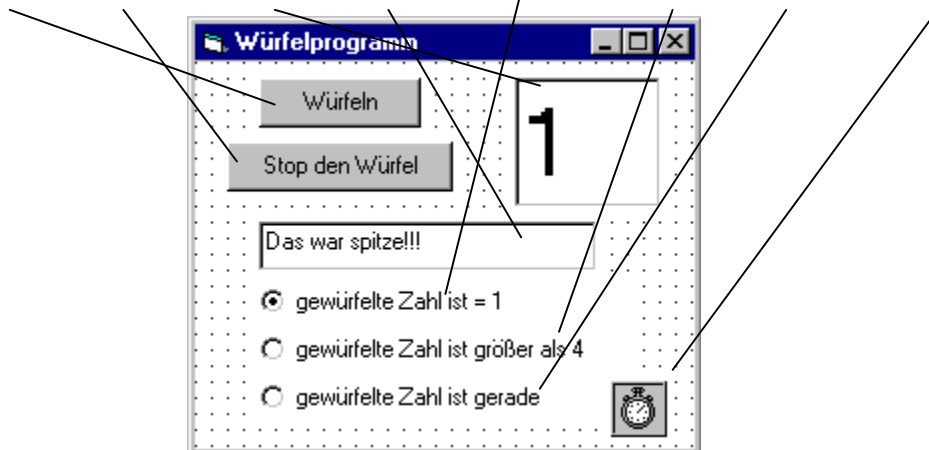


Name: \_\_\_\_\_

**Aufgabe 1:** Die Oberfläche ist mit den folgenden Dialogelementen gegeben:

B\_Wuerfeln, B\_Stop, E\_Wurf, E\_Ausgabe, O\_Wahl1, O\_Wahl2, O\_Wahl3, Ti\_Takt



a) Kommentiere das folgende Programm sinnvoll!

**Hinweis:** Int(...) rundet eine Zahl. So ergibt Int(2.4715) die gerundete Zahl 2

```
Private Sub B_Wuerfeln_Click()
```

```
    Ti_Takt.Enabled = True
```

```
    E_Ausgabe.Text = ""
```

```
End Sub
```

```
Private Sub B_Stop_Click()
```

```
    Ti_Takt.Enabled = False
```

```
    If (Val(E_Wurf.Text) = 1) And (O_Wahl1.Value = True) Then
```

```
        E_Ausgabe.Text = "Das war spitze!!!"
```

```
    ElseIf (Val(E_Wurf.Text) > 4) And (O_Wahl2.Value = True) Then
```

```
        E_Ausgabe.Text = "Das war sehr gut!"
```

```
    ElseIf ((Val(E_Wurf.Text) = 2) Or
```

```
            (Val(E_Wurf.Text) = 4) Or
```

```
            (Val(E_Wurf.Text) = 6)) And (O_Wahl3.Value = True) Then
```

```
        E_Ausgabe.Text = "Das war gut."
```

```
    End If
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Ti_Takt_Timer()
```

```
    E_Wurf.Text = Str(Int(Rnd * 6) + 1)
```

```
End Sub
```

b) Erweitere die Ausgabe um die folgenden Fälle:

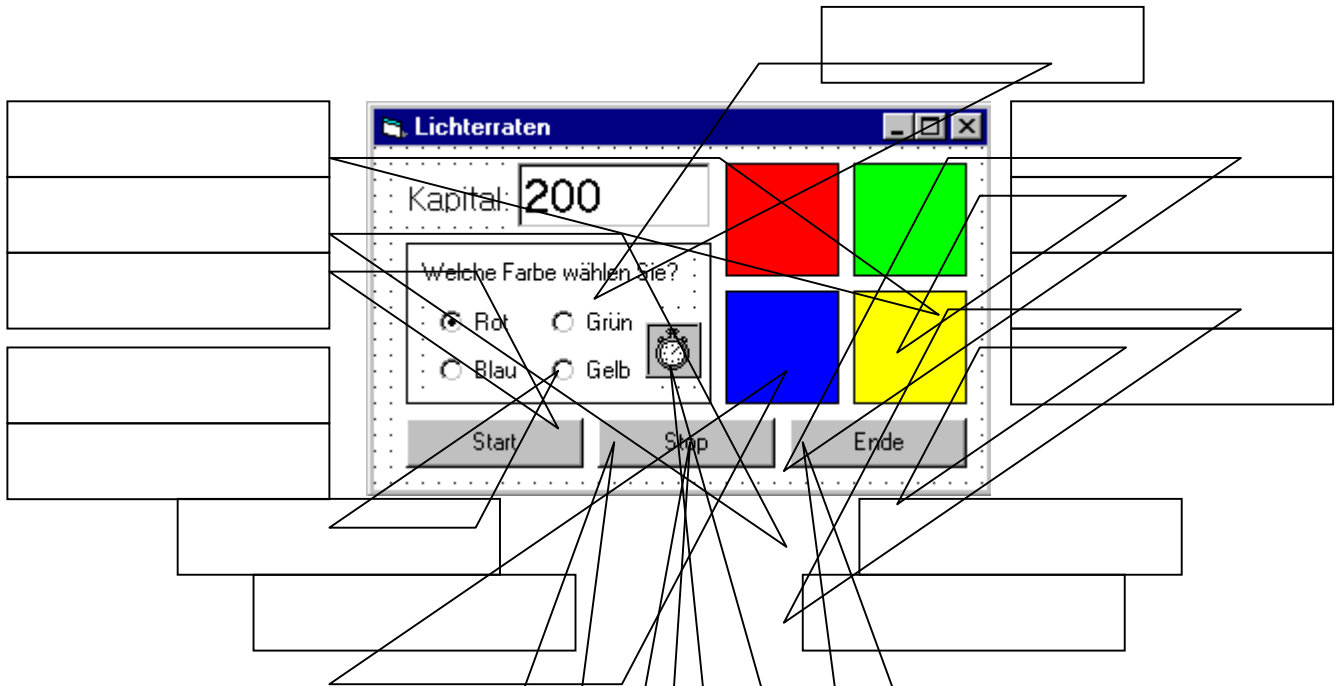
- 1) Wird eine ungerade Zahl gewürfelt und der Benutzer hat dieses Feld gewählt, so soll in E\_Ausgabe der Text „die Zahl war wirklich ungerade!“ stehen.
- 2) Wird die Zahl 2 oder 5 gewürfelt und der Benutzer hat dieses Feld gewählt, so soll in E\_Ausgabe der Text „Jawoll, die Zahl ist eine 2 bzw. eine 5“ stehen.
- 3) Wird eine Zahl kleiner oder gleich 4 gewürfelt und der Benutzer hat dieses Feld gewählt, so soll in E\_Ausgabe der Text „Kleiner oder gleich 4!!! Richtig!“ stehen.
- 4) Hat der Benutzer überhaupt nicht richtig getippt, so soll in E\_Ausgabe der Text „Das war wohl nix!“ stehen.

Name: \_\_\_\_\_

**Aufgabe 2:** Folgende Spielregeln sind gegeben:

- Der Spieler besitzt zu Anfang das Startkapital von 200 DM.
- Bevor ein neues Spiel beginnt, kann der Spieler über die Optionfelder eine Farbe auswählen, von der er denkt, daß sie kommt.
- Sobald der Spieler den Start-Button drückt soll folgendes passieren:
  - 1) Die getätigte Auswahl ist nicht mehr änderbar.
  - 2) Die Farben fangen abwechseln an zu leuchten. Von Rot auf Grün, von Grün auf Blau, von Blau auf Gelb und von Gelb auf Rot.
  - 3) Dem Spieler werden 10 DM vom Kapital abgezogen.
  - 4) Der Stop-Button wird sichtbar, der Start-Button wird unsichtbar.
- Drückt der Spieler den Stop-Button, so passiert folgendes:
  - 1) Der Spieler gewinnt 40 DM, falls er die Farbe richtig getippt hat.
  - 2) Die Farbauswahl soll wieder änderbar sein.
  - 3) Der Stop-Button wird unsichtbar, der Start-Button wird sichtbar.
- Drückt der Spieler den Ende-Button, so wird das Programm beendet.
- Wenn der Spieler nicht mehr über genügend Kapital für ein weiteres Spiel verfügt, so soll nur noch der Ende-Button zu sehen sein.

a) Gebe allen Dialogelementen sinnvolle Namen. Trage diese in die dafür vorgesehenen Kästen ein.



b) Schreibe ein VisualBasic-Programm für dieses Spiel, indem Du die unten stehenden Routinen mit Programmzeilen füllst. Verwende dabei die in a) definierten Bezeichnungen für die Dialogelemente.

```
Private Sub B_End_Click()  
hier stehen Deine Programmzeilen  
End Sub
```

```
Private Sub B_Start_Click()  
hier stehen Deine Programmzeilen  
End Sub
```

```
Private Sub B_Stop_Click()  
hier stehen Deine Programmzeilen  
End Sub
```

```
Private Sub Ti_Taktgeber_Timer()  
hier stehen Deine Programmzeilen
```

End Sub