

# 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 Deklaration.



## (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".



## (A3)

Löse die folgenden Aufgaben mit Stift und Papier.

Hier gibt es eine PDF-Version

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

Permanent link:  
[https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:algorithmen:arrays:vermischte\\_aufgaben:start?rev=1698137309](https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:algorithmen:arrays:vermischte_aufgaben:start?rev=1698137309)

Last update: **24.10.2023 08:48**

