

```
// Füllt die Tabelle gleichmäßig von oben nach unten
public void fuelleLinear()
{
    int x, y, zahl;
    for (x = 0; x < breite; x++)
    {
        for (y = 0; y < hoehe; y++)
        {
            tabelle[x][y] = y * 11;
        }
    }
}

// Füllt die Tabelle mit zufälligen Zahlen zw. pmin und pmax
public void fuelleZufall(int pmin, int pmax)
{
    int x, y, zahl;
    for (x = 0; x < breite; x++)
    {
        for (y = 0; y < hoehe; y++)
        {
            zahl = (int)(Math.random() * (pmax - pmin + 1) + pmin);
            tabelle[x][y] = zahl;
        }
    }
}

// Die erste Zeile enthält die Einer-Reihe 1, 2, 3 usw. bis 10.
// Die zweite Zeile die Zweier-Reihe 2, 4, 6 usw. bis 20, usw.
public void fuelleEinmaleins()
{
    int x, y, zahl;
    for (x = 0; x < breite; x++)
    {
        for (y = 0; y < hoehe; y++)
        {
            tabelle[x][y] = (x+1) * (y+1);
        }
    }
}

public void fuelleRaute(int pmax)
{
    int x, y;
    for (x = 0; x < breite / 2; x++)
    {
        for (y = 0; y < hoehe / 2; y++)
        {
            tabelle[breite/2-x-1][hoehe/2-y-1] = pmax - x*y*4 - 1;
            tabelle[breite/2+x][hoehe/2-y-1] = pmax - x*y*4 - 1;
            tabelle[breite/2-x-1][hoehe/2+y] = pmax - x*y*4 - 1;
            tabelle[breite/2+x][hoehe/2+y] = pmax - x*y*4 - 1;
        }
    }
}
```

```
public void fuehleSchnecke()
{
    int x = 0, y = 0, zahl = 0;
    int i, j;

    int ab = breite, ah = hoehe-1;  // aktuelle Breite / Höhe

    while (ab > 0 && ah > 0)
    {
        // oben links nach rechts
        for (i = 0; i < ab; i++)
        {
            tabelle[x][y] = zahl;
            x++;
            zahl++;
        }
        ab--;
        x--; y++;
        // rechts oben nach unten
        for (i = 0; i < ah; i++)
        {
            tabelle[x][y] = zahl;
            y++;
            zahl++;
        }
        ah--;
        y--; x--;
        // unten rechts nach links
        for (i = 0; i < ab; i++)
        {
            tabelle[x][y] = zahl;
            x--;
            zahl++;
        }
        ab--;
        x++; y--;
        // unten links nach oben
        for (i = 0; i < ah; i++)
        {
            tabelle[x][y] = zahl;
            y--;
            zahl++;
        }
        ah--;
        x++; y++;
    }
}
```