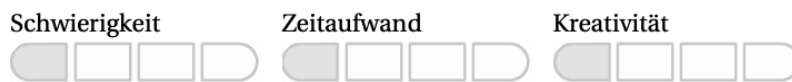




Übung 1 Kontrollstrukturen

W.4.3 Tippspiel



Themen

Mit dieser Aufgabe wollen wir Folgendes trainieren:

- Kontrollstrukturen
- Bedingte Anweisungen

Beschreibung

Bei Fußballwettspielen werden die erzielten Wettunkte nach folgenden Regeln ermittelt:

Exakter Tipp (3 Punkte):

- Sieg (z.B. Ergebnis: 3:2, Tipp: 3:2)
- Niederlage (z.B. Ergebnis: 0:1, Tipp: 0:1)
- Unentschieden (z.B. Ergebnis: 2:2, Tipp: 2:2)

Richtige Tendenz (1 Punkt):

- Sieg (z.B. Ergebnis: 3:2, Tipp: 2:1)
- Niederlage (z.B. Ergebnis: 0:1, Tipp: 1:2)
- Unentschieden (z.B. Ergebnis: 2:2, Tipp: 1:1)

Sonst 0 Punkte

Aufgabenstellung

Schreibe ein Programm, das für ein Fußballtippspiel die erzielten Punkte berechnet und das Ergebnis in der Konsole ausgibt. Dazu werden das getippte Ergebnis und das tatsächlich erzielte Ergebnis des Fußballspiels benötigt.

Testfälle

- | | |
|--|--|
| ▪ Ergebnis: 3:2 , Tipp: 3:2 → Punkte: 3 | ▪ Ergebnis: 2:2 , Tipp: 1:1 → Punkte: 1 |
| ▪ Ergebnis: 0:1 , Tipp: 0:1 → Punkte: 3 | ▪ Ergebnis: 3:2 , Tipp: 2:0 → Punkte: 0 |
| ▪ Ergebnis: 2:2 , Tipp: 2:2 → Punkte: 3 | ▪ Ergebnis: 0:1 , Tipp: 1:1 → Punkte: 0 |
| ▪ Ergebnis: 3:2 , Tipp: 2:1 → Punkte: 1 | ▪ Ergebnis: 2:2 , Tipp: 2:4 → Punkte: 0 |
| ▪ Ergebnis: 0:1 , Tipp: 1:2 → Punkte: 1 | |

Algorithmische Tipps

Wenn du stockst und nicht weiter weißt, dann versuch mal Folgendes:

- Deklare und initialisiere Variablen für den Tipp und das Ergebnis des Fußballspiels.
- Prüfe anhand der Variablen, welche Punktzahl zutrifft.
- Schreibe diese Punktzahl in die Konsole.