

LU03.A02 - Once upon a Time

Erstellen Sie ein Programm dass:



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

ausdrückt.

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.



© Kevin Maurizi

Diese Aufgabe ist eine übersetzte und angepasste Aufgabe von [Scott Morgan](#), verwendet unter CC BY NC SA.

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**

