Übung Java for Loop

Ausgangslage

Mit dieser Übung soll das folgende Bild auf die Konsole gezeichnet werden:Die Grösse des Bildes geben wir fix vor über Konstanten (z.B. 10x10).

Vorgehen

Lösen Sie bitte die Aufgabe wie folgt:Erzeugen Sie die Datei CharImage.java mit einem geeigneten Editor.In Eclipse eröffnen Sie eine neue Klasse am einfachsten über das Menu New-> Class:Geben Sie jeder Klasse neben dem Namen ein Package mit.Programmieren Sie die Klasse CharImage mit dem Gerüst der Methode main(String []args) aus und programmieren Sie die Klasse weiter gemäss dem folgenden Listing:public class CharImage {
  public static void main(String[] args) {
    final int xDim = 10;
    final int yDim = 10;
    for (int i = 0; i < xDim; i++) {
      for (int j = 0; j < yDim; j++) {
        // TODO
      }
    }
  }
}Programmieren Sie den fehlenden Java Code, speichern Sie das Programm ab und führen Sie solches aus via Popup Menu Run As->Java Application.Verifizieren Sie dass das Bild korrekt angezeigt wird. Spielen Sie mit den Koordinaten.

Lösung

Eine mögliche Lösung finden Sie hier

Kontakt

Simtech AG
Finkenweg 23
3110 Münsingen
Schweiz

Impressum

Das Copyright für sämtliche Inhalte dieser Website liegt bei Simtech AG, Schweiz.
Beachten Sie auch unsere Hinweise zum Urheberrecht, Datenschutz und Haftungsauschluss.
Jeder Hinweis auf Fehler nehmen wir gerne entgegen.

Copyright

2024 Simtech AG, All rights reserved, Powered by stack.ch written in Golang by Daniel Schmutz

https://www.simtech-ag.ch/developer-java-11-lernen-übung-for-loop