

6. Übung Informatik PG 1

1. Erstellen Sie ein Programm, das einen Süßigkeitenautomaten mit vier verschiedenen Süßigkeiten Ihrer Wahl abbildet
 - Verwenden Sie für die verschiedenen Süßigkeitentypen eine Enumeration
 - Das Programm fragt den/die Nutzer:in nach einer zweistelligen Zahl, die einer Süßigkeit entspricht, und gibt die Süßigkeit per Text aus
 - Beendet wird das Programm mit 00
 - Wird eine nicht vorhandene Süßigkeit eingegeben, wird erneut nachgefragt
2. Erstellen Sie ein Programm, das den Abstand zwischen Koordinaten im Koordinatensystem berechnet (2D und 3D)
 - Die Koordinaten sind vom Datentyp *float*
 - Fassen Sie die Koordinaten (x, y bzw. x, y, z) mittels Struct bzw. Union zusammen
 - Schreiben Sie eine Funktion, die die Koordinaten per Referenz übernimmt und die Distanz berechnet
 - Innerhalb der Funktion muss abgefragt werden, ob die Distanz in zwei oder drei Dimensionen berechnet werden soll
 - Nutzen Sie für die Berechnung `math.h` bzw. `tgmath.h`
 - Das Ergebnis der Berechnung wird von der Funktion als *float* zurückgegeben
 - Schreiben Sie außerdem eine Funktion, die das jeweilige Ergebnis zurückgibt