

// Java Einstieg Woche2 Kapitel4 Aufgabe1

/*

Der PlapperPapagei wiederholt sich relativ oft. Sein gesagter Satz steht in der Variable "satz".

Schreibe die folgenden Methoden:

sprichMehrfach - Diese Methode bekommt eine Ganzzahl als Parameter übergeben und gibt den Satz entsprechend der übergebenen Zahl mal aus (jeweils in einer neuen Zeile). sprich - Ruft die Methode sprichMehrfach auf und übergibt ihr eine zufällige Zahl. Die zufällige Zahl erhältst du, indem du ein Objekt der Klasse Zufall erzeugst und auf diesem die Methode gibZahl aufrufst.

*/

```
import java.util.Random;
public class Zufall {
    Random rand;

    public Zufall() {
        rand = new Random();
    }

    public int gibZahl() {
        return 1 + rand.nextInt(10);
    }
}

public class PlapperPapagei {
    String satz = "Hallo openHPI!";

    public static void main(String args[]) {
        PlapperPapagei p = new PlapperPapagei();
        p.sprich();
    }
}
```

// Java Einstieg Woche2 Kapitel4 Aufgabe2

/*

Schreibe eine Methode mit dem Bezeichner "zufallszahlGroesserZehn", die solange Zufallszahlen mit z.gibZahl() erzeugt, bis eine Zahl größer als 10 ist. Diese Zahl soll dann von der Methode zurückgegeben werden. Nutze dafür eine while Schleife.

*/

```
import java.util.Random;
```

```
public class Zufall {
```

```
    Random rand;
```

```
    public Zufall() {
```

```
        rand = new Random();
```

```
    }
```

```
    public int gibZahl() {
```

```
        return 1 + rand.nextInt(25);
```

```
    }
```

```
}
```

```
public class ZufallszahlGroesserZehn {
```

```
    Zufall z;
```

```
    public ZufallszahlGroesserZehn() {
```

```
        z = new Zufall();
```

```
    }
```

```
    public static void main(String args[]) {
```

```
        ZufallszahlGroesserZehn zufallszahl = new ZufallszahlGroesserZehn();
```

```
        System.out.println(zufallszahl.zufallszahlGroesserZehn());
```

```
    }
```

```
}
```

// Java Einstieg Woche2 Kapitel4 Aufgabe3

/*

Die Klasse "Geheimnis" hat eine Methode gibZeichen(x, y), welche das Zeichen an der Stelle x, y des Geheimnisses zurückgibt. Entlocke in der Methode "gibTextAus" mithilfe von zwei Schleifen der Klasse "Geheimnis" ihren gesamten Inhalt und gebe alle Zeichen aus. Das Geheimnis umfasst 36 Zeilen mit jeweils 28 Zeichen pro Zeile.

*/

```
public class Textausgabe {  
    Geheimnis geheimnis = new Geheimnis();  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Textausgabe ta = new Textausgabe();  
        ta.gibTextAus();  
    }  
}
```