

Java – Übungsblatt I

Aufgabe 1: 42%

Schreibt ein Programm welches mit einer Wahrscheinlichkeit von 42% "Gewonnen!" und ansonsten "Verloren!" ausgibt. Mit anderen Worten, generiere eine Zufallszahl zwischen 1 und 100, wenn die Zahl kleiner gleich 42 ist, hat der Spieler gewonnen, wenn nicht hat der Spieler verloren.

Aufgabe 2: Begrüßung

Schreibt ein Programm, welches drei Variablen kennt, die das Alter, den Namen und das Geschlecht einer Person speichern. Überlegt euch, von welchem Datentyp die drei Variablen sein müssen.

Fügt eurem Programm dann eine Fallunterscheidung hinzu, die eine Begrüßung für die genannte Person ausgibt. Der Begrüßungstext unterscheidet sich für Personen, die männlich oder weiblich sind und unterscheidet zwischen Erwachsenen und Kindern.

Folgende Begrüßungen sollen ausgegeben werden:

- "Guten Tag Herr <name>!" für erwachsene Männer
- "Guten Tag Frau <name>!" für erwachsene Frauen
- "Hallo <name>!" für Mädchen und Jungen unter 18 Jahren

Aufgabe 3: Glücksspiel

Erweitert das Programm von Aufgabe "42%" zu einem kleinen Glücksspiel. Zwei Spieler wählen jeweils einen Wert zwischen 1 und 100. Dann wird eine zufällige weitere Zahl zwischen 1 und 100 ermittelt. Der Spieler, dessen Nummer am nächsten an der zufälligen Zahl liegt, hat gewonnen. Liegen beide Spieler gleich weit entfernt, dann gibt es ein Unentschieden.