

11. Übung zu „Programmiersprache Java“

Prof. Dr. Rudolf Berrendorf, FH Bonn-Rhein-Sieg

Aufgabe 1)

Schreiben Sie ein Programm, das zunächst einen String, danach eine Integer von der Tastatur einliest und die eingelesenen Werte am Bildschirm wieder ausgibt.

Tip: Benutzen Sie zur Eingabe die Methode `readLine()` der Klasse `BufferedReader`.

Aufgabe 2)

- Geben Sie die Zahlen 12.3456 und 1.0 jeweils in den Formaten `##0.##E0`, `000.00E00` und `##0.00` aus.
- Wie können Sie erreichen, dass die Ausgabe wie im letzten Format, aber jeweils **rechtsbündig ohne führende Nullen** in einem Bereich der Länge 8 Zeichen erfolgt?

Aufgabe 3)

Spielen Sie „17 und 4“ (vgl. 4. Übung) nun interaktiv! Dazu soll der Spieler nach jeder Karte gefragt werden, ob er eine weitere Karte ziehen möchte. Es sollen z.B. Dialoge der folgenden Art möglich sein:

```
Sie haben eine 9 gezogen. Möchten Sie eine weitere Karte ziehen? (j/n)
```

```
j
```

```
Sie haben eine 11 gezogen. Möchten Sie eine weitere Karte ziehen? (j/n)
```

```
n
```

```
Sie haben 20 Punkte erreicht.
```

oder

```
Sie haben eine 9 gezogen. Möchten Sie eine weitere Karte ziehen? (j/n)
```

```
j
```

```
Sie haben eine 11 gezogen. Möchten Sie eine weitere Karte ziehen? (j/n)
```

```
j
```

```
Sie haben mit 24 Punkten leider verloren.
```

Aufgabe 4)

Schreiben Sie ein Programm, das die in Aufgabe 4 der 10. Übung erzeugten Bäume in eine Datei speichert.

Aufgabe 5)

Schreiben Sie ein Programm, das die Bäume aus der in Aufgabe 4 erzeugten Datei einliest und auf dem Bildschirm ausgibt.