Die verflixte N

Obwohl Sie eigentlich recht zufrieden mit der erfolgreichen Implementierung der *verflixten N* sind, müssen Sie leider feststellen, dass die Übersichtlichkeit Ihres Programmes zu wünschen übrig lässt. Deshalb entschließen Sie sich dazu Ihr Programm in verschiedene Funktionen zu gliedern. Außerdem finden Sie, daß Ihr Spiel sehr unpersönlich agiert und überarbeiten Ihre Implementation diesbezüglich.

4. Aufgabe — *3 Punkte*

Fragen Sie zu Spielbeginn nicht nur die Anzahl der Mitspieler, sondern auch deren Namen ab. Während des Spieles wird ein Spieler immer namentlich zur Eingabe aufgefordert.

5. Aufgabe — *7 Punkte*

Strukturieren Sie Ihr Programm in verschiedene Funktionen. Verwenden Sie dabei die beiden Parameterübergabemöglichkeiten: *call by value* und *call by reference*.

Susanne Schmucker, 09.11.1999