

Schnelltipper Reaktionsspiel

Lehrziele

- Zufallszeitsteuerung und Zeitmessung
- Verwendung von System.Diagnostics.Stopwatch
- Benutzereingabe und Reaktionszeitmessung
- Vergleich und Bewertung von Ergebnissen

Aufgabenstellung

Das Programm wartet eine zufällige Zeitspanne zwischen 1 und 5 Sekunden

und zeigt dann JETZT! an. Der Benutzer muss schnellstmöglich eine Taste drücken.

Die Zeit zwischen dem Signal und dem Tastendruck wird in Millisekunden gemessen und ausgegeben.

Beispielausgabe

```
Bereit machen... Warte auf Signal...
```

```
JETZT!
```

```
Taste gedrückt!
```

```
Reaktionszeit: 432 ms
```

Zusatzaufgabe

Erweitere das Spiel so, dass der Benutzer zu Beginn angibt,

wie oft gespielt werden soll. Die Reaktionszeiten aller Durchläufe werden gespeichert

und am Ende wird die beste Zeit ausgegeben.

Beispielausgabe Zusatz

```
Wie oft möchtest du spielen? 3
```

```
Spiel 1: 512 ms
```

```
Spiel 2: 433 ms
```

```
Spiel 3: 487 ms
```

```
Beste Zeit: 433 ms
```

Zusatzaufgabe - Endlos

Schnelltipper Reaktionsspiel

Ermögliche es dem Benutzer, nach einem abgeschlossenen Durchgang das Spiel erneut zu starten. Nach jeder Auswertung wird gefragt: Erneut spielen? (y/n)

Beispielausgabe - Endlos

```
Wie oft mchtest du spielen? 2
```

```
Spiel 1: 451 ms
```

```
Spiel 2: 423 ms
```

```
Beste Zeit: 423 ms
```

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

```
Wie oft mchtest du spielen? 1
```

```
Spiel 1: 385 ms
```

```
Beste Zeit: 385 ms
```

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