# **Lösungen:**

# **1. Übung - Variablen und Datentypen - Lösungen**

* 1. Welcher Datentyp liegt jeweils vor? (Antwort auf das Blatt)  
     1. 3,7121232 (float)  
     2. 781 (int)  
     3. 9922 (int)  
     4. "grün" (String)  
     5. “a” (char)  
     6. "19 Prozent" (String)   
     7. TRUE; (boolean)  
     8. 9999199,3; (float)   
     9. 9283873.312231234567 (double)   
     10. "13. Januar" (String)
  2. Deklariert eine Variable mit dem Namen “meineErsteVariable” und weist diesem den Wert “Super” zu und lasst diesen dann in der Konsole anzeigen.

Lösung:   
String meineErsteVariable = “Super”;  
println(meineErsteVariable);

**2. Übung - Operationen - Lösungen**

1. Führe eine einfache Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division aus, mit Variablen die du selbst definieren darfst und gebe das Ergebnis in der Konsole aus.

Mögliche Lösung:  
int antwort = 40 + 2; oder auch int a = 10; int b = 20; int c = a+b;  
println (antwort) oder println (c);

Dementsprechend auch mit -, :, \* von den Schülern zu bearbeiten.

1. Setze den Wert einer Variable auf “10” und erhöhe diese um Eins und weise sie dann zu. Verwende hierbei das Inkrement.

Lösung:  
 int i = 10; int a = ++i;   
 //int i = 11 und int a = 11 (erst hochzählen, dann zuweisen)

1. Weise den Wert einer Variablen (“1234”) erst zu und zähle sie anschließend hoch und lasse diese ausgeben.

Lösung:  
 int i = 1234; int b = i++;   
 //int i = 1234 und int b = 1234 (erst zuweisen, dann hochzählen)

1. Deklariere einen Boolean mit dem Namen “Groeser” und gebe die Antwort auf “4 ist größer als 5” in der Konsole aus. (True/False)  
     
   Lösung:  
   boolean Groeser = 4>5;

println(Groeser); -> false

**3. Übung - Befehle in Processing - Lösungen**

1. Definiere die Fenstergröße auf (“300,300”) in der funktion “void setup()” und führe das Programm aus.

Lösung:  
void setup() { size(200, 200);}

1. Zeichne ein einfaches Rechteck mit den Werten (50,50,50,50) in der setup() oder draw() Funktion.

Mögliche Lösung:  
void draw() { rect(20,20,20,20); }

1. Färbe die Linien des Rechtecks

Lösung:  
 stroke(204, 102, 0);

1. Experimentiere noch selbst mit weiteren Formen und Farben, lass deiner Kreativität freien lauf!  
     
   Lösung: Individuell