8
  - (c) Eingabe: Centmünzen 4
  - (d) Ausgabe: Ihr Wechselgeld: 8 1-Euromünzen und 4 50-Centmünzen.

### B.

Programmieren Sie das Glückspiel:

Zwei Spieler wählen jeweils einen Wert zwischen 1 und 100. Dann wird eine zufällige weitere Zahl zwischen 1 und 100 ermittelt (mit `Math.random()`). Der Spieler, dessen Nummer am nächsten an der zufälligen Zahl liegt, hat gewonnen. Liegen beide Spieler gleich weit entfernt, dann gibt es ein Unentschieden.