

CodeBytes - Fußball

1 Themen:

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

2 Aufgabe:

Deine Freunde und du haben nie Zeit Fußball zu schauen, weil ihr immer Hausaufgaben machen und für Klassenarbeiten lernen müsst. Aber du kannst aus deinem Zimmer den Fernseher hören! Du bekommst also immer mit, wenn eine Mannschaft ein Tor schießt.



Abb. 1: Tor!!!

Schreibe ein Programm, dass:

- Solange auf Eingabe des Benutzers wartet, bis `Abpfiff` eingegeben wird
- Wird eine `1` oder eine `2` eingegeben, hat die erste bzw. zweite Mannschaft ein Tor geschossen.
- Wurde `Abpfiff` eingegeben, ist das Spiel zu Ende. Gib das Ergebnis des Spiels aus.

3 Vorüberlegung

- Das Spiel läuft bis `Abpfiff` eingegeben wird, wie kannst du Programm solange laufen lassen, bis das eingegeben wird?
- Du musst die Tore der beiden Mannschaften speichern, um sie zum Schluss ausgeben zu können

4 Beispielablauf:

Gib eine 1 bzw. 2 für ein Tor der ersten bzw. zweite Mannschaft ein.
Gib 'Abpfiff' ein, wenn das Spiel zu Ende ist:

```
1
1
2
1
Abpfiff
```

Das Spiel ist 3:1 ausgegeben.

Hinweis: Die Zahlen 1,2 und Abpfiff werden vom Benutzer eingegeben.