

ZUSATZAUFGABE 2: ZAHL-RATE-SPIEL

Sie sollen ein kleines Spiel programmieren, in welchem der Spieler eine Zahl erraten soll.

Das Programm soll bei Programmstart einmalig eine zufällige ganze Zahl zwischen 1 und 10 generieren und in einer Variable speichern. Diese Zahl muss der Spieler erraten.

Der Spieler soll die Möglichkeit haben, über eine kontinuierliche Konsoleneingabe die zufällige Zahl zu erraten. Dabei soll nach jedem Eingabeversuch eine Konsolenausgabe erfolgen:

1. "Zahl zu klein", falls die eingegebene Zahl kleiner ist als die zu erratende Zahl
2. "Zahl zu groß", falls die eingegebene Zahl größer ist als die zu erratende Zahl
3. "Richtig erraten, gewonnen!", falls die eingegebene Zahl der zu erratenden Zahl entspricht

Falls der Spieler die Zahl nach dem 3. Versuch nicht erraten hat, verliert er das Spiel und auf der Konsole soll "Spiel verloren" ausgegeben werden.



Für die Generierung einer zufälligen Zahl zwischen 1 und 10 können Sie folgenden Code-Ausschnitt verwenden. Sie müssen nicht im Detail verstehen, was hier passiert.

```
# Program to generate a random number between 1 and 10
# importing the random module

import random

print(random.randint(1,10))
```