

# Aufgabe: Schachturnier

Wir möchten das Programm aus der letzten Übung realisieren. Die beiden Spieler werden genau 5x gegeneinander spielen. Wer danach am meisten Punkte hat, ist der Sieger. Zunächst überlegen wir uns, wie denn der Programmablauf aussehen soll:

1. Zu Beginn haben beide Spieler 0 Punkte (2 Befehle)
2. Bisher wurden 0 Partien gespielt
3. Wiederhole solange die Anzahl gespielter Partien kleiner 5 ist
  1. Eingabe: „Sieger der Partie?“
  2. Falls Spieler 1 gewonnen hat
    - Spieler 1 erhält einen Punkt
  3. Falls Spieler 2 gewonnen hat
    - Spieler 2 erhält einen Punkt
  4. Sonst
    - Spieler 1 und Spieler 2 erhalten je 1/2 Punkt
4. Falls Spieler 1 mehr Punkte hat als Spieler 2?
  1. Ausgabe: „Spieler 1 hat gewonnen“
5. Falls Spieler 2 mehr Punkte hat als Spieler 1?
  1. Ausgabe: „Spieler 2 hat gewonnen“
6. Sonst
  1. Ausgabe: „Unentschieden“

## Variablen für das Programm

Welche Werte muss unser Programm speichern können?

- Punktestand Spieler 1: `punkte1`
- Punktestand Spieler 2: `punkte2`
- Eingabe des Siegers: `sieger`
- Zähler für die Anzahl Partien: `partie`

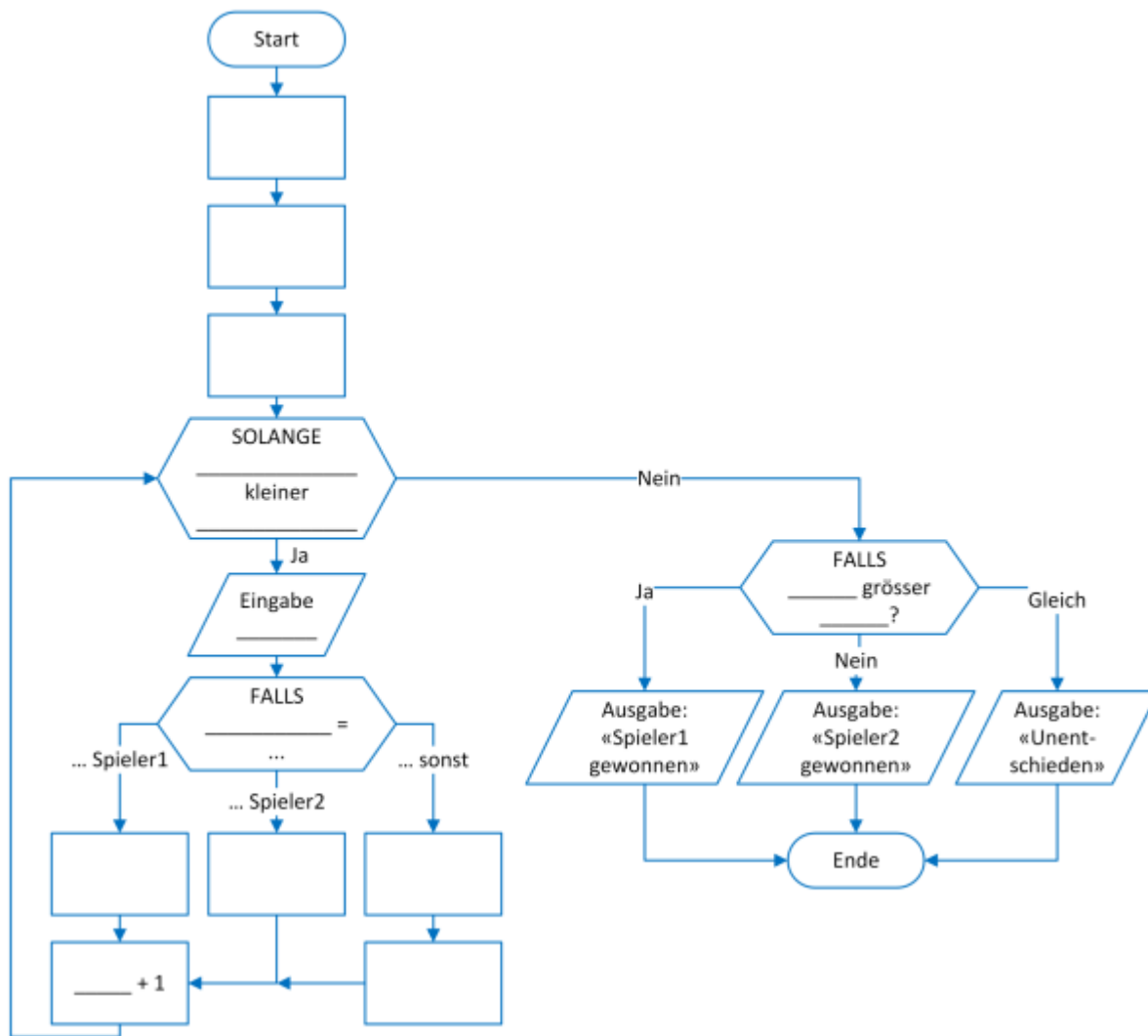
## Konstanten

- 1
- 0.5
- 5

## Übung

Ergänzen Sie den Programmablauf, damit wir die verwendeten Variablen und Konstanten erkennen. Dies ist eine wichtige Vorarbeit für das Programmieren.

## Programmablaufplan



© Marcel Suter

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

Permanent link:  
<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu02/aufgaben/schachturnier>

Last update: **2025/06/23 07:45**

