# Übung 1 Debugger

1. Oeffnet das vorgegebene BlueJ Projekt „DebuggerUebung“.
2. In die beiden Dateien Waage und Ueberweisungsmanager haben sich leider Fehler eingeschlichen, nun liegt es an euch diese Fehler aufzudecken.
3. Benutzt hierzu den in BlueJ eingebauten Debugger um Schritt für Schritt durch den Programmcode zu gehen und ueberlegt euch jedesmal vorher was ihr nach dem naechsten Schritt erwarten wuerdet, und ueberprueft ob dies auch wirklich eintritt.
4. Wenn ihr den Fehler gefunden habt korrigiert ihn und ueberprueft ob das Programm nun korrekt ablaeuft.

# Übung 2 Schleifen(Palindrom)

1. Schreibt eine Methode, welche einen String uebergeben bekommt und zurueckgibt, ob es sich bei dem uebergebenen String um ein Palindrom handelt.
   1. Ein Palindrom ist eine Zeichenkette, welche von Vorne, sowie Hinten gelesen identisch ist.

Beispiele:

„tacocat“ ist ein Palindrom,

„lagerregal“ ist ein Palindrom,

„methode“ ist kein Palindrom,

„madamimadam“ ist ein Palindrom

# Übung 3 Schleifen(Einmaleins)

1. Schreibt eine Methode, welche das kleine Einmaleins(10x10) auf der Konsole ausgibt.
2. Zu jeder Ausgabe auf der Konsole gehören jeweils die beiden Zahlen, welche multipliziert werden, sowie das Ergebnis der Multiplikation(z.B. 2 x 3 = 6).
3. Passt die Ausgabe nun so an, dass nur die Ergebnisse der Multiplikation ausgegeben werden und die Ausgabe wie eine Multiplikationstabelle dargestellt werden.

Beispiel:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| 2 | 4 | 6 |
| 3 | 6 | 9 |

1. Erweitert eure Methode nun soweit, dass die oberen Grenzen an die Methode uebergeben werden koennen.