

## Aufgaben

1. Programmieren Sie eine Warteschlange an einem Schalter.

- Zuerst stellen sich mehrere Leute an.

- > Herr Müller, Frau Gans, Liselotte...

- Dann wird jeder der Reihe nach bedient.

-> Guten Tag, bla bla bla, auf Wiedersehen Herr Müller!

- Ist die Schlange leer

-> Jetzt erst mal ne Kaffeepause.

2. Programmieren Sie einen Wortstapel.

Wortstapel soll eingegebene Wörter in entgegengesetzter Reihenfolge wieder ausgeben.

3. Ergänzen Sie im Projekt Spielkarte die Klasse Spiel mithilfe einer Deque so, dass eingegebene Spielkarten (Objekte der Klasse Karten) gestapelt werden und wahlweise vorwärts oder rückwärts ausgegeben werden.

Sie müssen nur die Fragezeichen durch die richtigen Befehle ersetzen und die Kommentarstriche dann löschen.