

Trace table:

E01

subjects: string[] = ["Harry", "Hermine", "Ron", "Hagrid", "Snape", „Dumbledore"]
 predicates: string[] = ["braut", "liebt", "studiert", "hasst", "zaubert", "zerstört"]
 Objects: string[] = ["Zaubertränke", "den Grimm", "Lupin", "Hogwarts", "die Karte des
 Rumtreibers", „Dementoren"]

Main

Nr.	Index: Number	Results: String	Kommentare
	9	6	6>0? -> true
	10		getVerse wird ausgeführt
	11	Ein random Satz aus subjects, predicates und objects erscheint	wird in der Konsole ausgegeben
	9	5	5>0 ? -> true
	10		getVerse wird nochmal ausgeführt
	11	Ein random Satz aus subjects, predicates und objects erscheint	Wird in der Konsole ausgegeben
	9	4	4>0 ? -> true
	10		getVerse wird erneut ausgeführt
	11	Ein random Satz aus subjects, predicates und objects erscheint	Wird in der Konsole ausgegeben
	9	3	3>0 ? -> true
	10		getVerse wird ausgeführt
	11	Ein random Satz aus subjects, predicates und objects erscheint	Wird in der Konsole ausgegeben
	9	2	2>0 ? -> true
	10		getVerse wird ausgeführt
	11		Wird in der Konsole ausgegeben
	9	1	1>0 ? -> true
	10		getVerse wird ausgeführt
	11	Ein random Satz aus subjects, predicates und objects erscheint	Wird in der Konsole ausgegeben
	9		0>0 ? -> false
	12		Schleife wird beendet

wurde
in zusammen-
arbeit mit
Adriana
formella
gemacht!

Funktion: getVers

Nr.	randomnr1 number	randomnr2 number	randomnr3 number	Vers String	Kommentare
16	6 x zufällige Zahl				Der Variable randomnr1 wird eine Zahl zugeordnet, welche sich aus der Array- Länge und math.random ergibt
17		6 x zufällige Zahl			Der Variable randomnr2 wird eine Zahl zugeordnet, welche sich aus der Array- Länge und math.random ergibt
18			6 x zufällige Zahl		Der Variable randomnr3 wird eine Zahl zugeordnet, welche sich aus der Array- Länge und math.random ergibt
19				==	
20				Wird zusammengesetzt mit .Splice	Ein Objekt aus subjects wird herausgesucht
21				Wird zusammengesetzt mit .Splice	Ein Objekt aus predicates wird herausgesucht
22				Wird zusammengesetzt mit .Splice	Ein Objekt aus Objects wird herausgesucht
24				==	Wird zurückgesetzt