



# Spiele

# **Spiele kombinieren alles bis jetzt gelernte**

## Variablen / Typen

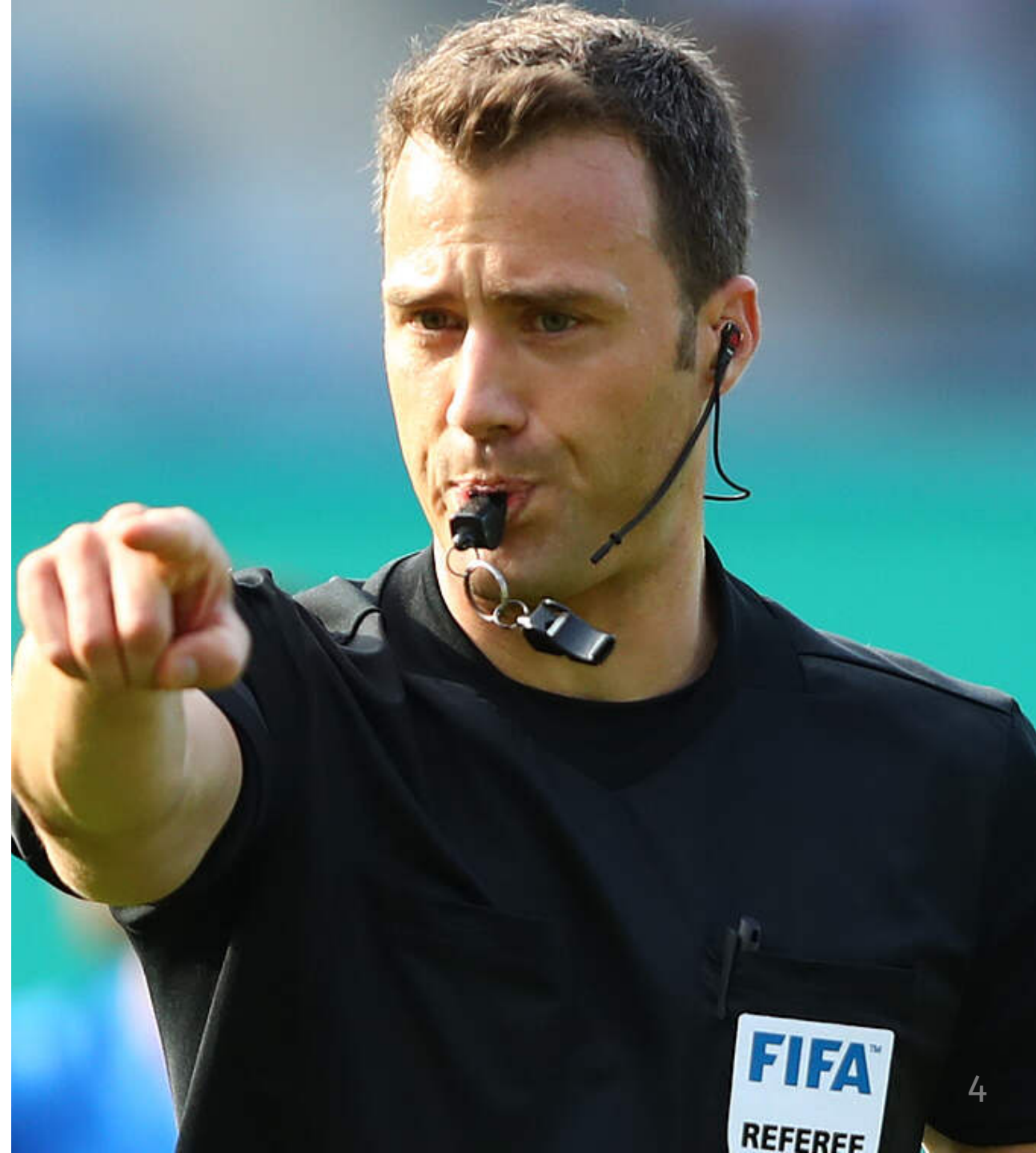
- Spieler
- Punkte
- Spielstand
- Inhalt



## **Selektion**

- Spielregeln
- Entscheidungen
- Wer hat gewonnen wann?

## **Vergleichsoperatoren**



## Schleifen

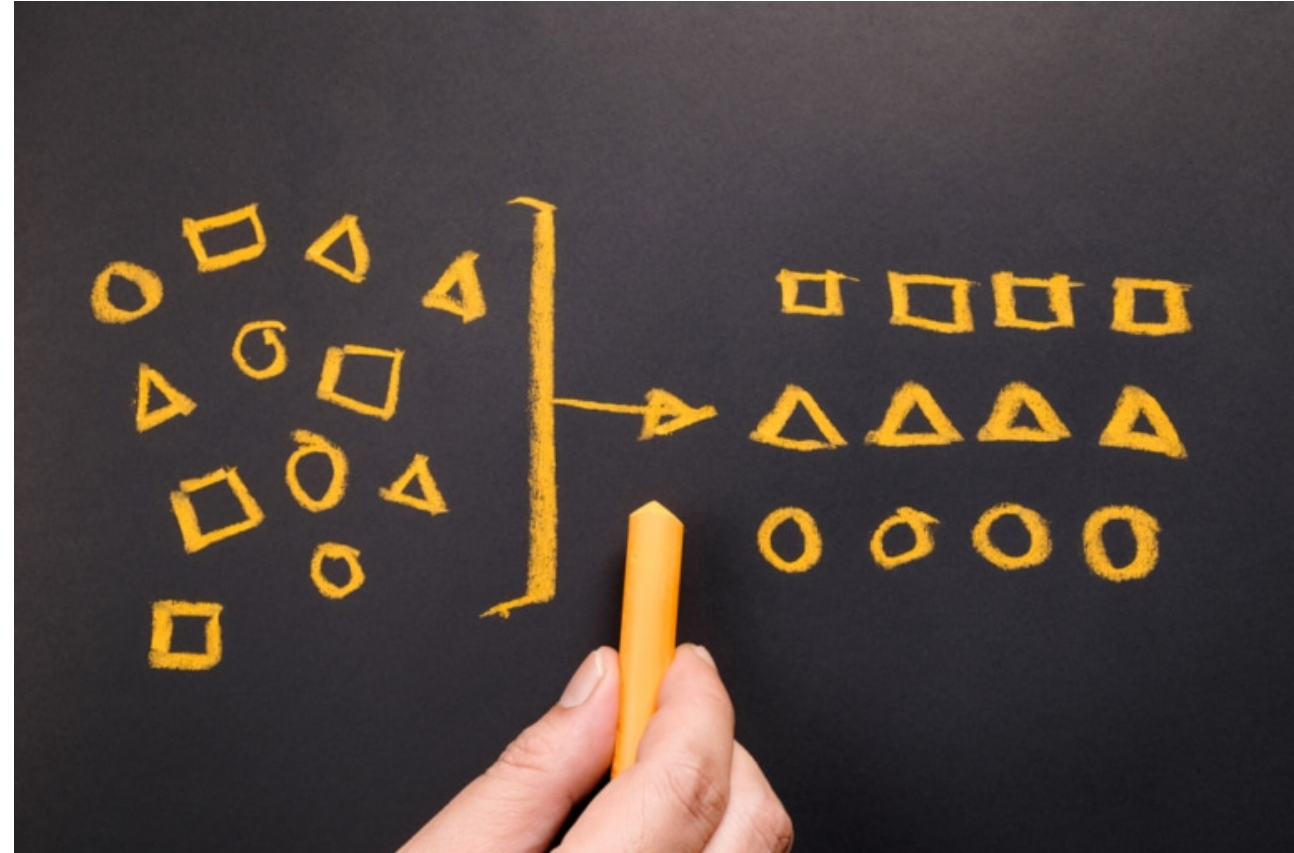
- Spiele haben oft Wiederholungen
- Abfragen bis ein Wert stimmt
- Nach einem Spieler kommt der nächste
- Das wird auch **Game Loop** genannt



## ✨ Methoden

- Komplexe Spiele übersichtlich halten
- Regeln auslagern

💡 **Nicht immer nötig aber hilfreich**

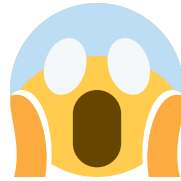




**Und fügt noch  dazu!  
durch...**



# Zufall





## Zahl zwischen 0 und 1

```
double zufallszahl = Math.random(); // 0.1, ... , 0.5, ... 0.9
```

## Zahl von 1 bis und mit 6 🎲

```
int wuerfelZahl = (int) (Math.random() * 6) + 1;
```

Math.random()	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
* 6	0.6	1.2		2.4	3.0		4.2		5.4	
+ 1	1.6	2.2		3.4	4.0		5.2		6.4	
(int)	<b>1</b>	<b>2</b>		<b>3</b>	<b>4</b>		<b>5</b>		<b>6</b>	