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?rev=1756819859

Last update: **2025/09/02 15:30**