

Aufgabe 1:

Der Benutzer muss ein bestimmtes Zeichen ('j' oder 'n') eingeben. Wird ein anderes Zeichen eingegeben, so soll eine Meldung ausgegeben werden und erneut die Eingabe eines Zeichens erfolgen, bis das richtige Zeichen eingegeben wurde.

Vorsicht: Das Scannerobjekt kann keine Zeichen vom Typ char einlesen. Aus diesem Grund müssen

Sie folgendes machen:

Variable, die die Eingabe aufnimmt, folgendermaßen deklarieren:

```
char zeichen;
```

```
zeichen = scan.nextLine().charAt(0);
```

Erweiterung der Aufgabe:

Zählen Sie die Versuche, die ein Benutzer für die Eingabe benötigt. Bei drei ungültigen Versuchen, soll die while-Schleife abbrechen.

Abbruch while-Schleife mit break:

```
for(int i=0; i<5; i++)
{
    // Wenn i zwei wird, wird durch das break die Schleife beendet!
    if(i ==2)
    {
        break;
    }
    System.out.println("i ist "+i);
}
```

Sie können hier ja eine Passwortüberprüfung implementieren.

Aufgabe 2:

Berechne in einer while-Schleife solange eine ganzzahlige Zufallszahl zwischen 1 und 6, bis eine 6 gewürfelt wurde. Gebe auf der Konsole aus, wie viele Versuche hierzu benötigt wurden.

Zufallszahl in Java:

Eine einfache Möglichkeit, diese in Java zu erzeugen, bietet die Klasse "Math". Um eine Zufallszahl größer gleich 0.0 und kleiner als 1.0 zu erhalten, verwenden wir den in der folgenden Testklasse enthaltenen Funktionsaufruf `Math.random()`

Doch wie erhält man nun ganzzahlige Zufallszahlen in einem festgelegten Bereich?
(z.B. eine ganze Zahl zwischen 0 und 9)

Wir multiplizieren den von `Math.random()` gelieferten Wert mit der Anzahl möglicher Zufallszahlen. Das Ergebnis runden wir ab:

```
zufallszahl = (int)(Math.random() * 10);
```