

# Übung: 06 Hölzchenspiel

## Ausgangslage

Schreiben sie ein Programm, damit zwei Benutzer dieses einfache Kinderspiel spielen können.

- Zu Beginn liegen auf einem Haufen 21 Streichhölzer.
- Spieler 1 beginnt.
- Solange noch Streichhölzer vorhanden sind,
- entscheidet der aktuelle Spieler, ob er eins, zwei oder drei Streichhölzer nimmt.
- wird die entsprechende Anzahl Streichhölzer vom Stapel genommen.
- Danach ist der andere Spieler an der Reihe.
- Wer zuletzt ein Streichholz nehmen musste, hat verloren.

## Ablauf in der Konsole

```
Es sind 21 Hölzer vorhanden.  
Spieler 1: wieviele Hölzer nimmst du? (1-3) > 2  
Es sind 19 Hölzer vorhanden.  
Spieler 2: wieviele Hölzer nimmst du? (1-3) > 1  
Es sind 18 Hölzer vorhanden.  
...  
Es sind 4 Hölzer vorhanden.  
Spieler 2: wieviele Hölzer nimmst du? (1-3) > 3  
Es sind 1 Hölzer vorhanden  
Spieler 1: wieviele Hölzer nimmst du? (1-3) > 1  
Spieler 1 hat verloren
```

## Programmablaufplan

Stellen Sie den Programmablauf gemäss Ausgangslage als Ablaufdiagramm graphisch dar. Achten Sie darauf, die einzelnen Schritte detailliert und in der richtigen Abfolge darzustellen.

## Erwartetes Resultat

Programmablaufplan (PAP)



© Marcel Suter

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/1-jahr/pap/aufgaben/holzspiel>

Last update: **2025/09/02 15:39**

