
Programmieren in Java

<http://proglang.informatik.uni-freiburg.de/teaching/java/2017/>

weird-numbers

Erkennen von merkwürdigen Zahlen

Woche 02 Aufgabe 3/7

Herausgabe: 2017-04-25

Abgabe: 2017-05-12

Achtung: beachten Sie unbedingt die allgemeinen Hinweise zur Abgabe auf der Homepage.

Project weird-numbers

Package weirdnumbers

Klassen

Main
public static void main(String[])

Die Aufgabe besteht darin über `stdin` eingegebene Zahl vom Typ `int` einzulesen und auszugeben ob diese Zahl merkwürdig (**Weird**) ist oder nicht (**Not Weird**). Ob eine Zahl merkwürdig ist lässt sich wie folgt bestimmen:

- Die Zahl ist ungerade → merkwürdig
- Die Zahl ist gerade und liegt zwischen einschließlich 2 und 5 → nicht merkwürdig
- Die Zahl ist gerade und liegt zwischen einschließlich 6 und 20 → merkwürdig
- Die Zahl ist gerade und größer als 20 → nicht merkwürdig
- In allen anderen Fällen ist eine Zahl genau dann merkwürdig, wenn Sie negativ ist.

Sie können davon ausgehen, dass nur Zahlen die in den Typ `int` passen eingegeben werden.

Beispieleingabe 01:

20

Erwartete Ausgabe 01:

Weird

Beispieleingabe 02:

22

Erwartete Ausgabe 02:

Not Weird
