

Java switch

Aufgabe 1: Auswahl

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 namens „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!
```