

## 1.) Laufvariable mit for Schleife von 0-100...

```
for ( int i = 0; i <= 100; i = i + 1 )
```

" i = 0 solange i kleiner / gleich 100; mache i + 1 "

```
{ this.showText ("Countdown:" + i, x, y);  
  Greenfoot.delay (zahl); }
```

2. Auf der Welt ausgeben

3. Langsamer um zu beobachten

## 2.) Laufvariable mit for Schleife von 100 auf 0....

```
for ( int i = 100; i >= 0; i = i - 1 )
```

setze i 100, solange i ist größer / gleich 0; mache i - 1

```
{ this.showText ("Countdown:" + i, x, y);  
  Greenfoot.delay (zahl); }
```

## 3.) Zahl selbst eingeben für Countdown...

```
String eingabe = Greenfoot.ask ("Gebe eine Zahl ein");
```

```
try {
```

```
  int zahl = Integer.parseInt (eingabe);
```

```
  for ( int i = zahl; i >= 0; i -- )
```

```
    { this.showText ("Countdown:" + i, x, y);
```

```
      Greenfoot.delay (zahl); }
```

```
  }
```

```
  catch (Exception e) {
```

```
    System.out.println ("Eine Ziffer.");
```

```
    return; }
```

! Try-catch - Methode

mit for-Schleife !

## 4.) Selbst Eingabe und Objekterzeugung mit Sound...

```
String e = Greenfoot.ask ("Wie viele Aschenbecher?");
```

```
int eInt = 200;
```

```
try {
```

```
  eInt = Integer.parseInt (e); }
```

```
catch (Exception ex) {
```

```
  this.showText ("Ganze Zahl eingeben!", x, y);
```

```
  return; }
```

```
for ( int aschenbecher = 1; aschenbecher <= eInt; aschenbecher = aschenbecher ++ )
```

```
{ Aschenbecher a1 = new Aschenbecher ();
```

```
  this.addObject (a1, Greenfoot.getRandomNumber (this.w), Greenfoot.getRandomNumber (this.h));
```

```
  Greenfoot.playSound (...);
```

```
  Greenfoot.delay (...); }
```

## 5.) while Schleife...

```
while (anzahlStinkforzBakterien < anzahlBakterien)
{
    anzahl...Bakterien = anzahl...Bakterien * stundlicheVermehrungsrate;
    stunden ++ }
/
```

while - läuft nur solange  
Bedingung nicht erfüllt ist.

## 6.) Zahlenschreibweise formatieren...

```
String a = String.format("%,d", anzahl...Bakterien)
```

## 7.) Menge halb leer dann nur noch ein Drittel Verlust....

```
while (aquariumsinhalt >= 100.000) {
    if (aquariumsinhalt <= anzahlLiterBeginn / 2 && ! Halbleer)
    {
        wasserProSekunde = wasserProSekunde / 3;
        istHalbleer = true; }
}
```

```
aquariumsinhalt = aquariumsinhalt - wasserProSekunde;
sekunden ++; }
```

## 8.) Sekunden in Minuten...

```
int minute = sekunden / 60;
```