

Aufgabe 1

Erstellen Sie im Folgenden ein Programm namens `LittleWitch.java`, das die Vormittagsgestaltung der kleinen Hexe gemäß eines bekannten Kindergedichtes beschreibt.

- a) Definieren Sie sich dazu eine ganzzahlige Variable `clock`, deren Wert der Reihe nach die Uhrzeiten zwischen 6 und 12 Uhr durchläuft.
- b) Halten Sie Ihre Ausgabeanweisungen frei von Redundanzen.
- c) Verwenden Sie soweit sinnvoll eine Auswahl-Anweisung, um das Verhalten der kleinen Hexe in Abhängigkeit der aktuellen Uhrzeit festzulegen.
- d) Das Programm soll die folgende Ausgabe erzeugen:

```
Morgens früh um 6
kommt die kleine Hex.
Morgens früh um 7
schabt sie gelbe Rüben.
Morgens früh um 8
wird Kaffee gemacht.
Morgens früh um 9
geht sie in die Scheun'.
Morgens früh um 10
hackt sie Holz und Spän'.
Feuert an um 11,
kocht dann bis um 12:
Fröschebein und Krebs und Fisch.
Hurtig Kinder kommt zu Tisch!
```