

## 9.4.A GTK/Schaltfläche – Arbeitsblatt

### Aufgabe 1: Uhr

Das Programm `uhr?.c` erzeugt ein Fenster mit einer Schaltfläche.

- a) `uhr1.c`: Beim Druck auf die Schaltfläche wird die aktuelle Uhrzeit auf der Konsole ausgegeben.

Hinweis: Zur Ausgabe auf der Konsole soll bei diesem und den folgenden Programmen statt `printf()` die gleichwertige Funktion `g_print()` benutzt werden.

- b) `uhr2.c`: Beim Druck auf die Schaltfläche wird die aktuelle Uhrzeit auf der Schaltfläche selbst ausgegeben. Dazu wird die Funktion genommen:

```
1 void gtk_button_set_label(GtkButton *knopf, const char *beschreibung);
```

### Aufgabe 2: Lotto-Generator

Das Programm `lotto?.c` erzeugt ein Fenster mit einer Schaltfläche.

- a) `lotto1.c`: Beim Druck auf die Schaltfläche werden sechs Zufallszahlen zwischen eins und 49 auf der Konsole ausgegeben.
- b) `lotto2.c`: Zusätzlich wird darauf geachtet, dass keine zwei oder mehr Zahlen gleich sind.