

# Woche 6 / Modul 319

 Spiele

# Ablauf

**Siehe grosser Screen** 

# Kahoot!

# Fehleranalyse

-  Sie kennen die vier Arten von Fehlern, können Sie benennen und reproduzieren
-  Sie können bei Laufzeitfehlern (das Programm stürzt ab) den Stacktrace erkennen und von dort angezeigte Fehlerstellen in Ihrem Programm anspringen

## Auftrag

Lesen Sie "Die vier Arten von Fehlern" **nochmals** und lösen Sie die **Aufgabe A1** sofern Sie dies noch nicht gemacht haben

 Einzelarbeit

 Bis 13:30

 A1: Bewusst Fehler generieren

 Die vier Arten von Fehlern

# Schleifen und Wiederholungen

 Sie können mit `while` eine bedingungsgesteuerte Wiederholung programmieren

 Sie können mit `do .. while` korrekte Benutzereingaben erzwingen

## Auftrag

Lösen Sie die restlichen `while` und `do .. while` Aufgaben

 Einzelarbeit

 Bis 14:20

 Schleifen Aufgaben

# **Reaktionsspiel**

 Spass haben

 Das Gefühl für Spiele in Java erhalten

## **Auftrag**

Erstellen Sie eine Klasse `ReactionGame` in Eclipse und  
Kopieren Sie die Musterlösung vom  **Reaktionsspiel**

 Spielen Sie

 Vortrag

 Einzelarbeit

 Bis 15:10

# Spiele

-  Sie kennen den Grundmechanismus für ein Game und können damit einfach Spiele programmieren.
-  Sie können in Java zufällige Zahlenwerte in einem vorgegebenen Bereich erzeugen.

## Auftrag

 Machen Sie sich mit der **Generierung von Zufallszahlen** bekannt.

 Programmieren Sie das **Ratespiel**

 Einzelarbeit

 Bis 16:15