

# **Übung**

Schreibe ein Programm, dass das Spiel Pilzsuche realisiert.

Beim Starten des Programms wird ein 10 Zeilen und 10 Spalten großes Spielfeld erzeugt. Danach werden automatisch 10 „Pilze“ positioniert. Jedes Pilz wird auf einer x/y-Koordinate platziert. Danach hat der Spieler 10 Versuche Zeit so viele Pilze wie möglich durch Eingabe der Koordinaten zu finden.

Nach 10 Versuchen endet das Spiel und es wird die Anzahl der gefundenen Pilze angezeigt.

## **Erweiterung**

Der Spieler wird gefragt, ob er noch ein weiteres Mal spielen möchte.