

## Schatzsuche, ein Strategiespiel von Michael Sonner, Klasse 8.

### 2. Preis in der Regionalrunde "Schüler experimentieren"

Herr Dr. Oganian fragte mich einmal ob ich zu einer Knobelaufgabe ein Spiel programmieren könnte. Die Aufgabe lautet: Ein Mann ist auf einer einsamen Insel. Auf der Insel steht ein Fass in dem vier quadratisch angeordnete Löcher sind. Auf diesem Fass steht: „In mir sind vier Fische, in jedem Loch ist einer. Du kannst mit beiden Händen gleichzeitig in die Löcher greifen. Dann halte ich an und du kannst die Fische mit den Köpfen entweder nach oben oder nach unten drehen. Dann musst du mich jedoch loslassen und ich drehe mich so schnell, dass du nicht mehr weißt wo du rein gegriffen hast. Wenn alle Fische mit den Köpfen in die gleiche Richtung weisen und du mich loslässt, öffnet sich eine Falltür zu einem Schatz“. Bei dieser Aufgabe soll eine Strategie gefunden werden, womit man es in einer minimalen Runden-Anzahl immer schafft zum Schatz zu kommen. Ich programmierte ein Spiel, womit man seine Gedankengänge testen kann.

