

Arbeitsblatt 06 _ Guess The Number

Kennen Sie das Spiel "Guess The Number"?

53



Zu gross!

Person A



78?

Person B

Person A denkt sich eine Zahl aus einem vorher vereinbarten Bereich z.B. (zwischen 1 bis 100) aus. Person B versucht, mit möglichst wenig Rateversuchen die Zahl herauszufinden. Person A gibt nur Rückmeldungen der Form **zu klein**, **zu gross** oder **Treffer**.

Ziel ist es, ein Programm zu entwickeln, das die Rolle von Person A übernimmt. Anschliessend präsentieren Sie Ihre Lösung. Wie sind Sie vorgegangen? Was waren Ihre Gedanken? Hatten alle das gleiche vor oder kamen Sie auf unterschiedliche Lösungen?

Spielabläufe

Bevor man ein Programm schreiben kann, muss man erst einmal genaue Vorstellungen vom Ablauf der Datenverarbeitung haben.

78 ?

Zu gross!

16 ?

Zu klein

53 ?

Treffer

Verfahren

Zunächst wird die Ratezahl festgelegt. Solange die Ratezahl nicht gefunden ist, wird ein Vorschlag entgegengenommen. Wenn der Vorschlag kleiner als die Ratezahl ist, dann wird die Rückmeldung **Zu klein!** gegeben, wenn der Vorschlag grösser als die Ratezahl ist, dann wird die Rückmeldung **Zu gross!** gegeben, ansonsten wird die Rückmeldung **Treffer!** gegeben. Die Ratezahl ist dann gefunden.



Für die Schnellen unter Ihnen:

Sobald die Grundfunktionen der App funktionieren, sollten Sie sich überlegen, wie Sie die App spielerischer und interaktiver gestalten können. Beispielsweise anhand der Anzahl Versuchen. Um dies zu erreichen, müssen die Daten gespeichert und die Versuche angezeigt werden.

Ziel ist es, ein Programm zu entwickeln, das die Rolle von Person A übernimmt. Das Spiel soll fair sein! (e.g. mindestens 50% Chance richtig zu raten)