

Hausaufgaben



JavaKara

LB4, Klasse 11/12 Sprachprofil

Schreiben Sie ein Mathematik-Lernspiel für Grundschul Kinder der Klasse 2, welches folgende Anforderungen erfüllt:

I. Erzeugen Sie eine Klasse ***MathTraining***

- Erzeugen Sie eine Klasse ***MathTraining*** mit der Sichtbarkeit `public`, welche von der Klasse ***JavaKaraProgram*** abgeleitet ist

II. Erzeugen Sie eine Methode ***settingWorld***

- Erzeugen Sie eine Welt mit 1 Zeilen und 10 Spalten
- Setzen Sie einen Baum in die letzte Zelle der Zeile
- Setzen Sie *kara* in die erste Zelle links oben

III. Erzeugen Sie eine Methode ***generateRandomInteger***

- Erzeugen Sie zwei Zufallszahlen, welche kleiner oder gleich 20 sind, und weisen Sie diese zwei Variablen ***randNum1*** und ***randNum2*** zu

IV. Erzeugen Sie eine Methode ***is_CorrectAnswerAddition***

- Bilden Sie die Summe der beiden Zufallszahlen und weisen Sie diese einer Variable mit Namen ***sum*** zu
- Zeigen Sie eine Nachricht an, dass die beiden erzeugten Zahlen addiert werden sollen
- Speichern Sie die Eingabe in der Variablen ***answer***
- Vergleichen Sie die Eingabe ***answer*** mit der Summe ***sum***
- Falls die Antwort und die Summe gleich sind, dann
 - Zeigen Sie eine Nachricht, welche dem Kind sagt:
 - „Dein Antwort ist Korrekt! Prima“
 - Kara hinterläßt ein Blatt auf dem aktuellen Feld
 - Kara geht einen Schritt vorwärts

Hausaufgaben



- Wenn sie nicht gleich sind:
 - Zeigen Sie eine Nachricht, welche dem Kind sagt:
 - Die Antwort ist falsch
 - Die richtige Antwort sollte „**sum**“ sein

V. Zusatzfrage für diejenigen, welche schon fertig sind:

- a) Erzeugen Sie eine Schleife, welche das Kind fragt, ob es weiterspielen möchte oder nicht.