Übungen:

**1. Übung - Zeichnen von mehreren Punkten mit Schleifen**

Zeichne Punkte waagerecht in einem Abstand von 100px bis zu einer Grenze von X >= 500.

Dieses Beispiel wird zusammen mit allen Schleifentypen gelöst.

**2. Übung - while- und do-while-Schleifen**

a. Würfel, mit HIlfe einer while-Schleife, einen Würfel so lange, bis dieser eine 6 würfelt. Zähle die Anzahl an Versuchen, und gib diese aus.

Mit “Math.random()” erhält man einen zufälligen double-Wert zwischen 0 und 1.

b. Baue Übung 2a so um, dass eine do-while-Schleife verwendet wird. Welche Schleife eignet sich mehr und warum?

c. Baue 2a/2b so um, dass die Abbruchbedingung zwei hintereinander gewürfelte 6 sind. Zähle wieder die Anzahl der Versuche. (Einfacher: Abbruchbedingung bei der zweiten gewürfelten 6).

**3. Übung - for-Schleife**

Gebe für jeden int x zwischen -10 und 10 den y-Wert einer vorher definierten Funktion aus.