



TIC TAC TOE ALGORITHMUS

SchülerInnen bringen das Tic Tac Toe Spiel in die richtige Reihenfolge und erstellen somit einen Spielealgorithmus.

Zielgruppe: Sekundarstufe 1/2

Fach: nicht fachbezogen

Lehrplanbezug: Computational Thinking

Dauer: 10-20 Minutes

Diagrammtyp: Aktivitätsdiagramm

Sprache: Deutsch

MODELING AT SCHOOL

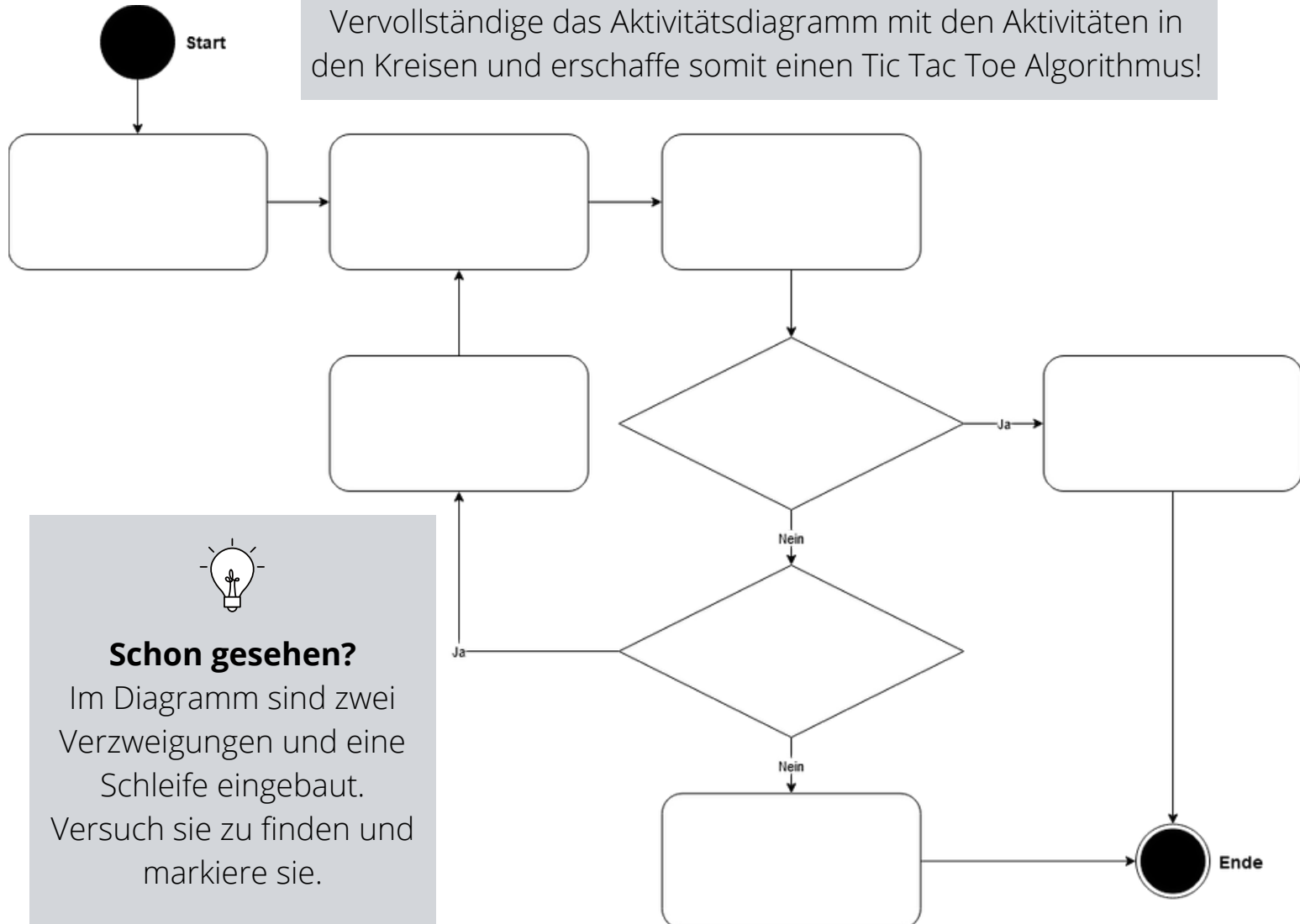

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Tic Tac Toe ALGORITHMUS

Challenge

Vervollständige das Aktivitätsdiagramm mit den Aktivitäten in den Kreisen und erschaffe somit einen Tic Tac Toe Algorithmus!



Schon gesehen?

Im Diagramm sind zwei Verzweigungen und eine Schleife eingebaut. Versuch sie zu finden und markiere sie.

Nächste/r
Spieler/in ist
an der Reihe

Spielfeld
(3x3 Feld)
zeichnen

Drei gleiche Symbole
in einer Reihe, Spalte
oder Diagonale?

Warten bis
man an der
Reihe ist

Noch freie
Kästchen
vorhanden?

Spieler/in mit
diesem Symbol
hat gewonnen

(eigenes) Symbol
in ein freies
Kästchen schreiben

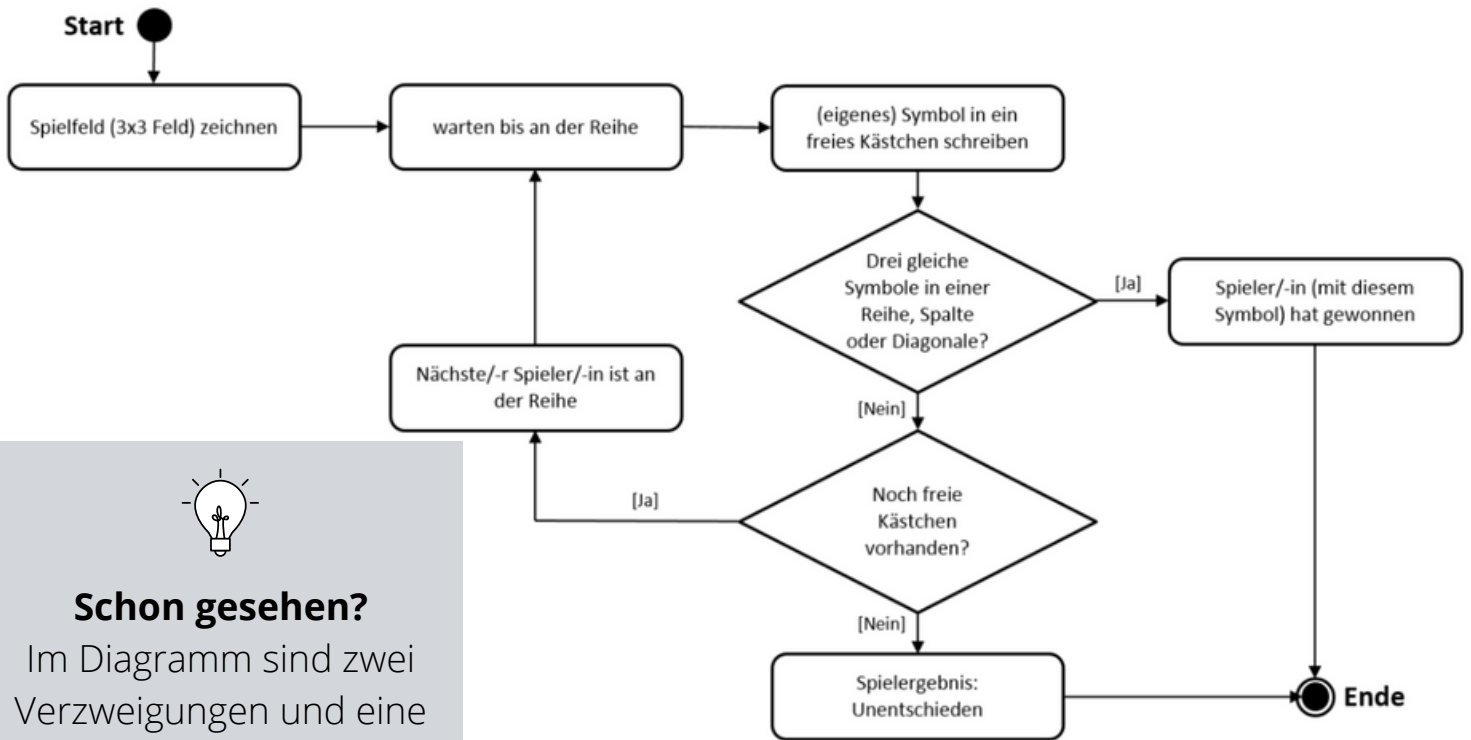
Spielergewinn:
Unentschieden

Tic Tac Toe

ALGORITHMUS

Challenge

Vervollständige das Aktivitätsdiagramm mit den Aktivitäten in den Kreisen und erschaffe somit einen Tic Tac Toe Algorithmus!



Schon gesehen?

Im Diagramm sind zwei Verzweigungen und eine Schleife eingebaut. Versuch sie zu finden und markiere sie.

Nächste/r Spieler/in ist an der Reihe

Spielfeld (3x3 Feld) zeichnen

Drei gleiche Symbole in einer Reihe, Spalte oder Diagonale?

Warten bis man an der Reihe ist

Noch freie Kästchen vorhanden?

Spieler/in mit diesem Symbol hat gewonnen

(eigenes) Symbol in ein freies Kästchen schreiben

Spielergesult: Unentschieden