Modul 12 · Entscheidungen überall

Übersicht: alle Merk- und Infokästen mit ihren Beispielen

Spiele mit Zufall

Profi-Wissen: Zufallszahlen

Mit diesen beiden Anweisungen erzeugt Python eine **Zufallszahl** zwischen 5 und 20 (beide eingeschlossen):

```
from random import randint
zufall = randint(5, 20)
```

Die erste holt den Befehl `randint` aus dem Modul `random`. Speichere die Zufallszahl in einer Variable – sonst kannst du sie nicht mehrmals verwenden. In den Testfällen „würfelt“ Python immer gleich, damit die Prüfung klappt. Beim Selbst-Ausprobieren kommen jedes Mal andere Zahlen heraus.

Mal so, mal so

Profi-Wissen: Gerade und ungerade

`i % 2 == 0` ist bei 0, 2, 4, … wahr – also bei jedem **zweiten** Durchlauf. Mit `i % 3 == 0` triffst du jeden **dritten**. So lassen sich mit `%` regelmäßige Muster bauen.