Lösungsvorschlag: "Hölzchenspiel" - Programmablauf

Programmablauf (Kompetenz A)

Allgemeines

Nach jedem Spielzug eines Spielers ist der jeweils andere Spieler dran. Vielleicht tendiert man zuerst dazu, den ganzen Ablauf doppelt zu zeichnen. Einmal für den Spieler Eins und einmal für den Spieler Zwei. Viel eleganter ist es, den aktuellen Spieler in einer Variable festzuhalten. Nach dem Spielzug wird einfach der jeweils aktuelle Spieler in die Variable geschrieben.

```
player = 1 // Initialisierung am Start

Solange (spiel nicht fertig) {
... // Der eigentliche Spielzug wird abgearbeitet

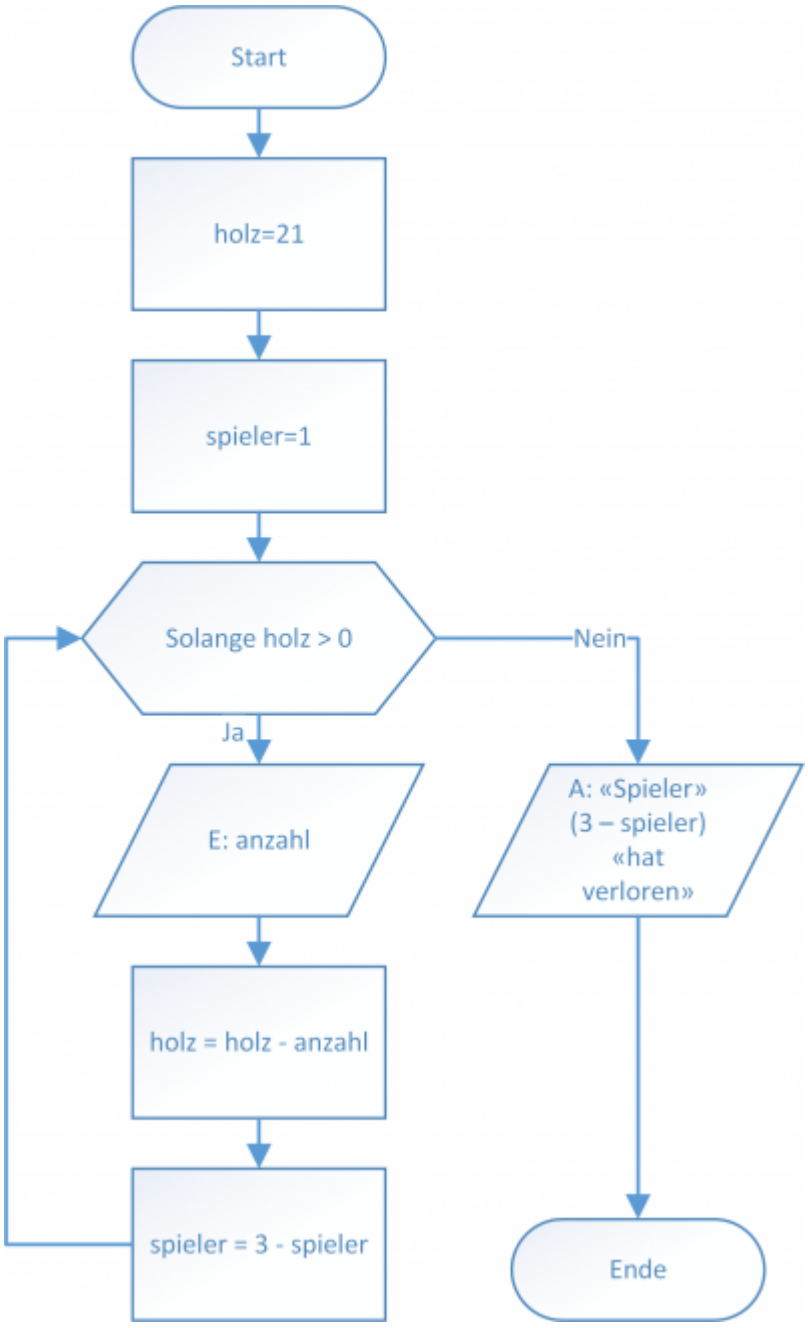
// Am Ende des Spielzugs, lege den neuen Spieler fest
Falls (player = 1)
player = 2
Sonst
player = 1
}
```

Für Schreibfaule

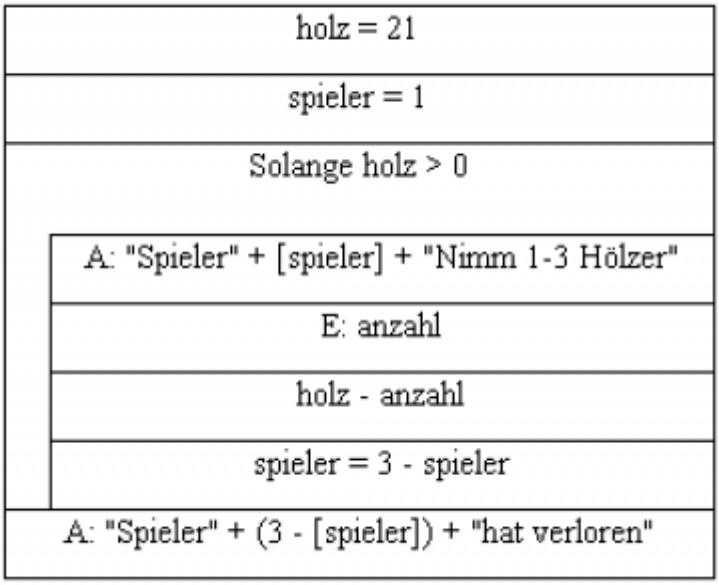
Die Selektion lässt sich auch mit einer einzigen Rechnung ersetzen:

```
player = 3 - player
```

Programmablaufplan



Struktogramm (Nassi Shneiderman)



© Marcel Suter

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/1-jahr/pap/loesungen/holzspiel?rev=1756820178

Last update: **2025/09/02 15:36**