

Übungsblatt 3

Bearbeiten Sie alle Aufgaben aller Übungsblätter – soweit nicht anders angegeben – in festen Zweiergruppen. Beide Gruppenmitglieder müssen die Aufgabe gemeinsam bearbeiten und die Lösung alleine erläutern können.

Entwerfen Sie ein Spiel, bei dem ich bzw. Lutz immer gegen Sie verlieren werden.

Programmieren Sie das Spiel in einer Programmiersprache Ihrer Wahl.

Ihr Programm sollte die Konzepte, die Sie in der Vorlesung Kapitel Spielen gelernt haben, (im Code sichtbar) umsetzen.

Hinweis: Nutzen Sie die Praktikumsaufgabe nicht, um sich eine neue Programmiersprache anzueignen.

Abnahme:

- erfolgt zum Praktikumstermin.
- Erläuterung Ihrer Spielidee.
- Spielen!!