

Übung 1

Geben Sie mithilfe einer for-Schleife folgende Zahlenreihe im Browser aus:

1, 2, 3, 4, 5, 6 ... 50

Übung 2

Geben Sie mithilfe einer for-Schleife folgende Zahlenreihe im Browser aus:

1, 6, 11, 16, ... 96

HINWEIS:

$\$i++$ ist gleichbedeutend mit $\$i = \$i + 1$

Übung 3

Geben Sie mithilfe einer for-Schleife folgende Zahlenreihe im Browser aus:

1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192

HINWEIS:

Im Schleifenzähler ist auch Multiplikation möglich

Übung 4

Programmieren Sie eine for-Schleife, die eine Zahlenreihe von 1 bis 100 erstellt. Bei jedem Durchgang wird der Schleifenzähler um 1 erhöht.

- Wenn der Schleifenzähler ein Vielfaches von 4 und 5 ist, dann geben Sie den Satz "{ Schleifenzähler } ist ein Vielfaches von 4 und 5" aus
- Wenn der Schleifenzähler ein Vielfaches von 4 ist, dann geben sie den Satz "{ Schleifenzähler } ist ein Vielfaches von 4" aus
- Wenn der Schleifenzähler ein Vielfaches von 5 ist, dann geben sie den Satz "{ Schleifenzähler } ist ein Vielfaches von 5" aus
- Ansonsten geben Sie den Schleifenzähler au

HINWEIS:

Mit dem Modulo Operator (%) lässt sich der **Rest** einer Ganzzahldivision ermitteln.

Beispiel: $4 \% 2 = 0$

Übung 5

Geben Sie mithilfe einer **verschachtelten** for-Schleife folgendes im Browser aus:

1

12

123

1234

12345

123456

1234567

12345678

123456789

12345678910

Übung 6

Programmieren Sie ein "Kopf oder Zahl" Spiel. Die Spielregeln lauten:

- Das Spiel wird von 2 Spielern gespielt
- Jeder Spieler entscheidet sich für eine Seite einer Münze (Kopf oder Zahl)
- Die Münze wird 100 mal geworfen
- Der Spieler, dessen Seite der Münze am häufigsten geworfen wurde, gewinnt

Geben Sie bei jedem Wurf aus, ob Kopf oder Zahl gewonnen hat.

Geben Sie nach den 100 Würfeln aus, wie oft Kopf und wie oft Zahl geworfen wurde.

Geben Sie ebenfalls aus, ob Kopf oder Zahl gewonnen hat, oder ob es ein Unentschieden gab.

HINWEIS:

Nutzen Sie eine for-Schleife, um die Anzahl der Würfe zu bestimmen.