



Programmiervorkurs 2025

Challenge

Vorkurs-Schnupsis

1. Oktober 2025

TU Darmstadt

Challenge

- Jedes Jahr gibt es eine kleine Programmierchallenge (ein kleines Spiel programmieren), um das Gelernte in etwas größerem als 10 Zeilen anwenden zu können

Challenge

- Jedes Jahr gibt es eine kleine Programmierchallenge (ein kleines Spiel programmieren), um das Gelernte in etwas größerem als 10 Zeilen anwenden zu können
- Denn: In den ersten drei Tagen des Vorkurses habt ihr genug gelernt, um diese Spiele programmieren zu können

Challenge

- Jedes Jahr gibt es eine kleine Programmierchallenge (ein kleines Spiel programmieren), um das Gelernte in etwas größerem als 10 Zeilen anwenden zu können
- Denn: In den ersten drei Tagen des Vorkurses habt ihr genug gelernt, um diese Spiele programmieren zu können
- In den letzten Jahren waren dies zum Beispiel Tic-Tac-Toe, 2048 oder Schiffe versenken

Challenge

- Jedes Jahr gibt es eine kleine Programmierchallenge (ein kleines Spiel programmieren), um das Gelernte in etwas größerem als 10 Zeilen anwenden zu können
- Denn: In den ersten drei Tagen des Vorkurses habt ihr genug gelernt, um diese Spiele programmieren zu können
- In den letzten Jahren waren dies zum Beispiel Tic-Tac-Toe, 2048 oder Schiffe versenken
- Dieses Jahr: Vier gewinnt



Challenge

Aufgabe

- Programmiert das Spiel "Vier gewinnt" als Konsolenprogramm

Challenge

Aufgabe

- Programmiert das Spiel "Vier gewinnt" als Konsolenprogramm
- Das Spielfeld soll die Größe 7×6 (Breite x Höhe) haben

Challenge

Aufgabe

- Programmiert das Spiel "Vier gewinnt" als Konsolenprogramm
- Das Spielfeld soll die Größe 7×6 (Breite x Höhe) haben
- Die Interaktion mit dem Programm soll über die Konsole mittels `input()` und `print()` gehen

Challenge

Aufgabe

- Programmiert das Spiel "Vier gewinnt" als Konsolenprogramm
- Das Spielfeld soll die Größe 7×6 (Breite x Höhe) haben
- Die Interaktion mit dem Programm soll über die Konsole mittels `input()` und `print()` gehen
- Hinweis: Mit `string.isnumeric()` könnt ihr prüfen, ob eine String zu einer Zahl konvertierbar ist

Challenge

Aufgabe

- Programmiert das Spiel "Vier gewinnt" als Konsolenprogramm
- Das Spielfeld soll die Größe 7×6 (Breite x Höhe) haben
- Die Interaktion mit dem Programm soll über die Konsole mittels `input()` und `print()` gehen
- Hinweis: Mit `string.isnumeric()` könnt ihr prüfen, ob eine String zu einer Zahl konvertierbar ist
- Am Ende soll ausgegeben werden, welcher Spieler gewonnen hat bzw. ob keiner gewonnen hat

Challenge

An wen richtet sich das?

- An alle, die am Montag noch kaum oder keine Vorerfahrung hatten

Challenge

An wen richtet sich das?

- An alle, die am Montag noch kaum oder keine Vorerfahrung hatten
⇒ Dort können wir am besten den Lerneffekt beurteilen und ggf. was fürs nächste Jahr verbessern

Challenge

An wen richtet sich das?

- An alle, die am Montag noch kaum oder keine Vorerfahrung hatten
 - ⇒ Dort können wir am besten den Lerneffekt beurteilen und ggf. was fürs nächste Jahr verbessern
- Alle anderen dürfen natürlich auch die Challenge versuchen und was abgeben

Challenge

An wen richtet sich das?

- Wir bekommen jedes Jahr leider zu wenig von "echten" Anfängern und zu viele überkomplexe Abgaben

Challenge

An wen richtet sich das?

- Wir bekommen jedes Jahr leider zu wenig von "echten" Anfängern und zu viele überkomplexe Abgaben
⇒ Bitte traut euch, die Challenge zu versuchen und etwas abzugeben

Challenge

An wen richtet sich das?

- Wir bekommen jedes Jahr leider zu wenig von "echten" Anfängern und zu viele überkomplexe Abgaben
 - ⇒ Bitte traut euch, die Challenge zu versuchen und etwas abzugeben
 - ⇒ Es lohnt sich!

Challenge

An wen richtet sich das?

- Wir bekommen jedes Jahr leider zu wenig von "echten" Anfängern und zu viele überkomplexe Abgaben
 - ⇒ Bitte traut euch, die Challenge zu versuchen und etwas abzugeben
 - ⇒ Es lohnt sich!
- Unser Code war damals auch mehr Spaghetti als korrekt



Challenge

Abgabe

- Über Moodle, Abschnitt "Programmierchallenge"

Challenge

Abgabe

- Über Moodle, Abschnitt "Programmierchallenge"
- Gebt dort einfach bis Sonntag Abend ab

Challenge

Abgabe

- Über Moodle, Abschnitt "Programmierchallenge"
- Gebt dort einfach bis Sonntag Abend ab
- Wir versuchen euch zeitnah Feedback zu geben