

## 2. Übung zur Veranstaltung *Kurs: Programmieren in Java*

Institut für Mathematik und Informatik  
Freie Universität Berlin, SoSe 2009  
Marco Block, Miao Wang, Benjamin Bortfeldt, Johannes Kulick

### 1. Aufgabe

Schreiben Sie eine Klasse Labyrinth und überlegen Sie sich die Darstellung eines rechteckigen Labyrinthes mit Hilfe von Arrays.

### 2. Aufgabe

Erstellen Sie eine Funktion die solche Labyrinth zufällig generiert. Geben Sie diese anschließend auf der Konsole aus (eine Funktion wäre dafür nützlich). Nutzen Sie dafür zum Beispiel den hier beschriebenen Algorithmus:

[www2.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS200506/GameAlgHS/download/Rathmann-Prozedurale\\_Labyrinth-Generierung.pdf](http://www2.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS200506/GameAlgHS/download/Rathmann-Prozedurale_Labyrinth-Generierung.pdf)

### 3. Aufgabe

Schreiben Sie Funktionen zum Laden und Speichern Ihrer Labyrinth.

### 4. Aufgabe

Geben Sie dem Nutzer über Parameter geeignete Möglichkeiten das Labyrinth in Größe oder Form anzupassen.

**Nach Bearbeitung der Aufgaben werden die Lösungen einem der Tutoren gezeigt.**