# L1\_3.6 Volleyball – Inhalte entfernen

****

Hinweis: Beachten Sie zur Bearbeitung der nachfolgenden Problem­stellung das Informationsmaterial

*L1\_3.6 Information\_Elemente\_entfernen.docx*

**(I) Problemstellung**

Die Software des Trainers der Abteilung Volleyball des Sportvereines Mühlberger SC enthält ein Array mit allen Spielernamen des Mannschaftskaders.

kader = ["Armin", "Batu", "Kai", "Sven", "Paul", "Milan", "Goran", "Chris", "Nico",   
 "Dennis", "Emin", "Luca"];

Mit Hilfe der Software soll es möglich sein, den Spieler an einer bestimmten Stelle des Arrays zu entfernen.

z. B.: Spieler entfernen an der Stelle mit dem Index: 4  
 Das Array *kader* soll danach folgenden Inhalt haben:  
 kader = ["Armin", "Batu", "Kai", "Sven", "Milan", "Goran", "Chris", "Nico",   
 "Dennis", "Emin", "Luca"]

Implementieren Sie eine Funktion entferne\_spieler(), mit der ein Spieler aus dem Array entfernt wird.

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei *L1\_3\_6\_vorlage\_volleyball\_spieler  
\_entfernen.py*, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen *L1\_3\_6\_volleyball\_spieler\_entfernen.py*.

**(II) Problemanalyse**

1. Welche Ausgabedaten will man erhalten?
2. Welche Eingabedaten werden zur Bearbeitung benötigt?
3. Welche Eigenschaften haben die Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabedaten? (**Variablenliste**)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bedeutung** | **Typ/Struktur** | **Variable/Größe** |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Gewünschter Ablauf des Programms mit Beispieldaten:

|  |  |
| --- | --- |
| Funktion entferne\_spieler() | |
| **Eingabe** | Entferne Spieler an der Stelle mit dem Index: **4** |
| **Ausgabe** | ------------------------  Kader  ------------------------  Armin  Batu  Kai  Sven  Milan  Goran  Chris  Nico  Dennis  Emin  Luca |

1. Verarbeitung

|  |
| --- |
|  |

**(III) Struktogramm**

Das Array *kader* und die Funktion kader\_ausgeben() sind bereits implementiert!

**(IV) Programmcode (Python-Code)**