



Autorennen

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	
1	Starte das Autorennen mit der Eingabe von 0 wieder von vorn!																											
2																											1	
3																												
4	Autosymbol:						→																					
5	Position 1:																											
6	Position 2:																											
7																												
8	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
9																												
10																												
11																												

In diesem kleinen Beispiel soll die Grundstruktur eines Autorennens erstellt werden.

Die benötigten Zellen erhalten folgende Werte bzw. Formeln:

- ☞ In Zelle Z2 kann der Benutzer das Rennen starten (1) oder zurücksetzen (0).
- ☞ In Zelle F4 steht das Symbol für ein Auto (è in Schriftart Wingdings)
- ☞ In den Zellen F5 und F6 wird die Position des Wagens berechnet und zwar nach folgendem Schema (*Algorithmus*):

Algorithmus für das Autorennen:

Wenn in Zelle Z2 eine 0 steht,

dann neue Position auf -1 setzen,

sonst wenn Wert aus Zelle F5 \geq Wert Zelle AA8 oder Wert Zelle F6 \geq Wert Zelle AA8,

dann bleibt die Position wie sie ist,

sonst neue Position auf alte Position + Zufallszahl zwischen 1 und 3 setzen.

- ☞ In den Zellen A9 bis AA9 wird entweder ein Pfeil → gesetzt, oder aber ein leerer Text ausgegeben.
- ☞ Ebenso in den Zellen A10 bis AA10
- ☞ Im Ziel muss der Wagen abgefangen werden.