

Arbeitsblatt 15

Übung

Schreibe eine Programm für ein Spiel. Es soll ein Klon von Krokodoc sein.

Als Spieler versucht man einem Krokodil Zähne zu ziehen. Beim ziehen der Zähne wechseln sich die Spieler ab. Einer der Zähne ist aber entzündet und führt beim Ziehen dazu, dass das Krokodil zuschnappt.

Welcher Zahn entzündet ist wissen die Spieler nicht, da es beim Spielstart per Zufall entschieden wird.

Nach dem Programmstart erscheinen 32 Zahlen und der Spieler wird dazu aufgefordert eine Zahl einzugeben. War das Ziehen des Zahns erfolgreich kommt der nächste Spieler dran... und so weiter.

Ist ein Zahn gezogen erscheint eine Reihe mit den noch verbliebenen Zahlen.

Erwischt einer der Spieler den entzündeten Zahn schnappt das Krokodil zu, das Spiel ist für den aktiven Spieler verloren.

Viel Spaß