

Woche 6 / Modul 319





Spiele

Ablauf

Siehe grosser Screen 

Methoden

 Sie können Methoden mit Parameter aufrufen und Rückgabewerte verwenden

 Sie kennen den Geltungsbereich von Variablen

 Einfacher Rechner


Auftrag

Sie lösen selbständig die Methoden Aufgaben

A5: Eigenes Beispiel

A6: Geltungsbereich


 **Raster nicht vergessen!**

 Freies Arbeiten / Helft einander!


 Bis 14:20

 Zur Verfügung

Schleifen und Wiederholungen

 Sie können mit `while` eine bedingungsgesteuerte Wiederholung programmieren

 Vortrag

 Sie können mit `do..while` korrekte Benutzereingaben erzwingen

Auftrag

Lösen Sie mindestens eine `while` und eine `do..while` Aufgabe

 Einzelarbeit

 Bis 15:45

 Schleifen Aufgaben