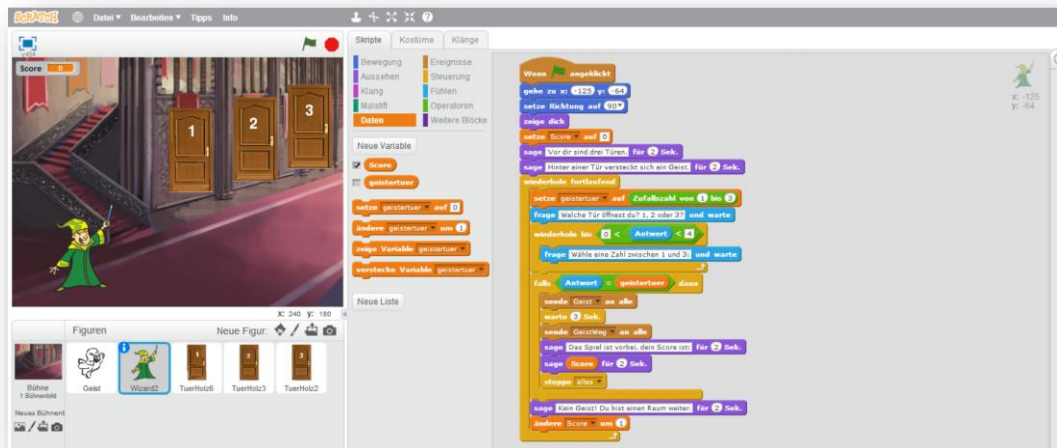


## Von Scratch zu Python - Geisterspiel



### Beschreibung

In jeder Runde des Spieles steht man vor drei Türen. Hinter einer dieser Türen versteckt sich ein gefährlicher Geist. Ziel des Spieles ist es diesem Geist zu entgehen. Errät man eine Türe ohne Geist, bekommt man einen Punkt gutgeschrieben und man kann weiterspielen. Das Spiel wiederholt sich so lange, bis man sich für eine Geistertüre entscheidet.

### Link zum Spiel

<https://scratch.mit.edu/projects/155489827/>

## Implementierung

### Python

```
1#Geisterspiel
2
3from random import randint
4print("Geisterspiel")
5du_bist_mutig = True
6score = 0
7print("Vor dir sind drei Türen.")
8print("Hinter einer Tür versteckt sich ein Geist.")
9
10while du_bist_mutig:
11    geistertuer = randint(1,3)
12    tuer = int(input("Welche Tür öffnest du? 1,2 oder 3?"))
13    tuer_nummer = tuer
14    while (tuer < 1 or tuer > 3):
15        tuer = int(input("Wähle eine Zahl zwischen 1 und 3:"))
16
17    if tuer_nummer == geistertuer:
18        print("Hinter der Tür", tuer_nummer, "ist ein Geist!")
19        du_bist_mutig = False
20    else:
21        print("Kein Geist!")
22        print("Du bist einen Raum weiter.")
23        score = score + 1
24
25
26print("Das Spiel ist vorbei, dein Score ist:", score)
```

### Scratch

