Vermischte Aufgaben Arrays

(A1)

Es soll ein Sparbuch modelliert werden, das eine Abfolge von Kontoständen speichern kann. Dazu wird ein Array `kontostand` verwendet.

- Das Array enthält die folgenden Werte: `998.12`, `1122.54`, `786.67`, `1329.97`.
  - Wie viele Elemente enthält das Array?
  - Welchen Index hat das erste Element?
  - Welchen Index hat das letzte Element?
- Deklariere und initialisiere ein Array `kontostand` der Länge 4 in der Klasse Konto, das die angegebenen Werte enthält:
  - Mit `new …` + Initialisierung im Konstruktor
  - Durch direkte Initialisierung mit Hilfe von `{…}` bei der Deklarierung.

(A2)

Verwende die Klasse `Lotto` um ein einfaches Lottospiel zu implementieren.

- Lege ein Attribut `gewinnzahlen` an und initialisiere das Attribut im Konstruktor mit zufälligen Zahlen zwischen 1 und 49. Jede Zahl darf dabei nur einmal vorkommen. Du kannst in den Gewichtsbeispielen aus den vorigen Aufgaben nachschauen, wie man Zufallszahlen erzeugen kann.
- Implementiere eine Methode `spielen`, die vom Spieler 6 Zahlen erfragt und diese im Attribut `getippt` der Klasse speichert. Die Methode `auswerten` soll anschließend zurückgeben, wieviele korrekte Zahlen getippt wurden. Die Ausgabe sollte z.B. so aussehen. "Sie haben 4 Richtige Zahlen getippt: 7, 12, 32 und 44".

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:algorithmen:arrays:vermischte_aufgaben:start?rev=1698135307

Last update: **24.10.2023 08:15**