

Übung 2

Entwerfe ein Programm, das einen Würfelbecher simuliert.

Der Würfelbecher soll die Fähigkeit haben einen einzelnen Würfel-Wurf, sowie einen mit mehreren Würfeln zu simulieren. Dabei wird die Anzahl der zu verwendenden Würfel beim Verwenden übergeben. Bei mehreren Würfeln soll ein Array von Zahlen das Ergebnis sein. Beim einem Würfel nur eine einfache Zahl.

Erweiterung 1

Erweitere den Würfelbecher so, dass er für verschiedene Würfelarten verwendet werden kann.

W6 = Normaler sechsseitiger Würfel

W10 = zehnsseitiger Würfel

W100 = ...

Erweiterung 2

Schreibe eine Methode die ein Array von Zahlen entgegennimmt, es auswertet und ausgibt. Die Ausgabe soll für das folgende Array [3,5,1,3,2,5] wie folgt aussehen:

Wurfergebnis: 1 mal 1, 1 mal 2, 2 mal 3, 0 mal 4, 2 mal 5, 0 mal 6