

Math.random

→ erhalt von Zufallszahlen

Math.floor

- ① Spieler gibt Anzahl der Handkarten ein

let eingabe: number = prompt ("Handkartenanzahl")

- ② Handkarten werden per zufall ausgewählt

int zufallszahl;

zufallszahl = (int)(Math.random () \* 14)

- ③ Solange neue Handkarten aufrufen wie die Zahl unter der eingegebenen Handkartenzahl ist

- ④ switch (z) → unterschiedliche Darstellung der zufällig ausgewählten Karten

```
public class TestRandom {  
    public static void main (String [ ] args) {  
        int zufallszahl;  
        zufallszahl = (int) (Math.random () * 14)
```

$i < 8 \rightarrow$  Schleife läuft durch  
 $i < n$

Aussehen

+ 4

+ 2

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

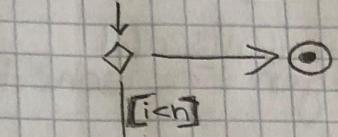
let i = 0

let n = 8

for

Farbumchsel

Variablen  
 $i:\text{number} = 0$   
 $n:\text{number} = 8$



zufällige Auswahl der Zahl

place Div A

switch

$z=1$

$f = \text{gelb}$

$a, b = 50px$

$z=2$

$f =$

$a, b =$

$z=3$

$f =$

$a, b =$

$z=4$

$f =$

$a, b =$

$z=5$

$f =$

$a, b =$

$z=6$

$f =$

$a, b =$

$z=7$

$f =$

$a, b =$

$z=8$

$f =$

$a, b =$

$z=9$

$f =$

$a, b =$

createDiv

festgelegter Farbe  
+  
festgelegter Schrift

durch Auswahl der Zufallszahl  
wird Div mit jeweiligen Eigenschaften  
geladen

jedoch → Zufallszahl wird jeweils gewisse  
Eigenschaften zugeordnet

z.B. 1 Eigenschaft gelb, Aufschrift Ø