

1. Bei einem Würfelspiel wird mit einem Würfel so lange gewürfelt, bis eine 6 fällt. Die Anzahl der Würfe wird gezählt. Wenn eine 6 gefallen ist, wird die Anzahl der Würfe ausgegeben.

A:

Editor:

Würfelwurf = 1
solange Würfelwurf nicht 6 ist
Würfel erneut werfen
Würfelwurf = Zahl + 1
A: Zahl

Source code | Didaktik der Informatik der TU Dresden | v1.3.0

Würfelwurf = 1

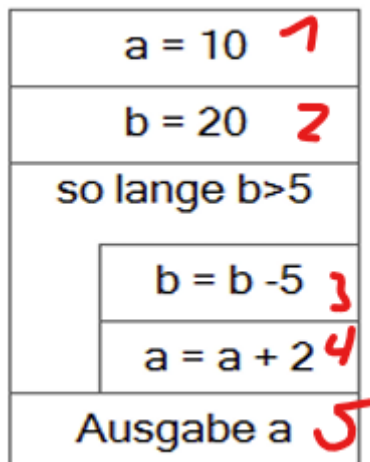
while solange Würfelwurf nicht 6 ist :

Würfel erneut werfen

Würfelwurf = Zahl + 1

print(Zahl)

2. Ermitteln Sie den Wert von a aus nebenstehendem Struktogramm.



A:

Nr	a	b
1	10	/
2	10	20
3	10	15
4	12	15
3	12	10
4	14	10
3	14	5

Nr	a	b
4	16	5
5	16	5

A = 16.

3. Zeichnen Sie ein Struktogramm nach folgenden Anweisungen: Der Wert von x beträgt 1, der Wert von y beträgt 3. so lange die Summe von x und y <50 ist sollen folgende Anweisungen ausgeführt werden: - Es wird die Summe von x und y gebildet, - Der Wert von x wird um 2 erhöht. Im Anschluss an die Schleife wird der aktuelle Wert von x ausgegeben. Wie groß ist er?

A:

```
C: > Users > zwomb > Downloads > x = 1.py > ...
1  # Initialisierung der Variablen
2  x = 1
3  y = 3
4
5  # Schleife, die solange läuft, bis die Summe von x und y größer oder gleich 50 ist
6  while x + y < 50:
7      # Die Summe von x und y berechnen
8      summe = x + y
9
10     # Den Wert von x um 2 erhöhen
11     x += 2
12
13 # Nach der Schleife den aktuellen Wert von x ausgeben
14 print("Der finale Wert von x ist:", x)
```

```
PS C:\Users\zwomb> & C:/Users/zwomb/AppData/Local/Microsoft/WindowsApps/python3.10.exe "c:/Users/zwomb/Downloads/x = 1.py"
Der finale Wert von x ist: 47
```