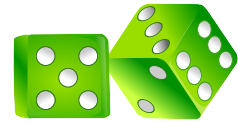


1 Dein erstes Spiel — aber was kann es?

Im letzten Arbeitsblatt hast du gelernt, was eine Bedingung ist und wie man Python dazu bringt, abhängig von einer gespeicherten Eingabe unterschiedliche Anweisungen auszuführen. Bevor du hierzu noch mehr lernst, sollst du dein erstes eigenes Spiel ausprobieren!



Hier ist der Programmcode für unser erstes, kleines Spiel. Du wirst merken, dass du noch nicht alle Anweisungen dieses Programms verstehst, doch das ist nicht schlimm. Gleich sollst du versuchen, herauszufinden, wie das Spiel funktioniert!

Raten und Fehler machen ist heute erlaubt — versuche aber, deine Ideen zu erklären!

```
import random

zahl = random.randint(1, 100)
eingabe = 0

while eingabe != zahl:
    eingabe = input("Gib eine Zahl ein: ")

    if eingabe < zahl:
        print("Deine Zahl ist zu klein!")
    elif eingabe > zahl:
        print("Deine Zahl ist zu gross!")

print("Richtig!")
```

2 Aufgaben

1. Lies den Programmcode aufmerksam und in Ruhe. Markiere alle Anweisungen, die du schon kennst, grün und alle Anweisungen, die du noch nicht kennst, rot!
2. Errätst du, wie das Spiel funktioniert?
3. Schreibe das Programm ab und probiere aus, ob deine Idee stimmt!
4. Versuche zum Schluss, die Anweisungen, die du rot markiert hast, zu erklären.