

# Zahlenraten 1.0

---

- ◆ Es ist Zeit, die gelernten Konzepte anzuwenden und ein kleines Spiel zu schreiben.
- ◆ Zahlenraten ist ein **Single-Player** Spiel, bei dem der Spieler versucht, eine **zufällig generierte Zahl zwischen 1 und 100** zu erraten.
- ◆ Das Spiel soll die **Versuche** des Spielers **mitzählen** und dem Spieler nach jedem Versuch sagen, ob er **zu hoch** oder **zu niedrig** geraten hat!
- ◆ Das Spiel **endet**, sobald der Spieler die **Zahl erraten** hat.

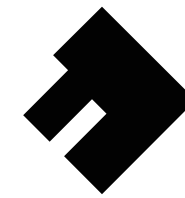
## Zahlenraten 2.0 - Problem

---

- ◆ Anstatt dem Spieler zu sagen, ob er zu hoch oder zu niedrig ist, könnte man auch einen Text ausgeben, der dem Spieler einen Hinweis gibt, **wie weit er noch entfernt ist.**
- ◆ Dazu müssen wir berechnen, wie weit der **Rateversuch** des Spielers von der **zufällig generierten Zahl** entfernt ist
- ◆ Angenommen die von Computer generierte Zahl ist **55**
- ◆ Beispiel 1:      tipp = 70       $z - \text{tipp} = -15$   
Beispiel 2:      tipp = 40       $z - \text{tipp} = 15$

Beide sind gleich weit entfernt, wir bekommen aber **verschiedene Ergebnisse...**

**FH Vorarlberg**  
University of Applied Sciences



[www.fhv.at](http://www.fhv.at)