

Übergang von ikonischer zu textueller Programmierung

ein Kurzvortrag

Mustafa Altintop

Bergische Universität Wuppertal

Didaktik der Informatik

31. Mai 2021



BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL



Dieses Dokument steht unter der folgenden Creative-Commons-Lizenz:



Ziel der Thesis



→

```
import random
zahl = 0
n = random.randint(1,100)
while n != zahl:
    zahl = int(input("Gib eine Zahl
zwischen 1 & 100 an: "))
    if zahl > n:
```

1. Unterrichtseinheit

Die Übersetzungs-GmbH wurde von uns beauftragt einen Taschenrechner von Scratch nach Python zu übersetzen. Bei der Übermittlung an uns ist ein Fehler aufgetreten, wobei die Zeilen nicht mehr in der richtigen Reihenfolge sind. Kannst du uns dabei helfen das Programm in lauffähiger Form wiederherzustellen?

```
zahl1 = input("Geben Sie bitte die erste Zahl ein: ")
```

```
menue()
```

```
print ("Drücken Sie die... ")
```

```
zahl2 = input("Geben Sie bitte die zweite Zahl ein: ")
```

```
if option == "2":
```

```
if option == "1":
```

```
option = rawInput("Geben Sie nun eine der Zahlen ein!: ")
```

```
print("1 um zwei Zahlen miteinander zu addieren")
```

```
while n != zahl:
```

```
zahl = 0
```

```
def menue():
```

2. Unterrichtseinheit

Vergleiche die Programme miteinander und stelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten heraus. Fülle zusätzlich die Lücken aus.

Wenn  angeklickt wird

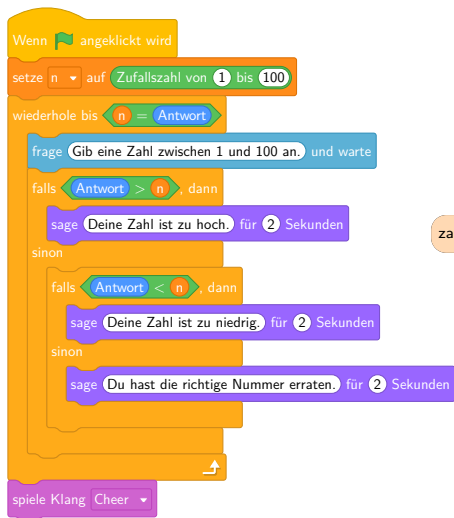


Mustafa Altintop

```
import random
zahl = 0
n = random.randint(1,100)
while n != zahl:
    = int(input("Gib eine Zahl zwischen 1 & 100 an: "))
    if zahl > n:
        "Deine Zahl ist zu hoch.")
    elif zahl < n:
        print("Deine Zahl ist zu niedrig.")
    else:
        print ("Du hast die richtige Nummer erraten!")
```

5 von 9

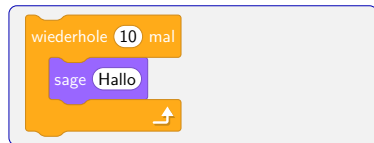
2. Unterrichtseinheit - Lösung



```
import random
zahl = 0
n = random.randint(1,100)
while n != zahl:
    zahl =int(input("Gib eine Zahl zwischen 1 & 100 an: "))
    if zahl > n:
        print("Deine Zahl ist zu hoch.")
    elif zahl < n:
        print("Deine Zahl ist zu niedrig.")
    else:
        print ("Du hast die richtige Nummer erraten!")
```

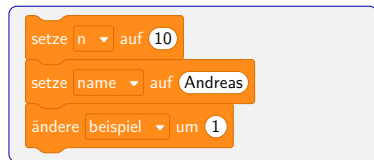
3. Unterrichtseinheit

Übersetzungskarten.



wiederhole 10 mal
sage Hallo

·
·
·
·
·
·
·



setze n auf 10
setze name auf Andreas
ändere beispiel um 1

·
·
·
·
·
·
·

Zwei kleine Programme schreiben (Paired-Programming)

5. Unterrichtseinheit

Die Übersetzungs-GmbH hat uns wieder ein fehlerhaftes Programm zurückgeschickt. Diesmal ist die Reihenfolge in Ordnung. Was könnte das Problem verursachen?

```
import random;
```

```
zahl = 0;
```

```
n = random.randint(1,100);
```

```
while n != zahl:
```

```
    zahl = int(input("Gib eine Zahl zwischen 1 und 100 an: "))
```

```
    if zahl > n:
```

```
        print ("Deine Zahl ist zu hoch. Gib eine kleinere Zahl an.")
```

```
    elif zahl < n
```

```
        print("Deine Zahl ist zu niedrig. Gib eine größere Zahl an.")
```

```
    else:
```

```
        Print ("Du hast die richtige Nummer erraten!")
```