

Übung zu Array

Programmieren Sie einen Phrasendrescher, der die Schüler unserer Schule charakterisiert. Die Eigenschaften unserer Schüler werden aus drei Feldern zufällig ausgewählt und als String ausgegeben. (Natürlich dürfen Sie die Eigenschaften beliebig ergänzen und abwandeln ☺)

```
public class PhraseOMatic {

    String[ ] wortListeEins = {"hervoragend", "überaus", "überdurchschnittlich",
    "sensationell", "erfolgsorientiert", "super", "allumfassend", "clever", "perfekt",
    "unübertroffen", "dynamisch"};

    String[ ] wortListeZwei = {"gepowerte", "vorbereitete", "ausgebildete",
    "lerneifrige", "fleißige", "verteilte", "aufgeplusterte", "freundliche", "vorbildliche",
    "positionierte", "vernetzte", "fokussierte", "kraftvolle", "geordnete",
    "zielgerichtete", "gestylte", "kooperative", "beschleunigte"};

    String[ ] wortListeDrei = {"Schüler", "Schülerinnen", "Abiturienten",
    "Teddybären", "Grünschnäbel", "Genies", "Eliteschüler", "Kunden", "Schlafmützen",
    "Schaufensterpuppen", "Kindsköpfe"};

public PhraseOMatic (){} }

public void gibPhraseaus()

    // ermitteln, wie viele Worte sich in jeder Liste befinden
    int einsLänge = wortListeEins.length;
    int zweiLänge = wortListeZwei.length;
    int dreiLänge = wortListeDrei.length;
    // drei Zufallszahlen generieren, um Wörter aus den Listen herauszuziehen
    int zufall1 = (int) (Math.random() * einsLänge);
    int zufall2 = (int) (Math.random() * zweiLänge);
    int zufall3 = (int) (Math.random() * dreiLänge);
    // eine Phrase zusammenbauen
    String phrase=wortListeEins[zufall1]+" "+wortListeZwei[zufall2]+"
    "+wortListeDrei[zufall3]+".";
    // eine Phrase ausgeben
    System.out.println("In unserer Abiturstufe lernen nur " + phrase);
}
```