

# CodeBytes - Countdown

## 1 Themen:

- Eingaben einlesen. Siehe dazu das Tutorial XY
- Schleifen
- ..

## 2 Aufgabe:

Daniel Düsentrieb hat eine Rakete gebaut, mit der er zum Mond fliegen will um dort etwas Urlaub zu machen. Doch er hat das wichtigste vergessen: den Countdown!



Abb. 1: Daniel und seine Rakete

Hilf dem zerstreuten Daniel, damit auch er seinen Urlaub auf dem Mond genießen kann. Schreibe ein Programm, dass:

- eine Zahl einliest
- du zählst von dieser Zahl runter bis zu 1
- wenn du bei 0 angekommen bist, gib `START!!!` aus

## 3 Vorüberlegung

- Wie kannst du eine Zahl einlesen?
- Wie kannst du wiederholt einen Text ausgeben?

## 4 Beispielablauf:

```
Bei welcher Zahl soll der Countdown beginnen? 10
9..
8..
7..
6..
5..
4..
3..
2..
1..
START!!!
```

**Hinweis:** Die 10 wurde vom Benutzer eingegeben.

## 5 Tipps:

- Beachte, das `input(..)` einen Text liefert, konvertiere ihn mittels `int(..)` in eine Zahl
- Willst du den Countdown verzögert ausgeben, dann den Befehl `time.sleep(..)` benutzen.

```
1  # Das Paket time einmal importieren
2  import time
3
4  # Hält das Programm für so viele Millisekunden an
5  time.sleep(1000)
```