

```

import java.util.*;
public class Crypto
{
    // Indata är ett text, utdata är en ascii krypterad text
    public static void main (String [] arg)
    {

        Scanner scan= new Scanner( System.in);
        System.out.println (" Skriv en text");
        char bokstav=' ';
        int ascii_bokstav=0;
        String text =scan.nextLine();
        String krypt_text="";

        for (int i=0; i< text.length(); i++)
        {
            bokstav= text.charAt(0);
            ascii_bokstav=(int)text.charAt(i)+1;
            krypt_text= krypt_text+(char) ascii_bokstav;
        }

        System.out.println( krypt_text);
    }
}

```

```

import java.util.*;

public class EnkelSpel
{
    // Gör ett Gissa tal spel. Dator slupmar ett tal mellan
    0-9 t.ex.
    // Användaren får möjlighet att gissa talet.
    // Ett medelande skall skrivas ut om det blir rätt eller
    fel svarat.
    public static void main( String [] arg)
    {

        int dator_tal=0;
        int student_tal=0;
        int raknare=0;
        Scanner scan=new Scanner(System.in);

        Random slumpare= new Random();
    }
}

```

```

dator_tal=slumpare.nextInt(6)+1;

while ( student_tal!=dator_tal && raknare<5 )
{

System.out.println("Mata in ett värde 1-6 ");
student_tal=scan.nextInt();

if( dator_tal==student_tal)
{
    System.out.println( "Bravo");
}
else
{
    System.out.println( "Lurat...");
}
raknare++;
}

System.out.println( "Räknaren är " + raknare);

}

}

```

```

import java.util.*;
public class SäkerInmatning
{

    public static void main(String [] ar)
    {

        // boolean giltig =true;
        Scanner scan=new Scanner ( System.in);

        System.out.println ( " Mata in en siffra");
        String inmatning=scan.next();

        int längd = inmatning.length();
        char tecken=' '; // initialisera en variabel betyder
att ge variabeln start värde

```

```

if(längd==4)
{
    System.out.println( " Rätt så länge");

    // få ut ett tecknet från String

for( int raknare=0; raknare< längd; raknare++)
{
    tecken=inmatning.charAt(raknare );

    if (tecken>=48 && tecken<=57){
        System.out.println(" Jo, det är en siffra");

        System.out.println(" Siffran är " + tecken);
    }
    else
    {
        System.out.println(" Det var fel inmatning");

    }

    }// for är slut
} // if slut

} // main
} // class

```

```

import java.util.*;
public class EnArmadBandit
{

    public static void main(String [] ar)
    {

        int värde1,värde2,värde3;
        int insats=5; // våra satsade pengar
        char input='y';
        Scanner scan =new Scanner( System.in);

        Random slumpare=new Random();

        while ( insats >0 ) {
            värde1 = slumpare.nextInt(4);
            värde2 = slumpare.nextInt(4);

```

```

värde3 = slumpare.nextInt(4);

    System.out.println("##### "+ värde1+" #####
"+värde2+" ##### "+ värde3+ " #####");
    System.out.println();

    if(värde1==värde2 && värde2==värde3)
    {

        System.out.println( " Du vann " +
slumpare.nextInt(100) + " kr. Vill du spela mer?" );

    }

    else
    {
        insats--;

        System.out.println("Din spelpott är "+ insats );

    }

}

}

/*

while(insats>1 && input=='y')
{

värde1 = slumpare.nextInt(4);
värde2 = slumpare.nextInt(4);
värde3 = slumpare.nextInt(4);

    System.out.println("##### "+ värde1+" #####
"+värde2+" ##### "+ värde3+ " #####");
    System.out.println();

    if(värde1==värde2 && värde2==värde3)
    {

```

```
        System.out.println( " Du vann " +
slumpare.nextInt(100) + " kr.  Vill du spela mer?" );

    }

    else
    {
        insats--;

        System.out.println("Din spelpott är "+ insats );
        System.out.println ("Vill du fortsätta spela?");

    }

    input=scan.next().charAt(0);

}

*/

}

}
```