

Übungsaufgaben

Aufgabe 1

Erstelle ein Programm, bei dem man einen Text eingeben kann. Anschließend soll die Eingabe so behandelt werden, dass sie immer bis zu einem Punkt ausgegeben wird. Wenn also »Die Welt ist groß. Die Welt ist eine Kugel.« eingegeben wurde, so soll zuerst »Die Welt ist groß.« und anschließend »Die Welt ist eine Kugel.« ausgegeben werden.

Aufgabe 2

Verändere das folgende Programm so, dass es kein *Falls* nutzt.

```
1 Frage "Nenne deinen Namen" und warte
2 falls Antwort = "Tilman":
3   sage "Das ist ein alter Name" für 2 Sekunden
4 falls Antwort = "Lea":
5   sage "Das ist ein Mädchenname" für 2 Sekunden
6 sage verbinde "Einen schönen Tag noch " mit Antwort
```



Lösungen

Lösung 1

```
1 frage "Gib einen Text ein" und warte
2 setze i auf 1
3 setze text auf ""
4 wiederhole bis i > Länge von Antwort:
5   setzt text auf verbinde text mit Zeichen i von Antwort
6   falls Zeichen i von Antwort = ".":
7     sage text für 2 Sekunden
8     setze text auf ""
9   ändere i um 1
```

Lösung 2

```
1 Frage "Nenne deinen Namen" und warte
2 setze b auf 0
3 wiederhole bis nicht Antwort Antwort = "Tilman" oder b = 1:
4   sage "Das ist ein alter Name" für 2 Sekunden
5   setze b auf 1
6 wiederhole bis nicht Antwort = "Lea" oder b = 1:
7   sage "Das ist ein Mädchenname" für 2 Sekunden
8   setze b auf 1
9 sage verbinde "Einen schönen Tag noch " mit Antwort
```

