



## WU Informatik 7: Rate, welche Zahl ich mir gedacht habe...

Link zu JavaBlox: [mathe-info.com/java/](http://mathe-info.com/java/)

Beim Spiel »Zahlenraten« denkt sich der Computer eine geheime Zahl zwischen 1 und 100 aus. Der menschliche Spieler versucht, herauszufinden, was die geheime Zahl ist.

Dazu kann der Mensch eine Zahl raten und der Computer verrät ihm, ob die geheime Zahl kleiner, größer oder gleich ist. Wenn der Mensch die geheime Zahl errät, ist das Spiel zu Ende.

- 1 Erstelle eine neue App »Zahlenraten«. Der Computer soll beim Starten der App eine geheime Zahl zufällig auswählen (und in einer Variablen speichern). Auf dem Bildschirm soll »Rate die geheime Zahl! (Klicke zum Raten)« stehen.
- 2 Wenn der Spieler den Bildschirm berührt, soll eine Eingabe-Box erscheinen, die den Spieler nach seinem Tipp fragt. Dieser Tipp soll wiederum in einer Variablen gespeichert werden.
- 3 Implementiere nun die Antwort des Computers. Je nach Tipp soll er anzeigen: »Dein Tipp ist zu klein/groß« oder »Dein Tipp ist genau richtig!«
- 4 Nun soll es darum gehen, das Spiel in so wenig Rateversuchen wie möglich zu gewinnen. Dazu soll der Computer die Rateversuche mitzählen und anzeigen.



## WU Informatik 7: Rate, welche Zahl ich mir gedacht habe...

Link zu JavaBlox: [mathe-info.com/java/](http://mathe-info.com/java/)

Beim Spiel »Zahlenraten« denkt sich der Computer eine geheime Zahl zwischen 1 und 100 aus. Der menschliche Spieler versucht, herauszufinden, was die geheime Zahl ist.

Dazu kann der Mensch eine Zahl raten und der Computer verrät ihm, ob die geheime Zahl kleiner, größer oder gleich ist. Wenn der Mensch die geheime Zahl errät, ist das Spiel zu Ende.

- 1 Erstelle eine neue App »Zahlenraten«. Der Computer soll beim Starten der App eine geheime Zahl zufällig auswählen (und in einer Variablen speichern). Auf dem Bildschirm soll »Rate die geheime Zahl! (Klicke zum Raten)« stehen.
- 2 Wenn der Spieler den Bildschirm berührt, soll eine Eingabe-Box erscheinen, die den Spieler nach seinem Tipp fragt. Dieser Tipp soll wiederum in einer Variablen gespeichert werden.
- 3 Implementiere nun die Antwort des Computers. Je nach Tipp soll er anzeigen: »Dein Tipp ist zu klein/groß« oder »Dein Tipp ist genau richtig!«
- 4 Nun soll es darum gehen, das Spiel in so wenig Rateversuchen wie möglich zu gewinnen. Dazu soll der Computer die Rateversuche mitzählen und anzeigen.