# L2\_3.1.3 Volleyball – Spieler suchen

**(I) Problemstellung**

Der Trainer der Abteilung Volleyball des Sportvereins Mühlberger SC möchte eine Erweiterung seiner Software.

Nach der Eingabe eines Spielernamens möchte er eine Information angezeigt bekommen, ob der Spieler im Mannschaftskader ist oder nicht.

Die Namen aller Spieler des Mannschaftskaders sind in dem Array *kader* erfasst.

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

Der erforderliche Algorithmus soll so optimiert sein, dass die Suche im Array *kader* beendet wird, sobald der gesuchte Spieler gefunden wurde.

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei *L2\_3\_1\_3\_vorlage\_volleyball\_spieler  
\_suchen.py*, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen *L2\_3\_1\_3\_volleyball\_spieler\_suchen.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** |
| Spielernamen des Mannschaftskaders | Array | kader |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Gewünschter Ablauf des Programms mit Beispieldaten:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Spielername im Kader gefunden | | Spielername nicht im Kader gefunden | |
| Eingabe | Gesuchter Spielername: **Batu** | Eingabe | Gesuchter Spielername: **Timo** |
| Ausgabe | Spieler ist im Mannschaftskader | Ausgabe | Spieler ist nicht im Mannschaftskader |

1. Verarbeitung

|  |
| --- |
|  |

**(III) Struktogramm**

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