

# Javakurs SS02 - Übung 5

## 1 Schatzsuche

Gegeben ist eine Folge von Anweisungen mit Schrittzahlen und Drehungen um 90 Grad nach links oder rechts, z.B. „2 3 L 1 L L 2“. Am Anfang steht auf der Koordinate (0,0) mit Blickrichtung und Schrittweite derart, daß ein Schritt einen auf die Koordinate (0,1) bringt. Schreibe ein Programm, daß für die auf der Kommandozeile gegebenen Anweisungen die Endkoordinate ausgibt, also etwa für das Beispiel (1,5).

Hinweis:

`Strings s1, s2` kannst Du mit `s1.equals(s2)` vergleichen. `s1 == s2` funktioniert nicht - es vergleicht nur die Referenzen, d.h. ob es die gleichen Objekte sind, nicht ob sie den gleichen Inhalt haben.

## 2 Uhrwerk

Vervollständige die folgende Klasse, die ein Uhrwerk darstellen sollen. (Stunden bis maximal 12 Uhr). Zum Testen kannst Du die Klasse `Clock` verwenden. (Statt der übersetzten Klasse kannst Du die `Clock.java` nehmen.)

Die Klasse muß folgendermaßen aussehen:

```
public class Clockwork {  
  
    // Objektvariablen  
  
    Clockwork(int h, int m, int s) {  
        // your task  
    }  
  
    // ggf. Hilfsmethoden
```

```
void stepSecond() {  
    // your task  
}  
  
int getSeconds() {  
    // your task  
}  
  
int getMinutes() {  
    // your task  
}  
  
int getHours() {  
    // your task  
}  
}
```