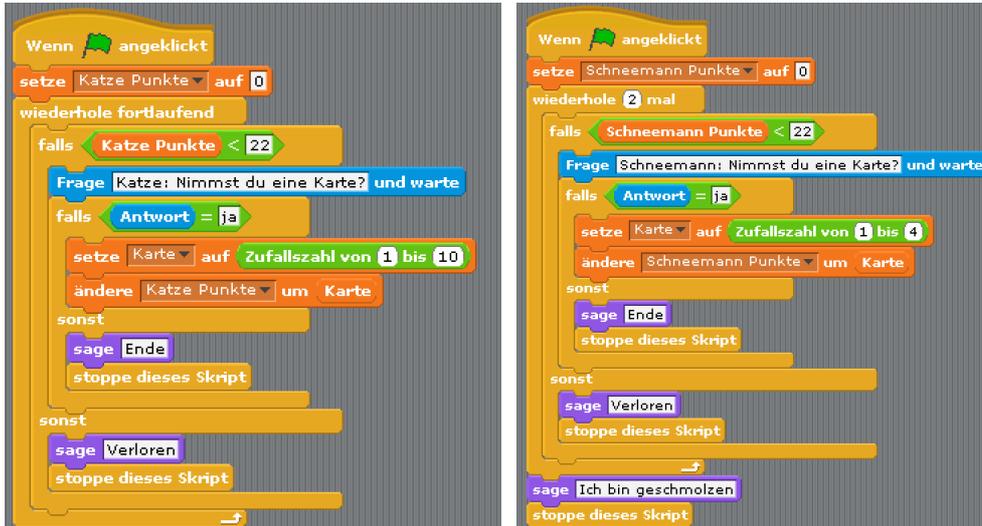


17 und 4 für Scratch 1.4

Aufgabenstellung

1. Spiele *17 und 4* mit einem Mitschüler mindestens 5 Mal.
Hinweis: Es wird nur „ja“ akzeptiert. Alle anderen Zeichenketten bedeuten „nein“ (auch „Ja“).
2. Beschreibe den Programmablauf.
Achte auf die Anzahl der gezogenen Karten für jeden Spieler.
3. Vergleiche die Skripte von der Katze und dem Schneemann.



4. Korrigiere die Skripte, sodass beide Spieler die gleichen Chancen haben.
Markiere deine Veränderung im Quelltext.
5. Beschreibe die vorgenommene Veränderung.
Nenne Folgen für den Programmablauf.
Begründe die Auswahl deiner Veränderung anhand der Folgen.
Bewerte das Programm hinsichtlich der Fairness.