

Arbeitsblatt Zahlenratespiel in Kotlin & Git/GitHub

Leistungsziele

- Du kannst ein einfaches Kotlin-Projekt mit Git lokal versionieren,
- Du kannst die Änderungen auch auf GitHub übernehmen

Aufträge

Lies die folgenden drei Aufträge zuerst durch, bevor du mit dem Programmieren beginnst.

1. Schreibe ein Kotlin-Programm, welches folgendes macht:
 - a. Der Computer wählt zu Beginn eine zufällige ganze Zahl zwischen 1 und 20.
 - b. Nun fordert er den Benutzer auf, die Zahl zu erraten.
 - c. Der Benutzer soll die Zahl so lange raten, bis er die richtige Zahl eingegeben hat.
 - d. Nach jedem Tipp erhält der Benutzer eine der folgenden Ausgaben
 - Wenn die Zahl falsch ist: Ausgabe z. B. „Falsch! Versuch es noch einmal.“
 - Wenn die Zahl richtig ist: Das Programm gibt aus, dass der Tipp richtig war und wie viele Versuche insgesamt benötigt wurden.
2. Du arbeitest die ganze Zeit mit einem lokalen Repository auf deinem Computer. Lege dieses gleich zu Beginn an, damit du schon die ersten Codezeilen versionieren kannst.
3. Am Schluss verbindest du das lokale Repository mit GitHub. Du kannst dies direkt aus IntelliJ machen:
 - a. Menü: Git → GitHub → Share Project on GitHub...
 - b. Wähle einen Repository-Namen, z. B. „ZahlenRaten“.
 - c. Optional: Beschreibung hinzufügen (z. B. „Ein einfaches Zahlenratespiel in Kotlin“).
 - d. Klicke auf Share.
 - e. IntelliJ erstellt das GitHub-Repository und führt automatisch einen Push aus.