

# 1 Bedingte Ausführung

## 1.1 Aufgabe

Implementiere eine Funktion `twitter`. Diese fragt einen Benutzer, ob er einen dummen Tweet absenden will.

- Wenn er Nein sagt, sagt sie, dass das eine gute Entscheidung war.

```
Do you really want to tweet this?
```

```
No
```

```
Good decision!
```

- Wenn er Ja sagt, wird er nochmal gefragt. Wenn er jetzt Nein sagt, antwortet das Programm, dass es froh ist, dass er sich umentschieden hat.

```
Do you really want to tweet this?
```

```
Yes
```

```
This is a very silly tweet. Do you really want to tweet this?
```

```
No
```

```
Im happy that you changed your mind!
```

- Wenn er wieder Nein sagt, wird er nochmal darauf hingewiesen, dass das keine schlaue Entscheidung war.

```
Do you really want to tweet this?
```

```
Yes
```

```
This is a very silly tweet. Do you really want to tweet this?
```

```
Yes
```

```
Okay, that is a very stupid decision but I will do it!
```

## 1.2 Aufgabe

Implementiere ein Text Adventure. Der Spieler soll Entscheidungen treffen können, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Nutze hierfür verschachtelte Verzweigungen! Beispiel:

Du stehst vor einem riesigen feuerspeienden Drachen. Was willst du tun?

Verstecken [1]

Schnell weg rennen [2]

Versuchen den Konflikt mit dem Drachen in einem Gespräch zu lösen [3]

3

Der Drache geht leider nicht auf das Gespräch ein und frisst dich auf!