



# Arbeitsauftrag Informatik

Name:

Vorname:

Klasse:

---

## Pasch-Spiel

Entwickle in Java ein Spielprogramm für folgendes Spiel:

Es werden drei Würfel geworfen. Wenn alle drei Würfel die gleiche Augenzahl zeigen, so hat man einen Pasch und erhält die vierfache Augenzahl eines Würfels als Punkte der Runde gutgeschrieben. Zeigen jedoch nur zwei Würfel eine gleiche Augenzahl, so erhält der Spieler diese Augenzahl gutgeschrieben. Zeigen alle Würfel verschiedene Augenzahlen, so gibt es keine Punkte. Nach jedem Würfel soll die Anzahl der aktuellen Punkte und der neue Gesamtkontostand angezeigt werden. Anschließend kann der Nutzer entscheiden, ob er noch eine weitere Runde spielen möchte.

## Hausnummern-Spiel

Entwickle in Java ein Spielprogramm für folgendes Spiel:

Zwei Spieler spielen in fünf Runden gegeneinander. Es werden pro Spieler zwei Würfel geworfen. Aus den beiden Augen wird eine Zahl so gebildet, dass eine große Zahl entsteht (Hausnummer). Beispiel: die Würfel zeigen 3 und 6. dann ist die Hausnummer die Zahl 63. Wer die größere Hausnummer hat, kann sich diese seinem Punktekonto gutschreiben. Nach fünf Runden wird der Sieger (Spieler mit den meisten Punkten) ermittelt.

## Die meisten Sechsen

Entwickle in Java ein Spielprogramm für folgendes Problem:

Ein Spieler legt fest, wie viele Runden ein Würfel geworfen werden soll. Pro Runde wird geprüft, ob eine sechs erreicht wurde und sich dieses Ereignis gemerkt. Für die ersten zehn Runden soll das Ergebnis des Wurfes ausgegeben werden. Nach Durchlaufen aller Runden soll ausgegeben werden, wie viele sechsen insgesamt gewürfelt wurden und wie hoch die relative Häufigkeit für das Auftreten der sechs war.