

Folge 3

Schleifen

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine for-Schleife, die die Zahlen von 1 bis 100 ausgibt:

Eine for-Schleife, die die Zahlen von 50 bis -50 rückwärts ausgibt:

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine for-Schleife, die die Quadratzahlen von 1 bis 144 ausgibt:

Eine for-Schleife, die alle durch 3 teilbaren Zahlen zwischen 100 und 500 ausgibt:

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine for-Schleife, die die Summe der Zahlen 1, 2, ... , 100 berechnet und ausgibt:

Eine while-Schleife, die die Zahlen 1, 2, 4, 7, 11, 16 ausgibt und bei > 100 stoppt.

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Berechne die Summe der Quadrate von $1^2 + 2^2 + 3^2 + \dots$, solange die Zwischensumme ≤ 500 bleibt.

Eine Schleife, die eine alternierende Zeichenfolge wie `#*#*#*#*.....*#` ausgibt, die 40 Zeichen lang ist.

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine Methode, die alle Teiler einer Zahl ausgibt:

```
public void zeigeTeiler(int zahl)
{

}
}
```

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine Methode, die den kleinsten Teiler > 1 einer Zahl zurückgibt:

```
public int kleinsterTeiler(int zahl)
{

}
}
```

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine Methode, die alle Teiler einer Zahl summiert und die Summe als Wert zurückgibt:

```
public int teilerSumme(int zahl)
{

}
}
```

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine Methode, die für eine Zahl die größte Zweierpotenz ausgibt. Für 1000 → 512, für 2000 → 1024 etc.

```
public int groessteZweierpotenz(int zahl)
{

}
}
```

Einführung in die Objektorientierte Programmierung (OOP)

Eine Methode, die einen String wie "01101001" in eine Dezimalzahl umwandelt:

```
public int getDezimal(String zahl)
{

}
}
```