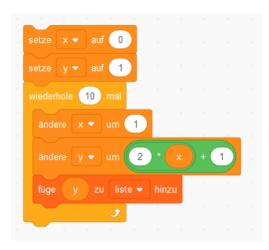
Notiere für jeden Schritt der Schleife, welche Werte x und y haben. Gib den Inhalt der Liste nach der Ausführung an.¹



- 2. Werte die folgenden Ausdrücke aus.
 - a) ((nicht x) und y) oder (x und (nicht y)) mit x = true, y = false
 - b) Ausdruck wie in a), aber x = true und y = true
 - c) nicht(nicht(x und y) und z), mit x,y,z = true
 - d) x oder ((nicht(y und z)) oder (y und (nicht x)) und nicht (y)) mit x = true, y = false, z = true
 - e) Werte den Ausdruck in a) mit allen Kombinationen aus. Beschreibe, welchen Zweck der Ausdruck hat.
- 3. Gib Variablenbelegungen an, sodass die Ausdrücke erfüllt sind.
 - a) ((x > 10) und (y < 10)) oder (x+y = 20) gib drei Verschiedene Belegungen an.
 - b) (x und (nicht y)) und (z < 20 und z > 10)
 - c) (a und b) und (nicht ((nicht a) oder nicht(b)))
- 4. Skizziere, was die Katze zeichnet.



5. Zusatz: Lotto. Die Benutzer:in gibt seine sechs Lotto-Zahlen ein (6 aus 49) sowie die Superzahl (0 bis 9). Danach werden die Lotto-Zahlen gezogen. Das Programm gibt an, wie viele richtige Zahlen getippt wurden. Achte darauf, dass die Benutzer:in auch Quatsch eingeben könnte. Das soll verhindert werden.

¹ Lösungen gibt es demnächst auf https://studwww.informatik.kit.edu/~s_voss/imp8/