

# Stein, Papier, Schere

## Lehrziele

- Verwendung von Bedingungen zur Entscheidungslogik
- Zufällige Auswahl mittels Random
- Vergleich zwischen Benutzereingabe und Computerauswahl
- Zählung und Auswertung von Siegen

## Aufgabenstellung

Der Benutzer spielt gegen den Computer eine Partie Stein, Papier, Schere.

Der Benutzer gibt bei jeder Runde seine Wahl mit einem Buchstaben ein (s = Stein, p = Papier, z = Schere).

Der Computer whlt zufällig eine der drei Optionen.

Das Spiel soll drei Runden lang gespielt werden. Nach jeder Runde wird angezeigt, wer gewonnen hat.

Am Ende soll das Spiel den Gesamtsieger mit dem aktuellen Punktestand ausgeben.

## Beispielausgabe

```
Runde 1: Deine Wahl (s/p/z): p
Computer whlt: z
Computer gewinnt!
```

```
Runde 2: Deine Wahl (s/p/z): s
Computer whlt: z
Du gewinnst!
```

```
Runde 3: Deine Wahl (s/p/z): s
Computer whlt: p
Computer gewinnt!
```

```
Computer gewinnt 2:1!
```

## Zusatzaufgabe

Erweitere das Spiel so, dass die Anzahl der Runden frei wählbar ist.

Vor Spielbeginn soll der Benutzer angeben, wie viele Runden gespielt werden.

Danach wird das Spiel wie gewohnt ablaufen. Am Ende soll der Gesamtsieger mit dem Punktestand

# Stein, Papier, Schere

angezeigt werden.

## Beispielausgabe Zusatz

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 4

Runde 1: Deine Wahl (s/p/z): s
Computer whlt: p
Computer gewinnt!

...

Runde 4: Deine Wahl (s/p/z): z
Computer whlt: z
Unentschieden!

Du gewinnst 2:1!
```

## Zusatzaufgabe - Endlos

Erweitere das Programm so, dass der Benutzer nach dem Spiel gefragt wird, ob er noch eine weitere Partie spielen mchte. Wenn er mit y besttigt, soll das Spiel mit neuer Rundenzahl erneut starten. Bei n wird das Programm beendet.

## Beispielausgabe - Endlos

```
Wie viele Runden mchtest du spielen? 3

Runde 1: ...
...

Computer gewinnt 2:1!
Erneut spielen? (y/n): y

Wie viele Runden mchtest du spielen? 1
Runde 1: ...
Unentschieden!
Erneut spielen? (y/n): n
```