

bestimmen

Die Hauptschleife des Spiels

Die Funktionen aufrufen

Neue Runde

Zusammenfassung

6 Der Debugger

Fehlerarten

Der Debugger

Den Debugger starten

Das Programm im Debugger schrittweise durchlaufen

Fehler finden

Haltepunkte setzen

Haltepunkte verwenden

Zusammenfassung

7 Galgenmännchen: Entwurf mit einem

Flussdiagramm

Die Regeln für Galgenmännchen

Ein Beispieldurchlauf von Galgenmännchen

ASCII-Grafik

Programme mit Flussdiagrammen entwerfen

- Das Flussdiagramm zeichnen

- Verzweigungen in Flussdiagrammen

- Das Spiel beenden oder neu starten

- Erneut raten

- Rückmeldung an den Spieler

Zusammenfassung

8 Galgenmännchen: Der Code

Der Quellcode von Galgenmännchen

Das Modul random importieren

Konstanten

Der Datentyp für Listen

- Zugriff auf Listenelemente über den

Index

Listenverkettung

Der Operator in

Methoden

Die Listenmethoden `reverse()` und `append()`

Die Methode `split()`

Ein Wort aus der Liste auswählen

Die Grafik anzeigen

Die Funktionen `list()` und `range()`

Listen- und Stringslices

Das zu erratende Wort mit Leerstellen anzeigen

Die Rateversuche des Spielers abrufen

Die Stringmethoden `lower()` und `upper()`

Die `while`-Schleife verlassen

`elif`-Anweisungen

Die Eingabe eines gültigen Werts sicherstellen

Dem Spieler eine weitere Runde anbieten

Die Funktionen im Galgenmännchen-
Programm

Die Hauptschleife des Spiels

- Die Funktion `displayBoard()` aufrufen

- Den Spieler raten lassen

- Gehört der Buchstabe zu dem Wort?

- Hat der Spieler gewonnen?

- Fehlversuche handhaben

- Hat der Spieler verloren?

- Das Spiel beenden oder zurücksetzen

Zusammenfassung

9 Galgenmännchen: Erweiterungen

Mehr Rateversuche hinzufügen

Dictionarys

- Die Größe eines Dictionarys mit `len()` bestimmen

Der Unterschied zwischen Dictionarys und Listen

Die Dictionary-Methoden keys() und values()

Dictionarys in Galgenmännchen

Zufällige Auswahl aus einer Liste

Elemente aus Listen entfernen

Mehrfachzuweisung

Die Wortkategorie ausgeben

Zusammenfassung

10 Tic-Tac-Toe

Ein Beispieldurchlauf von Tic-Tac-Toe

Der Quellcode von Tic-Tac-Toe

Das Programm entwerfen

Das Spielbrett in Form von Daten darstellen

Die Strategie der Spiel-KI