



In dieser Übungseinheit wirst du die „Allzweckschleife“ **Loop...EndLoop** kennen lernen.

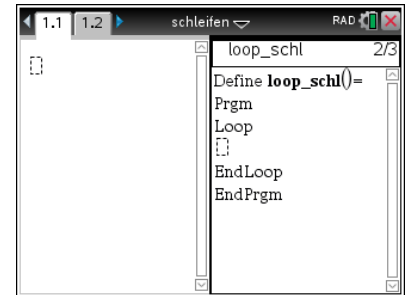
Lernziele:

- Die **Loop...EndLoop**-Schleife einsetzen
- Die **Exit**-Anweisung zum Verlassen einer Schleife verwenden

Welche Schleife ist das, Loop...EndLoop?

Die **Loop...EndLoop**-Schleife gestattet eine flexiblere Anwendung des Schleifenkonzepts. Die Anweisungen im Schleifenkörper werden so lange ausgeführt, bis eine **Exit**-Anweisung innerhalb der Schleife zu ihrem Abbruch führt.

Wenn kein **Exit** angetroffen wird, führt das zu einer „Endlosschleife“. Wenn du unbeabsichtigt in eine Endlosschleife geraten bist, kannst am Handheld mit gedrückter und gehaltener **[on]**-Taste das Programm unterbrechen.



Eine **Loop...EndLoop**-Schleife wird zumindest einmal durchlaufen, da es für den Eintritt in sie keine Bedingung gibt.

Exit zwingt das Programm, mit der Anweisung, die dem **EndLoop** folgt, fortzufahren.

Beispiel: Wie oft muss man einen Würfel werfen, bis man zweimal hintereinander die gleiche Augenzahl erhält?

Beachte, dass im rechtsstehenden Programm die **Loop...EndLoop**-Schleife mit einem **Exit** unter einer *Bedingung* verlassen wird. Wenn der Zufallsgenerator **randInt(1,6)** hintereinander zwei gleiche Werte erzeugt, wird die Schleife über **Exit** verlassen und die **Disp**-Anweisung am Programmende ausgeführt.

Exit findest du über **menu> Übertragungen> Exit**.

```

loop_schl
Define loop_schl()=
Prgm
Local t,c,n
t:=randInt(1,6): c:=1
Loop
n:=randInt(1,6)
If t=n Then
Exit
Else
t:=n: c:=c+1
EndIf
EndLoop
Disp c," mal"
EndPrgm

```

Das Programm lässt sich auch mit einer **While**-Schleife erzeugen.

Bemerkung zur Syntax: Beachte im Programmcode oben den Gebrauch des Doppelpunkts zur Trennung zweier Anweisungen in einer Zeile. Das erzeugt einen kürzeren und kompakteren Code.

Die Anweisung **Exit** findet man über **menu> Übertragungen> Exit**.

Programm: Errate die Zahl!

Um den Gebrauch von **Loop...EndLoop** zu demonstrieren, wollen wir in Spiel für zwei Personen entwickeln. Eine ganze Zahl von 1 bis 10 soll erraten werden. Wenn ein Spieler die, vom Rechner erzeugte Zahl errät, wird das Spiel mit einer „Gewinnanzeige“ beendet. Ein möglicher Spielverlauf wird im rechten Screenshot gezeigt.

1. Beginne ein neues Programm und gib ihm den Namen **raten**.
2. Starte das Programm mit der Initialisierung des Spiels. Führe drei Variable ein: die Nummer des Spielers (*splr*), die vom Computer erzeugte Zufallszahl (*ti_z*) und die vom Spieler geratene Zahl (*sp_z*).

Der Computer erzeugt eine Zufallszahl zwischen 1 und 10. Wir starten mit dem Spieler 0. Das macht den Wechsel der Spielernummer einfacher, wie wir gleich sehen werden.

3. Dann bilden wir die Schleife und fordern den ersten Spieler auf, die Zahl zu erraten. Die vollständige Anweisung dazu lautet:

Request "Spieler " & string(*splr*) & " rate:", *sp_z*

- das **'&'** verkettet die Strings. Da die Eingabeaufforderung mit **Request** nur ein String sein kann, wird die Variable *splr* mit der **string()**-Funktion (aus dem Catalog) in eine Zeichenkette umgewandelt.

4. Als nächstes bilde die **Exit**-Bedingung. Sobald ein Spieler die Zahl erraten hat, wird die Schleife verlassen. Dazu reicht die einfachste **If**-Anweisung:

If *sp_z* = *ti_z*
Exit

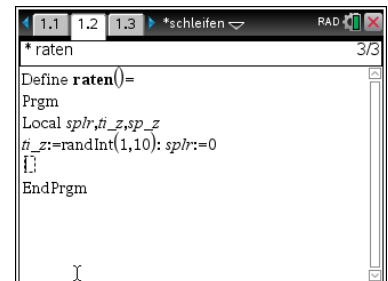
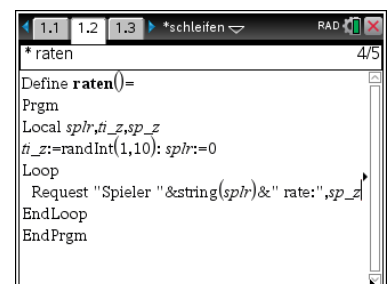
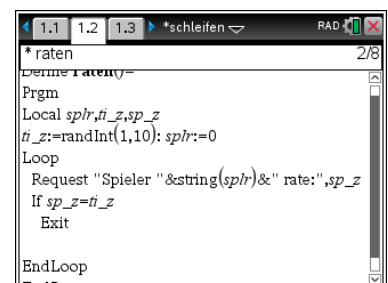
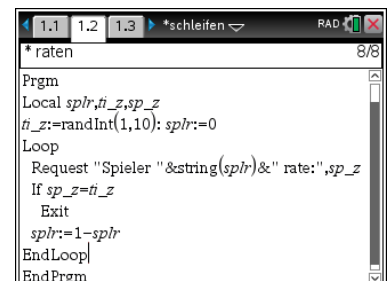
Erinnere dich, dass ein **If** ohne **Then** die nächste Anweisung ausführen lässt, wenn die Bedingung erfüllt ist, anderenfalls wird sie übersprungen.

5. Für den Wechsel der gibt es eine kluge Anweisung:

splr* := 1 – *splr

Diese kurze Anweisung schaltet den Wert von *splr* zwischen 0 und 1 hin und zurück. D.h., wenn *splr* = 0, dann wird auf 1 geschaltet, und wenn *splr* = 1, dann wird wieder auf 0 gestellt.

LEKTION 4: ÜBUNG 3
SCHÜLERTÄTIGKEIT



10 Minuten Codieren

TI-NSPIRE TECHNOLOGIE

6. Zum Schluss füge mit einer Anweisung nach der Schleife eine Bemerkung für den Gewinner hinzu, wie etwa:

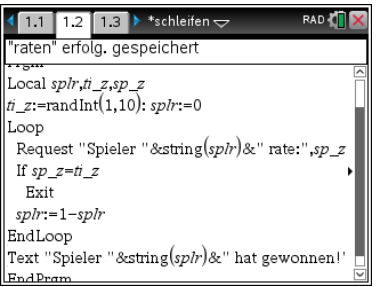
Text "Spieler " & string(*sp/r*) & " hat gewonnen!"

Tipp: Wenn dir 'Spieler 0' und 'Spieler 1' nicht gefällt, dann addiere einfach 1 zur Variablen *sp/r* in dieser und in der **Request**-Anweisung. Am Display erscheinen dann 1 und 2, obwohl der Rechner 0 und 1 für die Spielernummern verwendet.

7. Vergiss nicht, das Programm vor jedem Testlauf zu speichern, denn du könntest ja in eine Endlosschleife geraten! Wenn das Programm einmal läuft, musst du spielen, bis ein Gewinner erscheint. Es gibt keinen Ausweg aus der **Request**-Anweisung. (Es gibt einen Trick: Gib keine Zahl ein!)

LEKTION 4: ÜBUNG 3

SCHÜLERTÄTIGKEIT



```
1.1 "raten" erfolg. gespeichert
1.2
1.3 *schleifen
Local sp/r,ti_z,sp_z
ti_z:=randInt(1,10): sp/r:=0
Loop
Request "Spieler "&string(sp/r)&" rate:",sp_z
If sp_z=ti_z
Exit
sp/r:=1-sp/r
EndLoop
Text "Spieler "&string(sp/r)&" hat gewonnen!"
EndProg
```