



### Aufgabe 1

Realisieren Sie beide Arten des Würfels in C.

### Aufgabe 2

Erstellen Sie ein Struktogramm zu folgender Aufgabe: Es soll so lange gewürfelt werden, bis eine 6 gewürfelt wird. Dabei soll die Anzahl der Würfe gezählt und am Ende des Programms ausgegeben werden. Überlegen Sie im Vorfeld, welche Schleifenart hier die bessere ist.

Realisieren Sie das Struktogramm in C.

### Aufgabe 3

#### Zahlen raten!

Der Computer „denkt“ sich eine Zahl in einem vorgegebenen Intervall aus.

Man hat drei Versuche diese Zahl zu erraten.

Man erhält nach jedem Rateversuch einen Hinweis, ob die gedachte Zahl größer oder kleiner ist.

