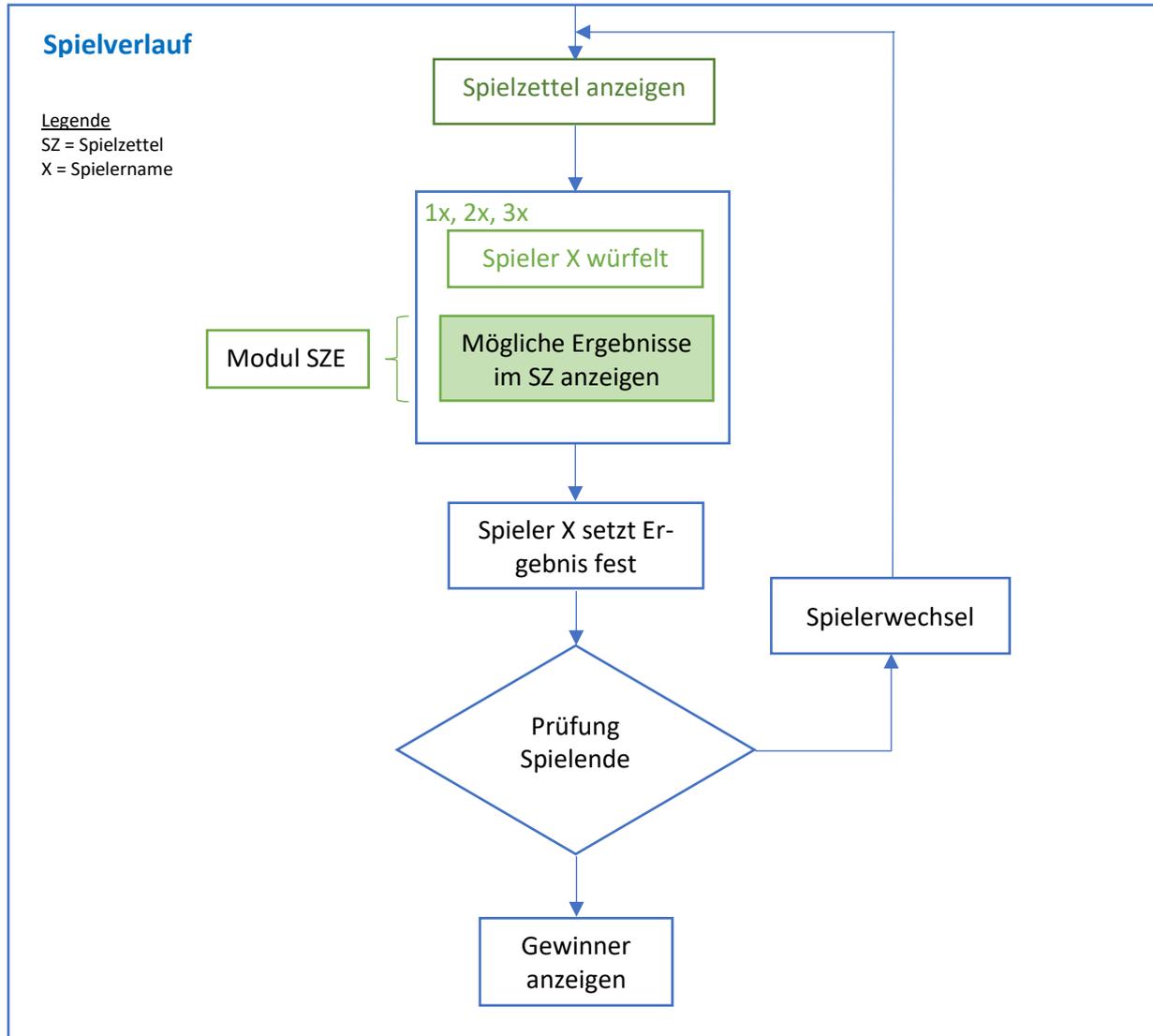


Aufgabe 6 - (Teil 3 von KNIFFEL)

Situation: Laut einer aktuellen VuMA-Umfrage spielen mehr als 40 Prozent der Deutschen Computer- und Videospiele. In der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen beträgt der Anteil der Videospieler sogar über 70 Prozent. Die meisten Gamer interessieren sich für Action-Spiele/ Ego-Shooter, Abenteuer-Spiele und Geschicklichkeitsspiele.



Setzen wir das bekannte Knobelspiel **KNIFFEL** als Python-Programm fort. Vom **Spielverlauf** haben wir bereits einige **Funktionen** (grün markiert) erstellt. Lösen wir das nächste Problem:



Folgende **Funktionen** leiten wir vom Spielverlauf ab:

Spielzettel anzeigen
Spieler würfelt 1 x, 2 x, 3 x
Mögliche Ergebnisse im Spielzettel
Spieler setzt Ergebnis fest
Spielerwechsel
Prüfung Spielende
Gewinner anzeigen

spielzettel_anzeigen()
spieler_wuerfelt()
Modul SZE (sze.py)
spieler_setztfest()
spieler_wechsel()
spielende()
gewinner_anzeigen()

In der heutigen Aufgabe geht es um Speichern des Würfelergbnisses. Auch hier kommt eine **Liste** zum Einsatz.

d.) Spieler setzt Ergebnis fest

Der **aktive Spieler** hat drei Mal gewürfelt und setzt nun das Ergebnis fest.

Das Ergebnis soll wieder in einer Liste abgespeichert werden. Das Kniffelspiel kann in einer Gruppe gespielt werden, aber wir legen vorerst nur zwei Spieler fest.

Bevor der nächste Spieler dran ist, muss das Spielergebnis auf dem **Spielzettel** notiert werden (wir speichern es in einer Liste). Danach wird es über die bereits erstellte Funktion `Spielzettel_anzeigen()` ausgegeben.

Die Funktion **`spieler_setztfest()`** soll über das Hauptprogramm aufgerufen werden. Das Python-Programm speichern Sie als **`kniffel_v6.py`**



Bei Fragen zur Aufgabe – bitte die Frage per Mail an aufgabe@lovic.de senden.
In der Regel erhalten Sie die Antwort noch am gleichen Tag.