

Lehrziele:

- Schleifen

Aufgabenstellung

Bringe dem Computer das Spiel 'FizzBuzz' bei.

Dabei zählt man von einem Startwert beginnend nach oben.

- Ist die aktuelle Zahl durch 3 teilbar so sagt man statt der Zahl 'Fizz'.
- Ist die aktuelle Zahl durch 5 teilbar so sagt man statt der Zahl 'Buzz'.
- Ist die aktuelle Zahl durch 3 und durch 5 teilbar so sagt man statt der Zahl 'FizzBuzz'.

Beim Start des Programms werden zwei Werte eingegeben. Der erste gibt an, ab welchem Wert zu zählen begonnen werden soll, der zweite bis wohin gezählt werden soll.

- Die erste eingegebene Zahl muss größer als 0 sein.
- Die zweite eingegebene Zahl muss größer als die erste Zahl sein.
- Bei einer falschen Eingabe wird diese wiederholt.
Achtung: der Anwender darf auch eine ungültige Zahl eingeben, z.B. „eins“

Die Eingabeaufforderung kann/soll wie folgt aussehen:

```
Please enter start value [1..int]: 101
Please enter end value [102..int]: 202
```

Der Text 102 errechnet sich aus dem Startwert + 1.

Die Ausgabe muss exakt den folgenden beiden Beispielen entsprechen

- Jede Zeile enthält 10 Werte.
- Am Ende einer Zeile (außer der letzten Zeile) muss ein Komma geschrieben werden.
- Auch die Zeilen mit ***** sind auszugeben
- Zusätzliche Leerzeilen sind nicht erlaubt.

Beispiel 1

```
Please enter start value [1..int]: 1
Please enter end value [2..int]: 30
*****
1,      2,      Fizz,      4,      Buzz,      Fizz,      7,      8,      Fizz,      Buzz,
11,     Fizz,     13,     14, FizzBuzz,     16,     17,     Fizz,     19,     Buzz,
Fizz,    22,    23,    Fizz,    Buzz,    26,    Fizz,    28,    29, FizzBuzz
*****
```

Beispiel 2

```
Please enter start value [1..int]: 10
Please enter end value [11..int]: 25
*****
Buzz,    11,    Fizz,    13,    14, FizzBuzz,    16,    17,    Fizz,    19,
Buzz,    Fizz,    22,    23,    Fizz,    Buzz
*****
```