

Mnzwurf-Battle

Lehrziele

- Zufallsentscheidungen mit Random treffen
- Verarbeitung von Benutzereingaben (k/z)
- Vergleich von Werten und Punktesystem
- Zhlen von richtigen Tipps und Serien

Aufgabenstellung

Der Benutzer entscheidet sich in jeder Runde fr Kopf (k) oder Zahl (z).

Der Computer simuliert per Zufall einen Mnzwurf.

Bei bereinstimmung bekommt der Benutzer einen Punkt.

Nach einer whlbaren Anzahl an Runden wird die Anzahl der richtigen Tipps ausgegeben.

Beispielausgabe

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 5
```

```
Runde 1  Deine Wahl (k/z): k
```

```
Computer: k  Richtig!
```

```
Runde 2  Deine Wahl: z
```

```
Computer: k  Falsch!
```

```
...
```

```
Du hast 3 von 5 richtig geraten.
```

Zusatzaufgabe

Erweitere das Programm so, dass zustzlich die lngste Serie (Streak) von richtigen Tipps gezhlt und ausgegeben wird.

Mnzwurf-Battle

Beispielausgabe Zusatz

```
Du hast 4 von 6 richtig geraten.  
Lngste Serie: 2 richtige Tipps in Folge
```

Zusatzaufgabe - Endlos

Ermögliche dem Benutzer, mehrere Runden zu spielen.

Nach jeder Runde mit festgelegter Rundenzahl wird gefragt: Noch eine Runde? (y/n)

Beispielausgabe - Endlos

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 3  
  
Runde 1  Deine Wahl: z  
Computer: z  Richtig!  
  
Runde 2  Deine Wahl: z  
Computer: k  Falsch!  
  
Runde 3  Deine Wahl: k  
Computer: k  Richtig!  
  
Du hast 2 von 3 richtig geraten.  
Lngste Serie: 1 richtige Tipps in Folge  
  
Noch eine Runde? (y/n): n
```