## Verlosung



Klicke auf die Katze, um die
Personen zu sammeln, die an
der Verlosung teilnehmen!
Klicke danach auf den
Zauberhut, er zeigt dir an, wer
gewonnen hat!

Viel Spaß 🙂

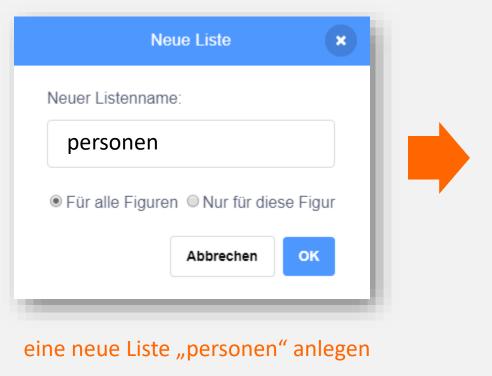
# Was wir brauchen

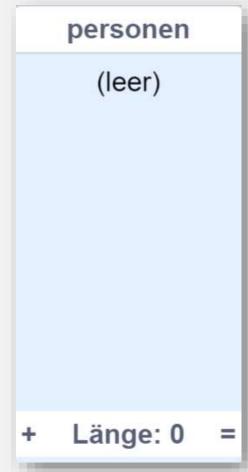






## Listen





- In einer Liste können mehrere Einträge gespeichert werden.
- Der Liste können Einträge hinzugefügt werden.
- Einträge können auch entfernt werden.
- Die Einträge werden anhand ihrer Nummer (Id) in der Liste identifiziert.
- Man kann die Länge der Liste, also die Anzahl der gespeicherten Einträge abfragen.

### Katze



Die Katze sammelt die Personen ein, die an der Verlosung teilnehmen sollen.

# Variablen anlegen

#### anzahlPersonen

Wie viele Personen sind in der Liste?

#### nummerAusgelosterPerson

Welche Nummer (Id) hat die per Zufall ermittelte Person auf der Liste?

### nameAusgelosterPerson

Welcher Name gehört zur ermittelten Nummer auf der Liste?

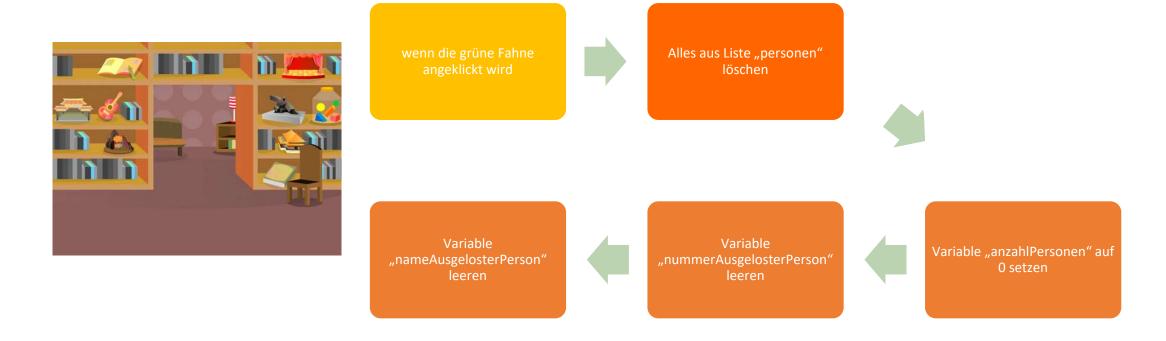


### Zauberhut



Der Zauberhut lost die Person aus, die gewinnt und gibt deren Namen bekannt.

### Bühnenbild



Wenn das Programm gestartet wird, sollen alle Listen und Variablen auf den Initialzustand gesetzt und geleert werden.

# Erweiterungsmöglichkeiten

- Gestalte die Verlosung etwas schöner:
  - sage z.B. "Gewonnen hat:"
  - sage "Herzlichen Glückwunsch!"
- Spiele einen Klang ab, wenn bekannt gegeben wird, wer gewonnen hat.
- Spiele einen Sound ab, wenn eine Person der Liste hinzugefügt wird.

Hast du noch weitere Ideen? Sei kreativ 🙂