

LU05.A04: Odd or Even



Schreibe ein Programm, das den Benutzer nach einer Zahl fragt und uns mitteilt, ob sie gerade oder ungerade ist.

Auftrag

Erstelle die Programmlogik für das Programm:

1. Das Programm fordert den Benutzer auf, eine Zahl `number` einzugeben
2. Falls die Zahl gerade ist, gibt das Programm `Number {number} is even.` aus.
3. Sonst gibt das Programm `Number {number} is odd.` aus.

Beispiel

```
Give a number:
*2*
Number 2 is even.
```

```
Give a number:
*7*
Number 7 is odd.
```

Vorgehen

1. Akzeptiere das GitHub Classroom Assignment im Moodlekurs.
2. Kclone das Repository in PyCharm.
3. Codiere die Programmlogik in `positivity.py`.
4. Teste dein Programm mit den Testfällen in `positivity_test.py`.
5. Führe einen Commit und einen Push durch.

Abgabe

Die Abgabe erfolgt durch den Push ins GitHub Repository. In Moodle ist keine Abgabe vorgesehen oder möglich.

Vorlage in `positivity.py`

```
def main():
    # Write your program here and remove the line "pass"
```

pass

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

Anmerkung: Kümmere dich ich im Moment nicht zu sehr um `if __name__ == '__main__':`. Dieser Programmblock legt fest, welche Funktion beim Ausführen gestartet wird. Wir werden dies im Verlauf des Moduls noch genauer betrachten.

M319-LU05



© 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/lu05/aufgaben/odddoreven>

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

