# L1\_3.3 Implementierung von Arrays – Trainingsanalyse



Hinweis: Beachten Sie zur Bearbeitung der nachfolgenden Problemstellung das Informationsmaterial

*L1\_2 Information\_Array.docx*

**(I) Problemstellung**

Im Training für die Vereinsmeisterschaften wirft jeder Dartspieler 6 Pfeile auf die Dartscheibe bevor der nächste Dartspieler an der Reihe ist. Sie sollen ein Programm schreiben, das aufgrund der 6 geworfenen Pfeile eine Analyse durchführt.

Es sollen folgende Angaben in der Konsole ausgegeben werden: Höchste Punktzahl, niedrigste Punktzahl und die durchschnittliche Punktzahl. Die Eingaben der Wurfergebnisse erfolgten ebenfalls über die Konsole (Bei einem Wurf sind maximal 60 Punkte erreichbar.)

Speichern Sie Ihre Lösung in Ihrem Ergebnisordner unter dem Namen *L1\_3\_3\_trainingsanalyse.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** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Gewünschter Ablauf des Programms mit Beispieldaten:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Eingabe** | Wurf: **5**  Wurf: **40**  Wurf: **3**  Wurf: **60**  Wurf: **20**  Wurf: **16** |  | **Ausgabe** | Bester Wurf: 60 Schlechtester Wurf: 3 Durchschnittliche Punktzahl: 24 |

1. Verarbeitung

|  |
| --- |
|  |

**(III) Struktogramm**

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