

Schere Stein Papier

Schreiben Sie ein Python-Programm, dass gegen den Nutzer Schere (0) Stein (1) Papier (2) spielt. Das Programm soll in einer while Schleife auf eine Eingabe des Nutzers warten, bis dieser "End" eingibt. Die Eingabe des Nutzers erfolgt über die Funktion `wert = input(message)`. Nutzen Sie die Funktion `random.shuffle()` (um diese nutzen zu können, schreiben Sie `import random` in die oberste Zeile Ihres Codes) angewendet auf die Liste `Handzeichen = [0, 1, 2]`.

Solution:

```
1 #!/usr/bin/env python
2  # coding: utf-8
3  # <h1>Table of Contents<span class="tocSkip"></span></h1>
4  # <div class="toc"><ul class="toc-item"><li><span><a href="#Schere-Stein-papier" data-toc-
    modified-id="Schere-Stein-papier-1"><span class="toc-item-num">1&nbsp;&nbsp;&nbsp;</span>Schere
    Stein papier</a></span></li></ul></div>
5  # ### Schere Stein papier
6  import random
7  print("Spiele Schere-Stein-Papier mit mir!")
8  print("Bitte wähle: Schere (0), Stein (1) oder Papier (2)")
9  print("Um das Spiel zu beenden, schreibe: End")
10 Handzeichen = [0, 1, 2]
11 while True:
12     Eingabe = input("Deine Wahl: ")
13     if Eingabe == "End":
14         break
15
16     Eingabe = int(Eingabe)
17     random.shuffle(Handzeichen)
18     Computer = Handzeichen[0]
19
20     print("Computer: " + str(Computer))
21
22     if Computer == (Eingabe)%3:
23         print("Unentschieden!")
24     elif Computer == (Eingabe + 1)%3:
25         print("Du hast verloren!")
26     elif Computer == (Eingabe + 2)%3:
27         print("Du hast gewonnen!")
28 help(random.shuffle)
```