

Aufgabe Java-Quiz

Hinweise: Teambildung und nutzen von Google erwünscht!!!

Anforderung:

Das Programm soll nach dem Start ein Hauptmenü anzeigen. Es soll folgende Auswahl möglich sein: (S) Start und (Q) Quiz beenden. Wenn das Quiz gestartet wurde, soll eine Frage ausgegeben und darunter 4 Antwortmöglichkeiten:

Bsp.

"Was ist Java ebenfalls?"

A) Eine Insel B) Ein Fluss C) Ein Königreich D) Ein Betriebssystem

Zum Vergleichen der Eingabe werden nur Großbuchstaben beim Auswerten der Eingabe erlaubt. Sollte ein Kleinbuchstabe eingegeben werden, so überlegen Sie was zu tun ist. (Neue Eingabe verlangen oder Kleinbuchstabe in Großbuchstaben umwandeln (eventuell bietet die String-Klasse eine Methode)).

Wenn die Antwort richtig war, soll die nächste Frage ausgegeben werden usw. (5 mal maximal durchlaufen). Wurde aber eine falsche Antwort gegeben, soll eine Ausgabe erfolgen, daß die falsche Antwort gegeben wurde und die erreichten Punkteanzahl. Pro richtige Antwort bekommt man 1 Punkt.

Anschließend soll eine Abfrage erfolgen, ob man noch einmal spielen möchte oder nicht. Wenn ja, werden die Fragen erneut angezeigt und wenn nicht, wird das Quiz beendet.

Tip: Eventuell lagern sie Code in entsprechende Methoden aus.

Aufgabe:

Entwickeln Sie ein Struktogramm für die Eingabe der Menüauswahl, der eigentlichen Quizfragenlogik und den entsprechenden Quellcode.

Zusatzaufgabe:

1.)

Wenn Sie im Menü sind und eine Zahl eingeben, die nicht vorgegeben ist, soll ein Hinweistext ausgegeben werden und das Menü erneut angezeigt werden.

2.)

Was passiert, wenn Sie eine Taste drücken im Menü, die keine Zahl ist?

Überlegen Sie erst und testen Sie es denn. Versuchen Sie dafür einen Workaround(Lösung) zu finden.

3.)

Lassen Sie die Fragen zufälliger Reihenfolge anzeigen.

Tip: Random-Klasse oder Math-Klasse