



WU Informatik 4: Strings

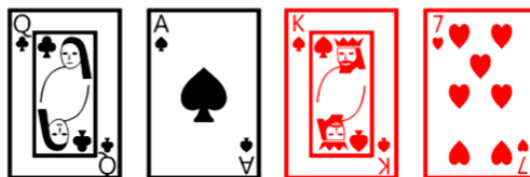
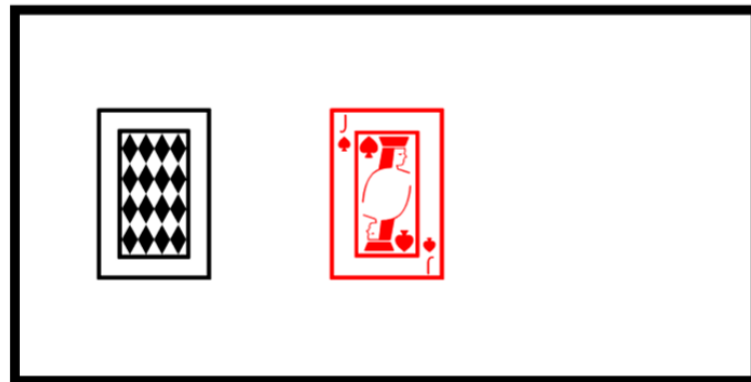
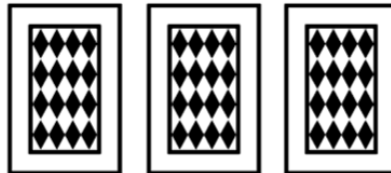
Link zu JavaBlox: mathe-info.com/java/

- 1 Gestalte einen Steckbrief über dich als Java-Programm! Nutze alles, was du bisher gelernt hast, füge Text, Emojis und Zeichnungen hinzu. Sei kreativ!
Verwende Methoden, um deinen Code zu gliedern!
- 2 Material 1 zeigt einen Spielstand eines Mau-Mau-Spiels gegen einen Computerspieler. Die eigenen Karten kann man sehen, die des Computers zeigen nur die Kartenrückseiten. Auf dem Tisch liegt der Nachziehstapel (links, verdeckt) sowie der Ablagestapel (rechts, offen).
 - (a) Die Methode


```
karte(String symbol, double x, double y, String farbe)
```

 soll das `symbol` an den Punkt $(x|y)$ in der angegebenen `farbe` zeichnen.
Implementiere diese Methode.
 - (b) Implementiere eine App, die den Spielstand aus Material 1 anzeigt.

Computerspieler



Deine Karten