

Zahlenvergleich Extrem

Lehrziele

- Zufallszahlen generieren und vergleichen
- Einsatz von Bedingungen (if/else)
- Spielmechanik mit Punkten aufbauen
- Benutzereingabe zur Schätzung von Relationen

Aufgabenstellung

Das Spiel zeigt dem Benutzer zwei Zufallszahlen zwischen 1 und 100.

Der Benutzer muss raten, welche Zahl größer ist (l für links, r für rechts, g für gleich).

Nach jeder Eingabe gibt das Programm aus, ob die Antwort richtig war.

Am Ende wird die Gesamtpunktzahl angezeigt.

Beispielausgabe

```
Zahl links: 23    Zahl rechts: 87
Welche ist größer? (l/r/g): r
Richtig!

Zahl links: 54    Zahl rechts: 54
Welche ist größer? (l/r/g): l
Falsch es war gleich.
...
Du hast 4 von 5 Punkten erreicht.
```

Zusatzaufgabe

Erweitere das Spiel so, dass der Benutzer vorab angeben kann, wie viele Runden gespielt werden sollen.

Nach allen Runden wird die Gesamtanzahl der richtigen Antworten ausgegeben.

Zahlenvergleich Extrem

Beispielausgabe Zusatz

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 3
```

```
Runde 1: 15 vs. 33  Eingabe: r  Richtig!
```

```
Runde 2: 42 vs. 42  Eingabe: g  Richtig!
```

```
Runde 3: 78 vs. 21  Eingabe: l  Richtig!
```

```
Du hast 3 von 3 Punkten erreicht.
```

Zusatzaufgabe - Endlos

Ermgliche dem Benutzer, beliebig viele Durchgnge zu spielen.

Nach jeder Runde mit festgelegter Anzahl an Vergleichen wird gefragt, ob erneut gespielt werden soll

(y/n).

Beispielausgabe - Endlos

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 2
```

```
Runde 1: 12 vs. 66  Eingabe: r  Richtig!
```

```
Runde 2: 45 vs. 45  Eingabe: r  Falsch  es war gleich.
```

```
Du hast 1 von 2 Punkten erreicht.
```

```
Erneut spielen? (y/n): y
```

```
...
```