

Javakurs SS02 - Übung 6

Vorübung: Ausprobieren ...

Probier die Beispielprogramme aus der Vorlesung am Rechner aus. (Die Programme sind auf der Vorlesungsseite verlinkt.)

1 Taschenrechner, Teil I

Schreibe ein Fensterprogramm, das einen Taschenrechner darstellt (mit Zahlenfeld, Zifferntasten und Tasten für die Operationen plus, minus, mal, geteilt, wenn Du Lust dazu hast, auch mit mehr Funktionen).

Die Funktionalität des Taschenrechners programmieren wir später.

2 Schachbrett

Schreibe ein Programm, daß ein Schachbrettmuster anzeigt.

3 Fraktale*

Schreibe ein Programm, das Programm eines der beschriebenen Fraktale **beschriebenen Fraktale** (Kochkurve, Hilbertkurve, Sierpinski-Dreieck) zeichnet, wobei die verwendete Rekursionstiefe von als Kommandozeilenparameter übergeben werden sollte.

Hinweis: Für die Kurven ist die `Graphics`-methode `void drawLine(int x0, int y0, int x1, int y1)` utzlich, für das Sierpinski-Dreieck die Methode `void fillPolygon(int[] x, int[] y, int noPoints)`.