

AUFGABEN SESSION 6:

AUFGABE 1: SET VERÄNDERUNG



Erstelle ein Set und befülle dieses mit 5 beliebigen Werten. Anschließend soll jeweils 2 mal ein beliebiges Element dem Set hinzugefügt werden und ein beliebiges Element von dem Set entfernt werden. Danach sollen alle Elemente aus dem Set gelöscht werden.

AUFGABE 2: WERT IN EINEM SET



Erstelle ein Set und befülle dieses mit 10 verschiedenen Zahlen. Anschließend soll in der Konsole jeweils das größte und das kleinste Element aus dem Set ausgegeben werden.

AUFGABE 3: SCHLÜSSEL-WERT-PAAR



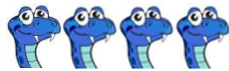
Erstelle ein Dictionary mit den Namen deiner Freunde und gib diese in der Konsole aus. Füge einen Freund hinzu und verändere den Namen deines zweiten Freundes. Gebe dann erst die komplette Liste und dann alle Namen einzeln aus.

AUFGABE 4: GLEICHER EINTRAG



Erstelle 2 Dictionaries und befülle diese jeweils mit 5 verschiedenen Schlüssel-Wert Paaren. Nun sollen beide Dictionaries verglichen werden und es soll in der Konsole ausgegeben werden, welche Werte in beiden Dictionaries vorhanden sind.

AUFGABE 5: BANKKUNDEN



Erstelle für eine Bank drei Privatkunden mit unterschiedlicher ID. Weise jedem Kunden einen Kontostand zu. Kunden mit einem höheren Kontostand als 1000 sollen ausgegeben werden. Löse die Aufgabe mit einer for- Schleife und if- Abfrage.



AUFGABE 6: HANGMAN

Versuche mithilfe von dem bereits gelernten Wissen aus den vergangenen Sessions das Spiel Hangman (Galgenmännchen) in Python zu programmieren. Dabei soll der Benutzer so lange Buchstaben angeben, bis er entweder das Wort erraten hat oder keine Versuche mehr übrig hat. Der jeweilige Endzustand soll auch in der Konsole ausgegeben werden. Die Anzahl der Versuche soll dabei immer 6 sein. Des Weiteren soll der Benutzer jederzeit in der Lage sein das Programm zu beenden, indem er „beenden“ eingibt. Errät der Benutzer einen Buchstaben richtig, so soll ihm dies in der Konsole ausgegeben werden. Zudem soll ihm auch angezeigt werden, an welcher Stelle der erratene Buchstabe sich befindet. Dies soll nach der folgenden Struktur erfolgen:

```
Willkommen zu Hangman!
_ _ _ _ _
Gib einen Buchstaben ein: H
H _ _ _ _
Gib einen Buchstaben ein: A
H A _ _ _
Gib einen Buchstaben ein: L
H A L L _
Gib einen Buchstaben ein: O
H A L L O
Sehr gut! Du hast das geheime Wort HALLO nach 4 versuchen herausgefunden!
```

Wenn der Benutzer einen Buchstaben doppelt eingegeben hat, dann soll ihm dies ebenfalls in der Konsole ausgegeben werden. Verwende nur Großbuchstaben für das Geheime Wort bzw. wenn du versuchst das Geheime Wort zu erraten.

Viel Erfolg beim programmieren!