

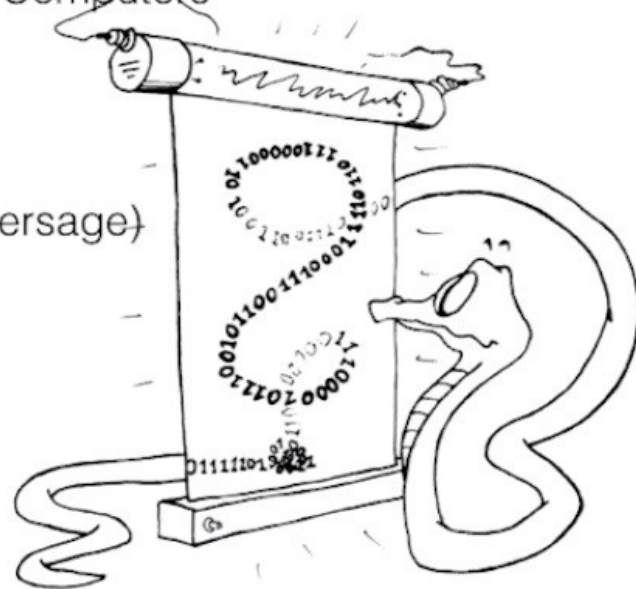
Grundlagen des Programmierens: Zufallszahlen

Prof. Martin v. Löwis



Zufallszahlen

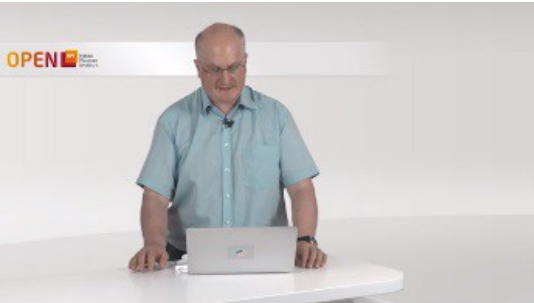
- Programmiertrick, um den Computer "spontan" reagieren zu lassen
 - Computerspiele: "zufällige" Züge des Computers
 - z.B. für Schwierigkeitsstufen
 - Computerprognosen (z.B. Wettervorhersage)





Python-Modul random

- `from random import random, randint`
- `random`: Zufallszahl zwischen 0 und 1 (Kommazahl)
- `randint(kleinst, größter)`: Zufallszahl zwischen kleinstem und größtem Wert (nur ganze Zahlen)



Würfeln

- `randint(1,6)`
- Aufgabe: Schreibe eine Funktion `zähle(wurf)`, die einen Wurf in einem Dictionary zählt
 - am Ende soll man sagen können, wie oft jede Zahl gewürfelt wurde
- Aufgabe: Schreibe eine Funktion `würfeln(anzahl)`, die viele Zahlen würfelt und sie zählt