

Liebe TeilnehmerInnen,

um Ihre Kenntnisse in den erlernten Modulen einsetzen und vertiefen zu können,
werden Sie das Würfelspiel **Kniffel** in ein Python-Programm als Konsolenanwendung umsetzen.

Informationen zu diesem Spiel werden Sie unter dem folgenden Link finden:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kniffel>

Das Programm werden Sie in zweier Gruppen programmieren.

Folgende Funktionalitäten sollten im Programm enthalten sein:

- Beim Start des Programmes soll ein Begrüßungsmenü nach Anzahl der beteiligten Spieler fragen.
- Danach können sich alle Spieler der Reihe nach eintragen.
- Nachdem alle eingetragen sind, soll das Spiel auf Anforderung starten.
- Es wird der Reihe nach gewürfelt.
- Jeder Spieler kann und darf bis zu dreimal in einer Würfelrunde würfeln.
- Das Spiel wird beendet, wenn alle Felder der Tabelle belegt sind.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, soll sich seine Tabelle anzeigen lassen können.
- Ein vorzeitiger Abbruch des Spiels soll durch Drucken einer hierfür festgelegten Taste jederzeit möglich sein.
- Beim Abbruch soll eine Sicherheitsabfrage kommen.
- Am Ende des Spiels soll der Gewinner und die Nächstplatzierten aufgelistet werden.
- Optional: Diese Anwendung auf RASPI installieren.

Abgabetermin: 18.07.2024 16:00 Uhr

An diesem Tag werden vier Gruppen ausgelost, die ihr Projekt präsentieren. Die Präsentation sollte maximal 15 Minuten dauern.

Jede Gruppe sendet ihren Quellcode und eine bis zu sechs Seiten inkl. Quellcode-Ausschnitten Dokumentation per Mail an

Nesamuddin.saadat@cjd.de .

In der Dokumentation beschreiben Sie, wie Sie vorgegangen sind.