# L1\_3.3 Implementierung von Arrays – Trainingsanalyse

Hinweis: Beachten Sie zur Bearbeitung der nachfolgenden Problemstellung die Informations­materialien

*L1\_2 Information\_Array.docx*

*L1\_3.2 Information\_innerHTML*.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 einem Fenster ausgegeben werden: Höchste Punktzahl, niedrigste Punktzahl und die durchschnittliche Punktzahl. Die Eingaben der Wurfergebnisse erfolgt in den Text­feldern mit den IDs ="w1", "w2", "w2", usw. (Bei einem Wurf sind maximal 60 Punkte erreichbar.)

Verwenden Sie für die Implementierung Ihrer Lösung die Datei *L1\_3\_3\_vorlage\_trainingsanalyse.html*, die Ihnen im Ordner *Aufgaben/Vorlagen* in digitaler Form vorliegt.

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

**(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. Formdesign (Beispieldaten)

|  |
| --- |
|  |
| id="w1" id="w2" id="w3" id="w4" id="w5" id="w6" |

1. Verarbeitung

|  |
| --- |
|  |

**(III) Struktogramm**

**(IV) Programmcode (JavaScript-Code)**