

Lösungsvorschlag: "Hölzchenispiel" - 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

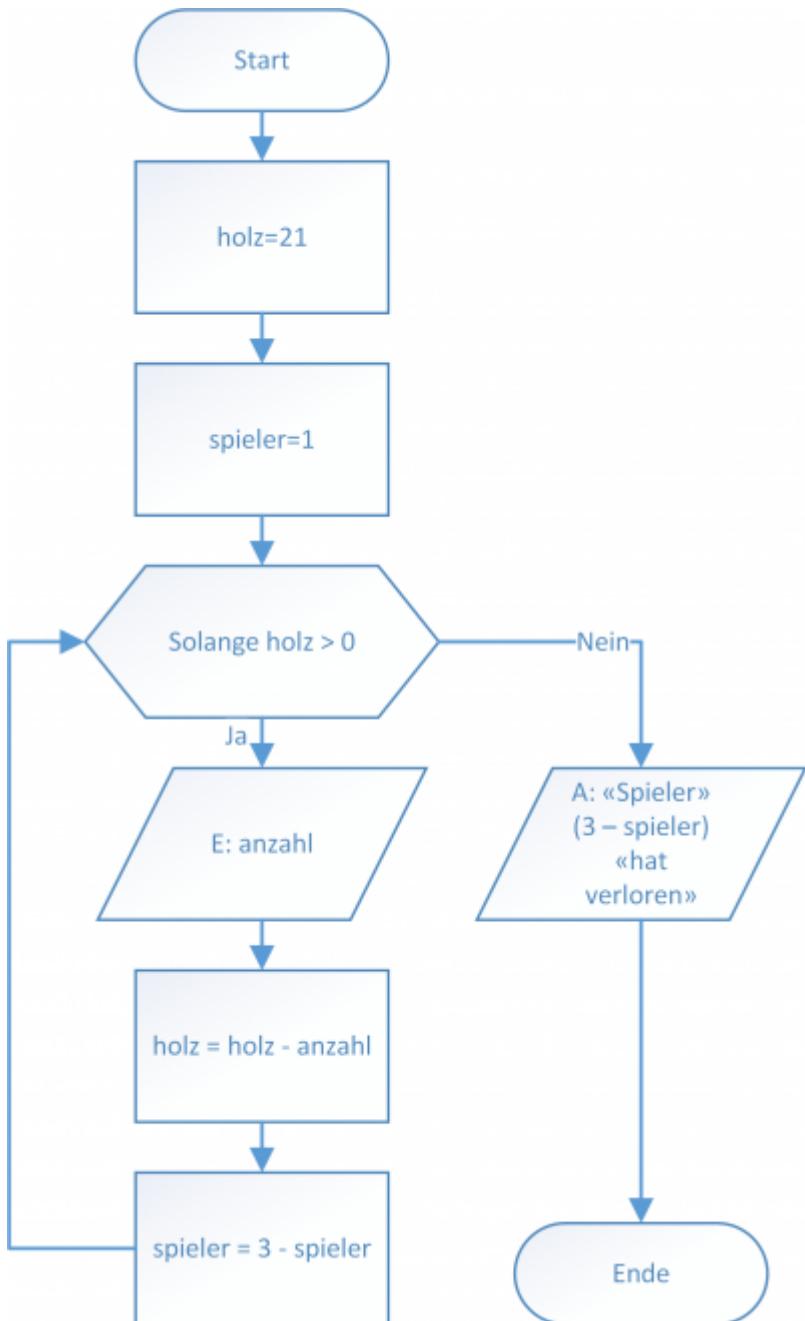
    // Am Ende des Spielzugs, lege den neuen Spieler fest
    Falls (player = 1)
        player = 2
    Sonst
        player = 1
}
```

Für Schreibfaule

Die Selektion lässt sich auch mit einer einzigen Rechnung ersetzen:

```
player = 3 - player
```

Programmablaufplan



Struktogramm (Nassi Shneiderman)

holz = 21
spieler = 1
Solange holz > 0
A: "Spieler" + [spieler] + "Nimm 1-3 Hölzer"
E: anzahl
holz - anzahl
spieler = 3 - spieler
A: "Spieler" + (3 - [spieler]) + "hat verloren"



© Marcel Suter

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu03/loesungen/hoelzchenspiel>

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

