

## Übungsblatt 3

---

**Bearbeiten Sie alle Aufgaben aller Übungsblätter – soweit nicht anders angegeben – in festen Zweiergruppen. Beide Gruppenmitglieder müssen die Aufgabe gemeinsam bearbeiten und die Lösung alleine erläutern können.**

Entwerfen Sie ein Spiel, bei dem ich bzw. Lutz immer gegen Sie verlieren werden.

Programmieren Sie das Spiel in einer Programmiersprache Ihrer Wahl.

Ihr Programm sollte die **Konzepte**, die Sie in der **Vorlesung Kapitel Spielen** gelernt haben, (im Code sichtbar) **umsetzen**.

Hinweis: Nutzen Sie die Praktikumsaufgabe nicht, um sich eine neue Programmiersprache anzueignen.

Abnahme:

- erfolgt zum Praktikumstermin.
- Erläuterung Ihrer Spielidee.
- Eventuell Einbau dynamischer Änderungen on the fly
- Spielen!!