

CodeBytes - Schere Stein Papier

1 Themen:

- `if`-Abfragen. Siehe dazu das Tutorial XY

2 Aufgabe:

Donald Duck ist ein schlechter Verlierer. Deswegen will er seinen Enkel Trick beim Schere-Stein-Papier Spiel immer fertigmachen! Doch wie? Schließlich kann er doch nicht wissen was Trick wählen wird. Und Donald ist es eigentlich peinlich, weil er sich einfach nicht merken kann, womit man Schere, Stein oder Papier schlagen kann. Falls du es auch vergessen hast, hier ist ein erklärendes Bild:

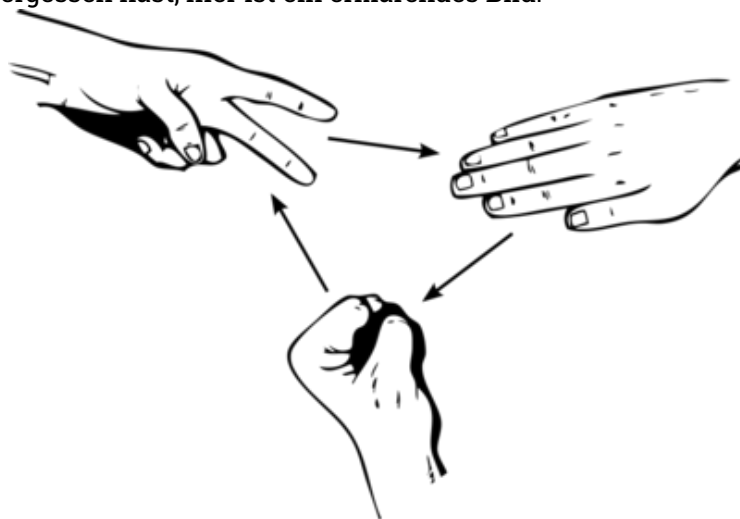


Abb. 1: Schere-Stein-Papier-Regeln

Deine Aufgabe, schreibe ein Programm, dass:

- eine Eingabe einliest, die entweder `Schere`, `Stein`, `Papier` sein sollte
- je nach Eingabe, sollst du die korrekte Antwort geben, um die Eingabe zu besiegen

3 Vorüberlegung

- Wie viele verschiedene Eingabemöglichkeiten gibt es?
- Was kannst du bei einer falschen Eingabe tun?

4 Beispielabläufe:

Was hat Trick für eine Figur: Stein

Du kannst Stein mit Papier schlagen!

Was hat Trick für eine Figur: Papier
Du kannst Stein mit Schere schlagen!

Hinweis: Stein und Papier wurde vom Benutzer eingegeben.