

Vorkurs Programmierung

– Übungsblatt 11 (Tag 14) –

Fachgruppe für Computergraphik und Multimediasysteme

Andreas Kolb, Nicolas Cuntz, Felix Heide

Aufgabe 1 (Hangman)

Entwerfen Sie ein Programm, welches das Spiel Hangman umsetzt. Zu Beginn wählt der Rechner aus einer hartkodierten Liste von Wörtern ein zufälliges aus, und zeigt es dem Benutzer verdeckt an (z.B. " _ _ _ " anstelle von "erde"). Dann deckt der Benutzer die Buchstaben des Wortes auf. Jeder falsche Buchstabe führt zu Punktabzug; sind alle Punkte aufgebraucht, so ist das Spiel verloren. Sobald das ganze Wort erraten ist, ist das Spiel gewonnen.

Aufgabe 2 (Kniffel)

Schreiben Sie ein Programm, das den Benutzer auffordert, fünf Zahlen zwischen 1 und 6 einzugeben. Die fünf Zahlen sollen Augenzahlen auf Würfeln repräsentieren. Das Programm gemäß den Regeln des Würfelspiels "Kniffel" ausgeben, welche der folgenden Eigenschaften der "Wurf" erfüllt:

Einer	Nur Einer zählen
Zweier	Nur Zweier zählen
Dreier	Nur Dreier zählen
Vierer	Nur Vierer zählen
Fünfer	Nur Fünfer zählen
Sechser	Nur Sechser zählen
Dreierpasch	Drei gleiche Würfel - Alle Augen zählen
Viererpasch	Vier gleiche Würfel - Alle Augen zählen
Full House	Drei gleiche Würfel und die beiden anderen Würfel sind gleich - 25 Punkte
Kleine Straße	1-2-3-4, 2-3-4-5, 3-4-5-6 und ein beliebiger anderer Würfel - 30 Punkte
Große Straße	1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6 - 40 Punkte
Kniffel Fünf	gleiche Würfel - 50 Punkte