

L2_8.2 Vertiefungsaufgabe Würfel

(I) Problemstellung

Realisieren Sie ein Programm, das auf Knopfdruck einen Würfelwurf simuliert.

Recherchieren Sie im Internet, mit welchen Funktionen ganzzahlige Zufallszahlen in JavaScript generiert werden können. Auf Knopfdruck soll die gewürfelte Zahl angezeigt werden.

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei

L2_8_2_Vorlage_vertiefung_wuerfel.html, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen

L2_8_2_vertiefung_wuerfel.html

(II) Problemanalyse

(1) Welche Ausgabedaten will man erhalten?

(2) Welche Eingabedaten werden zur Bearbeitung benötigt?

(3) Welche Eigenschaften haben die Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabedaten? (**Variablenliste**)

Bedeutung	Typ	Variable

(4) Formdesign (Beispieldaten)

Würfelgenerator

Die gewürfelte Zahl beträgt: 4

(5) Verarbeitung

J1	BPE 5 Grundlagen der Programmierung Arbeitsauftrag	Informatik
----	--	------------

(III) Struktogramm

(IV) Programmcode (JavaScript-Code)
