



Übung 2 Kontrollstrukturen

W.4.5 Dominosteine

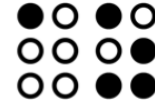
Schwierigkeit



Zeitaufwand



Kreativität



Themen

Mit dieser Aufgabe wollen wir Folgendes trainieren:

- Kontrollstrukturen
- Verschachtelte Wiederholungsanweisungen

Beschreibung

In der Konsole wollen wir alle Spielsteine des bekannten Legespiels Domino ausgeben. Dies können wir mit Schleifen automatisiert erledigen.

Aufgabenstellung

Gebe die for-Schleifen an, mit der denen alle Dominosteine ohne Dopplungen in der Konsole ausgeben können. Zur Erinnerung sind im Testfälle-Abschnitt alle Dominosteine angegeben, und dein Programm soll genau diese Ausgabe in der Konsole erzeugen.

Testfälle

```
(0|0) (0|1) (0|2) (0|3) (0|4) (0|5) (0|6)
  (1|1) (1|2) (1|3) (1|4) (1|5) (1|6)
    (2|2) (2|3) (2|4) (2|5) (2|6)
      (3|3) (3|4) (3|5) (3|6)
        (4|4) (4|5) (4|6)
          (5|5) (5|6)
            (6|6)
```

Algorithmische Tipps

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

- Mit jeder Zeile verringert sich die Anzahl der ausgegebenen Dominosteine um eins. Auch die Startzahl wird um eins erhöht.
- Zur Umsetzung könntest du zwei Schleifen ineinander verschachteln. Die Start- und Endzahlen kannst du von den Ziffern auf den Dominosteinen ableiten.
- Erzeuge zunächst die Leerzeichen und gebe dann die Dominosteine in der Zeile aus. Ist die Zeile fertig, kannst du einen Zeilenumbruch erzeugen.