

Java Übungsblatt 4

Aufgaben:

1. Schreiben Sie ein Programm, das eine ganze Zahl n einliest und dann die ersten n Quadratzahlen ausgibt.
2. Schreiben Sie ein Programm, das eine Zahl von 1 bis 7 einliest und per `switch`-Anweisung den zugehörigen Wochentag ("Montag", ..., "Sonntag") ausgibt. Falls die Zahl zu groß oder zu klein gewählt wurde soll "kein Wochentag" ausgegeben werden.
3. Mit dem Befehl `int zufall = (int) ((Math.random()*100)+1);` lässt sich eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 erzeugen.
Implementieren Sie folgendes Spiel: Erzeugen Sie eine Zufallszahl. Lesen Sie dann so lange eine Zahl von der Tastatur ein, bis die Zufallszahl erraten wurde. Nach jedem Versuch soll die Meldung "zu gross" oder "zu klein" ausgegeben werden.