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.

Für Schreibfaule

Die Selektion lässt sich auch mit einer einzigen Rechnung ersetzen:

```
player = 3 - player
```

Programmablaufplan



Struktogramm (Nassi Shneiderman)





From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319/learningunits/lu03/loesungen/hoelzchenspiel?rev=1711631267/loesungen/hoelzchenspiel?re

Last update: 2024/03/28 14:07



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/12/18 08:11