# Aufgaben Praktikant

## Aufgabe 1

### Aufgabe 1.1

Schreibe ein Programm mit einer einfachen Schleife, welches nacheinander die folgenden Zahlen ausgibt: 35; 32,5; 30; 27,5; 25; 22,5; 20.

Aufgabe 1.2  
Ergänze die vorherige Aufgabe. Am Ende der Zeile sollen Summe und Mittelwert aller Zahlen angezeigt werden.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Aufgabe 2

Schreiben Sie ein Programm, mit dem das Spiel Zahlenraten gespielt werden kann: Per Zufallsgenerator wird eine Zahl zwischen 1 und 100 erzeugt, aber nicht angezeigt. Der Benutzer soll so lange Zahlen eingeben, bis er die Zahl erraten hat. Als Hilfestellung soll jedes Mal ausgegeben werden, ob die eingegebene Zahl größer oder kleiner als die zu ratende Zahl ist.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Aufgabe 3

Konstruieren Sie aus mehreren Panels einen Kran (Fundament, senkrechtes Hauptelement, waagerechter Ausleger, senkrechter Haken am Ausleger). Der Benutzer soll die Möglichkeit haben, über insgesamt acht Buttons die folgenden Aktionen auszulösen:

* Haken um 10 Pixel ausfahren bzw. einfahren
* Ausleger um 10 Pixel ausfahren bzw. einfahren
* Kran um 10 Pixel nach rechts bzw. links fahren
* Kran um 10 Pixel in der Höhe ausfahren bzw. einfahren

Denken Sie daran, dass bei vielen Bewegungen mehrere Steuerelemente bewegt werden müssen, da der Kran sonst seinen Zusammenhalt verliert. Manche Aktionen resultieren nur aus Größenveränderungen (Eigenschaften Width und Height), manche nur aus Ortsveränderungen (Location), manche aus beidem.

