
1 Eingabe

In diesem Abschnitt wird mit den bereits definierten Funktionen eine vereinfachte Version des Spiels implementiert. Bei dieser werden die Spieler zwar gefragt, wie viele Runden sie spielen wollen, es werden aber trotzdem immer drei Runden gespielt. Ein Durchlauf des Spiels kann folgendermaßen aussehen:

```
1 Hello Player 1! What's your name?
2 Grace
3 Hello Player 2! What's your name?
4 Alan
5 How many rounds do you want to play?
6 5
7 I don't want to play 5 rounds! Let's play three rounds!
8 1. of 3 Rounds
9 Hey Grace! Please choose rock, paper or scissors!
10 rock
11 Hey Alan! Please choose rock, paper or scissors!
12 paper
13 Alan wins this round!
14 Grace has 0 points
15 Alan has 1 point
16 2. of 3 Rounds
17 Hey Grace! Please choose rock, paper or scissors!
18 rock
19 Hey Alan! Please choose rock, paper or scissors!
20 rock
21 Nobody wins this round!
22 Grace has 0 points
23 Alan has 1 point
24 3. of 3 Rounds
25 Hey Grace! Please choose rock, paper or scissors!
26 scissors
27 Hey Alan! Please choose rock, paper or scissors!
28 paper
29 Grace wins this round!
30 Grace has 1 point
31 Alan has 1 point
32 Nobody wins this game!
```

1.1 Aufgabe

Implementiere eine Funktion `playRPSThreeRoundsHelper`. Dieser Funktion werden die Namen der Spieler übergeben. Sie spielt drei Runden und spricht dabei beide Spieler mit ihren Namen an. Nachdem alle Runden gespielt wurden, wird das Endergebnis ausgegeben.

Ein Aufruf der Funktion ist ab Zeile 8 zu sehen.

Nutze `playOneRound`, `computeNewPoints`, `showPlayersPoints` und `showGameWinnerWithName!`

Hinweis: Es ist sinnvoll in jeder Runde das Ergebnis der Runde und die aktuellen Punkte der Spieler in Variablen abzuspeichern.

1.2 Aufgabe

Implementiere eine Funktion `playRPS`. Diese Funktion fragt die beiden Spieler nach ihren Namen. Anschließend fragt sie wie viele Runden gespielt werden sollen. Danach wird ausgegeben, dass trotzdem nur drei Runden gespielt werden. Anschließend werden diese drei Runden gespielt.

Nutze `greetPlayerAskName`, `aksRounds` und `playRPSThreeRoundsHelper`!

1.3 Aufgabe

Implementiere eine alternative Version von Funktion `playRPSThreeRoundsHelper`. Nutze veränderbare Variablen für die Punktezahlen der beiden Spieler.

Nutze `playOneRound`, `computeNewPoints`, `showPlayersPoints` und `showGameWinnerWithName!`

Hinweis: Es ist sinnvoll in jeder Runde das Ergebnis der Runde und die aktuellen Punkte der Spieler in Variablen abzuspeichern.

1.4 Aufgabe

Nutze das Kontrollzeichen `"\n"` im Code um bei der Ausgabe Zeilen zu überspringen.