

Programmieren lernen mit Python Codebeispiel 1

Der Würfel

```
1 # Ein Programm, das so oft eine Zahl würfelt, bis der Spieler "↵
   stopp" eintippt
2
3 # das Modul "random" wird eingebettet,
4 # damit wir später eine Zufallszahl erzeugen können
5 import random
6
7 # eine Schleife - alle eingerückten Zeilen werden immer wieder ↵
   wiederholt
8 while True:
9     # eine Zufallszahl zwischen 1 und 6 wird in der Variablen "↵
       zahl" gespeichert
10    zahl = random.randint(1, 6)
11    # ...und in eine Zeichenkette umgewandelt (damit man sie spä↵
       ter ausgeben kann)
12    zahl = str(zahl)
13
14    # die "gewürfelte" Zahl ausgeben
15    print("Ich habe eine " + zahl + " gewürfelt.")
16
17    # dem Benutzer die Chance geben, etwas einzutippen (oder ↵
       ENTER zu drücken)
18    befehl = input()
19
20    # wenn der Benutzer "stopp" eingegeben hat...
21    if befehl == "stopp":
22        print("Schade, schon vorbei.")
23        # ...die Schleife beenden
24        break
```