

Övning 1a

Du ska bygga ett program som beräknar avståndet till ett blixtnedslag baserat på det antal sekunder det tar för ljudet att färdas till dig.

Ljudet färdas ca 340m/s.

- 1) Skapa en klass som heter SoundDistance
- 2) Skapa en main-metod i den klassen
- 3) Deklarera tre variabler: seconds, speed och distance (du väljer passande datatyp för varje variabel)
- 4) Tilldela variabeln speed värdet 340
- 5) Tilldela variabeln seconds till något värde (detta representerar det antal sekunder det tog från det att du såg blixten till att du hörde åskknallen)
- 6) Tilldela/beräkna variabeln distance med hjälp av speed och distance
- 7) Skriv ut värdet för distance

Övning 1b

Ljudet färdas olika snabbt vid olika temperaturer. Ändra ditt program så att rätt hastighet väljs beroende på vilken temperatur det är.

Använd dessa värden för temperatur och hastighet:

Temperatur(°C)	Hastighet(m/s)
-----	-----
-10	325,4
-5	328,5
0	331,5
5	334,5
10	337,5
15	340,3
20	343,4
25	346,3
30	349,2

Övning 2

Gör övning LogicalOpTable.java i boken (övning 2:2 - Display a Thruth Table for the Logical Operators)

Läsning: kapitel 2