

CodeBytes - Countdown

Themen:

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

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. 1.1: 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

Vorüberlegung

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

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.

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.

```
# Das Paket time einmal importieren
```

```
import time
```

```
# Hält das Programm für so viele Millisekunden an
```

```
time.sleep(1000)
```