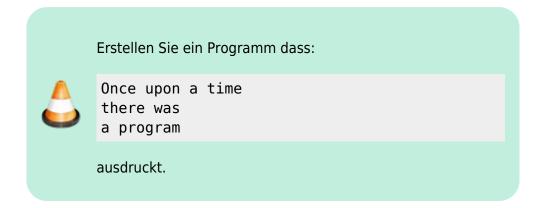
LU03.A02 - Once upon a Time



Auftrag

Fügen Sie folgende Programmvorlage in Ihre IDE ein:

```
def main():
    # Write your program here

if __name__ == '__main__':
    main()
```

Die Zeile # Write your program here ist ein Zeilenkommentar, und der Computer wird sie bei der Ausführung des Programms ignorieren. Ändern Sie das Programm so, dass es den folgenden Text druckt.

Ablauf des Programms

```
Once upon a time
there was
a program
```

Anmerkung: Kümmern Sie sich im Moment nicht zu sehr um if __name__ == '__main__':. Wir brauchen es technisch gesehen nicht für dieses Programm, aber es ist eine gute Übung, es einzubauen, und es wird in späteren Übungen klarer werden.



Diese Aufgabe ist eine übersetzte und angepasste Aufgabe von Scott Morgan, verwendet unter CC BY NC SA.

update: 2025/06/23 de:modul:m319:learningunits:lu03:aufgaben:onceuponatime https://wiki.bzz.ch/de/modul/m319/learningunits/lu03/aufgaben/onceuponatime 07:45

From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m319/learningunits/lu03/aufgaben/onceuponatime

Last update: 2025/06/23 07:45



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/10/09 18:08