

1) public int f(int a, int b) {

Lukas Ingold
20-123-998

~~if (a < 0 || b < 0)~~

~~return~~ if (a = 0 && b = 0) { return 0; }

else { return ~~return~~ a + f(~~return~~ a++, b++) + b; }

2.)

public void chessBoard (int n) {

~~if (n < 0) { return; }~~

if (n = 0) { System.out.println("to small"); }

~~else { for (int m = n; m > 0; m--) {~~

while (m >= 0) {

System.out.println("X X X");

System.out.println(" X X X");

m--; }

}

3.) fly ist MONSTER

LUKAS INGOLD 20-123-998

grishnak ist ORC

gorbag ist Goblin folgende Outputs:

~~fly 2 damage~~ ~~---~~ Can't hurt you

~~goblin 2 damage~~ ~~---~~ Can't hurt you

~~---~~ 15 ~~agg~~ Damage (Short bow)

~~---~~ 35 Damage (Axe)

4.) a) public class Punkt {

private int x;

private int y;

public Punkt (int i, int u) {

this.x = i;

this.y = u;

}

public int getCOORDINATEX() {

return * this.x; }

public int get COORDINATEY() {

return this.y; }

*

~~public boolean equals() {~~

~~if (getCOORDINATEX() == getCOORDINATEY()) { return true; }~~

public class FarbigPunkt extends Punkt {

protected String farbe;

public FarbigPunkt (String farbe, int x, int y) {

super(x, y);

this.farbe = farbe;

}

6

4a) * public boolean equals (Punkt i, Punkt u) Lukas Ingolst 20-123-998
 if (i.get COORDINATEX() ~~u.get COORDINATEX()~~ == u.get COORDINATEX() & i.get COORDINATEY() == u.get COORDINATEY()) { return true; }
 else return false;
 } }

6

public boolean equals (FarbigerPunkt i, FarbigerPunkt u) {
 if (i.get COORDINATEX() + i.get COORDINATEY() ==
 u.get COORDINATEX() + u.get COORDINATEY()) { return true; }
 else { return false; }

4.)b mit super kann man auf die Elternklasse zurückgeifen hier haben

wie super gebraucht um x und y in der Elternklasse Punkt zu setzen ohne diese Methode neu in der Klasse Farbpunkt zu implementieren mit super(x,y) rufen wir Punkt(x,y) auf

5a)

```
import java.util.Iterator;  
private class Node {  
    public ...  
    ... 33
```

```
public class Stack implements Stack implements Iterable<Obj>  
    private static int count = 0;  
    public void push (Object object obj) {  
        Node (obj, count);  
        count++;  
    }  
  
    public Object pop() {  
        Node
```