

04 Switch Wiederholung

Tage bis Wochenende

Schreiben Sie ein Programm, das den Namen eines Wochentags als Eingabe erhält und die Anzahl der verbleibenden Tage bis zum Wochenende ausgibt. Verwenden Sie Switch-Case, um den entsprechenden Wochentag zu bestimmen.

Beispiel:

- Montag: 5 Tage
- Dienstag: 4 Tage
- Mittwoch: 3 Tage
- Donnerstag: 2 Tage
- Freitag: 1 Tage
- Samstag: Es ist Wochenende
- Sonntag: Es ist Wochenende

Altersgruppe

Schreibe ein Programm, das den Nutzer nach seinem Alter fragt und basierend darauf eine entsprechende Meldung ausgibt, z.B. ob der Nutzer ein Kind(0-13), Jugendlicher(14-17), Erwachsener(18-65) oder Pensionist(ab 65) ist. Entscheiden Sie selbst, ob if oder switch besser passt.

Wie alt bist du? 25

Du bist ein Erwachsener.

Rabattrechner

Schreiben Sie ein Programm, das den Nutzer nach dem Kaufpreis eines Produkts fragt und basierend darauf einen Rabatt berechnet. Wenn der Kaufpreis über 100 Euro beträgt, soll ein Rabatt von 10% gewährt werden, ansonsten kein Rabatt.

Zufallszahl

Erinnerung: Zahl zwischen 1 und 10 generieren:

```
import java.util.Random;
// ....
Random random = new Random();
int randomNumber = random.nextInt(0, 11);
```

Zahl erraten

Schreibe ein Programm, das eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 generiert und den Benutzer auffordert, diese Zahl zu erraten. Das Programm soll dann eine Nachricht ausgeben, ob die geratene Zahl zu hoch, zu

niedrig oder korrekt ist. Der Benutzer hat insgesamt drei Versuche, um die Zahl zu erraten. Verwende dazu die `java.util.Random`-Klasse.

Ich denke an eine Zahl zwischen 1 und 100. Du hast 3 Versuche, um sie zu erraten.

Was ist deine erste Vermutung? 50

Zu niedrig. Du hast noch 2 Versuche.

Was ist deine nächste Vermutung? 75

Zu hoch. Du hast noch 1 Versuch.

Was ist deine letzte Vermutung? 62

Richtig! Du hast gewonnen.