

Aufgabe 1: Analysiere die folgende Prozedur. Welcher Wert wird jeweils für die Eingaben 1, 2, 3, ..., 10 in der Variablen :Wert berechnet?

```

PR WasGebeIchAus
  SETZE "Wert" 1
  SETZE "Zahl" Erstes Eingabefenster "Geben Sie eine Zahl ein!"
  WENN (EINES? :Zahl=4 :Zahl>7) DANN (
    SETZE "Wert" :Wert * 2
  )
  WENN (ALLE? :Zahl>=3 :Zahl<=6) DANN (
    SETZE "Wert" :Wert * 3
  )
  WENN (EINES? :Zahl=1 :Zahl=2 :Zahl<3) DANN (
    SETZE "Wert" :Wert * 5
  )
  WENN (EINES? (ALLE? :Zahl>=2 :Zahl<=5) :Zahl=10) DANN (
    SETZE "Wert" :Wert * 7
  ) SONST (
    WENN (ALLE? :Zahl>=3 :Zahl<=4) DANN (
      SETZE "Wert" :Wert * 9
    )
  )
  DZ :Wert
ENDE

```

Aufgabe 2: Gegeben ist die folgende Prozedur:

```

PR Warteschleife
  DZ "Wollen Sie das Spiel beenden? (J)a oder (N)ein"
  SETZE "Zeichen" TASTE
  SOLANGE [ALLE? :Zeichen<>"J" :Zeichen<>"N"] [
    DZ "Bitte drücken Sie (J)a oder (N)ein"
    SETZE "Zeichen" TASTE
  ]
  WENN :Zeichen="J" DANN (
    DZ "Schade..."
  ) SONST (
    DZ "Dann geht es jetzt von vorne los..."
  )
ENDE

```

- Beschreibe jeweils in einem Satz die Wirkung der Befehle SETZE, ALLE?, TASTE.
- Beschreibe in eigenen Worten, was die Prozedur leistet?
- Neben der SOLANGE-Schleife kennst du auch die WIEDERHOLE-Schleife in LOGO. Worin besteht der wesentliche Unterschied zwischen diesen beiden Schleifen?
- Begründe nun, warum die WIEDERHOLE-Schleife für die obige Prozedur ungeeignet ist.

Aufgabe 3: Schreibe eine Prozedur PR Minimum :a :b :c, welche die kleinste der drei übergebenen Zahlen auf dem Bildschirm ausgibt. **Beispiel:** Der Befehl Minimum 10 3 21 gibt die Zahl 3 auf dem Bildschirm aus.

Viel Erfolg!