

Kotlin - Aufgabenblatt 2

Jetzt kennen wir alle möglichen Typen und Schleifen die uns zur Verfügung stehen. Was ihr damit anfangen könnt findet ihr in diesen Aufgaben heraus.

Aufgabe 1)

Schreibt eine Schleife, die alle Zahlen zwischen 1 und 100 ausgibt.

Aufgabe 2)

Für diese Aufgabe bekommt ihr von mir wieder ein Rahmenprogramm (Rahmenprogramm 1). Es beinhaltet die Funktion „dice()“. Wenn ihr die Funktion benutzt gibt es euch eine Zahl zwischen 1 und 6.

```
var Zahl: Int = dice() // Jetzt ist Zahl eine beliebige Zahl zwischen 1 und 6
```

Schreibt euch ein Spiel, welches solange Würfelt bis die 6 kommt. Dabei sollen alle Zahlen auch ausgegeben werden.

(Achtung! Schreibt ihr eure zufällige Zahl wie oben wird sie nur einmal gewürfelt. Dice() gibt euch eine Zahl.)

Aufgabe 3)

Lasst zwei Spieler solange gegeneinander Würfeln bis einer der beiden eine höhere Zahl würfelt. Gibt dabei jede Runde aus und welche Zahlen die jeweiligen Spieler hatten. Schreibt auch welcher Spieler gewonnen hat

Aufgabe 4)

Programmiert **Die böse Eins**

Ablauf:

Die Spieler würfeln der Reihe nach mit einem Würfel. Jeder Spieler darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfeln werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig.

Sieger ist, wer als erster 100 Punkte hat.

(Für diese Aufgabe habt ihr das Rahmenprogramm 3. Es beinhaltet die Funktionen, dice(), waitForPlayer1(), waitForPlayer2(). Die Funktionen waitForPlayer1() und waitForPlayer2() schreibt ihr immer bevor ihr den jeweiligen Spieler würfeln lasst.)

Link: https://www.spielwiki.de/Die_böse_Eins