



Einführung in die Programmierung mit C

Workshoptag 2



Agenda

- Projektmappe wiederholung
- Aufgabe Spiel Zahlenraten
- Funktionen in der Praxis
- Umbau Zahlenraten
- Was sind Klassen und was sind Interfaces
- Umbau Zahlenraten

Spiel Zahlenraten

- Fragen und speichern nach MinZahl
- Fragen und speichern nach MaxZahl

- generieren und speichern einer Zufallszahl

Random Rnd = new Random(); // initialisiert die Zufallsklasse

int zufallszahl = Rnd.Next(MinZahl , MaxZahl);


Convert.ToInt32(stringwert)// konvertieren von zeichenketten in Integer

- Den Benutzer nach der Zahl fragen, die sich der Computer gespeichert hat
- -Wenn richtig dann Gratulieren :)
- -Wenn falsch dann nach erneuten Versuch fragen
- -Für den erneuten Versuch einen Tipp geben



Umbau | Zahlenraten Funktionen und Methode

- Bau das generieren einer Zufallszahl in eine Methode
- Speichert die Zahl in einer Property



Umbau II Zahlenraten baut die generierung der Zahl in eine eigene Klasse

- Bau das generieren einer Zufallszahl in eine Methode
- Speichert die Zahl in einer Property