

Name:

Datum:

## Aufgabe 1

Was gibt die Konsole aus?

a)

```
1  def addiere(a, b):
2      return a + b
3
4  def multipliziere(a, b):
5      return a * b
6
7  x = addiere(4, 5)
8  y = multipliziere(x, 2)
9  print(x)
10 print(y)
```

b)

```
1  def berechne(a, b):
2      ergebnis = a + b
3      ergebnis = ergebnis * 2
4      return ergebnis
5
6  wert1 = berechne(3, 4)
7  wert2 = berechne(5, 6)
8  print(wert1)
9  print(wert2)
```

## Aufgabe 2

Fülle die Lücke aus

a)

```
1  def flaeche_rechteck(laenge, breite):
2      return _____
3
4  print(flaeche_rechteck(5, 3))
```

b)

```
1  def _____(name, gruss="Hallo"):
2      return _____
3
4  print(begruesse("Anna"))
5  print(begruesse("Ben", "Guten Morgen"))
```

## Aufgabe 3

Finde und korrigiere die Fehler:

a)

```
1 def quadrat_summe(liste)
2     summe = 0
3     for zahl in list:
4         summe = summe + zahl*2
5     retrun summe
6
7 print(quadrat_summe([1, 2, 3]))
```

b)

```
1 def dict_wert_summe(d):
2     summe = 0
3     for key in d
4         summe += d(key)
5     return summe
6
7 print(dict_wert_summe({"a": 5, "b": 10, "c": 3}))
```

## Aufgabe 4

Verwalte die Punktestände von Spielern mit Funktionen und globalen Variablen.

Erstelle eine globale Variable punkte als Dictionary:

```
punkte = {"Alice": 0, "Bob": 0, "Charlie": 0}
```

Schreiben sie folgende Funktionen:

1. punkte\_hinzufuegen(spieler, wert) – fügt Punkte hinzu.
2. punkte\_anzeigen() – zeigt alle Punktestände an.
3. max\_punkte() – gibt den Spieler mit den meisten Punkten zurück.

Testen sie anschließend ihr Programm mit Beispieleingaben.