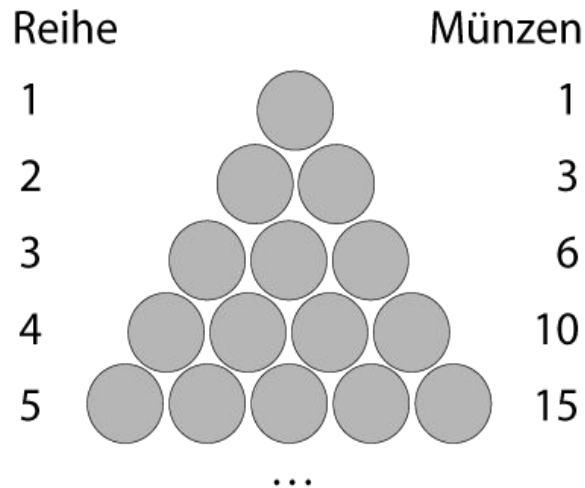


C# Programmierübung (Felder, Schleifen, Methoden)

Anton ist ein begeisterter Münzsammler. Ab und zu nimmt er alle seine Münzen, legt sie zu einem Muster aus und zählt die entstandenen Reihen:



Immer wenn er neue Münzen dazubekommt und sich dadurch die Anzahl ändert, fragt er sich, wie viele Reihen es jetzt wohl geben wird?

Antons kleine Schwester Carla ist Hobby-Programmiererin und gut in Mathe – sie lacht ihren Bruder aus: „Das ist einfach... Das sind Dreieckszahlen! Das kannst du doch berechnen!“

Kannst du Anton helfen?

- Schreibe ein Programm zur Ausgabe von Zeile und zugehöriger Dreieckszahl.
- Dein Programm soll nach Eingabe einer Zahl prüfen, ob es sich um eine Dreieckszahl handelt.
- Wenn die Eingabe in b) keine Dreieckszahl ist, soll die nächstliegende ausgegeben werden.

Anmerkung:

Es gibt auch eine Methode, a) und b) ohne ein Feld zu berechnen. Dazu brauchst du ein wenig Mathe... Findest du heraus, wie das geht?