



einer Variablen (etwa $\text{Raum} = i$) soll man den Schalter in Raum i betätigen und den sich ergebenden Zustand durch Aufruf eines Skripts ausrechnen und anzeigen lassen können. Die figure muß dabei beim ersten Aufruf des Skripts oder durch ein separates Initialisierungsskript erzeugt werden.

Aufgabe 6 (4 Bonus!!!) – Punkte, Einmal Frosch)

Erweitern Sie die Kommandozeilen-Eingabe der letzten Aufgabe durch eine Oberfläche: jeder Raum wird mit einem Button versehen, den man drücken und so den Schalter in dem Raum betätigen kann.