

Petri-Netze: Von Theorie zu Praxis (VAK 03-691, Sommersemester 2001)

Dr. Sofie Czernik
Peter Knirsch

Aufgabenblatt 6 (Abgabetermin: 16. Juli 2001)

Aufgabe 1:

Ein Würfelspiel:

Ein Spieler würfelt bis zu zweimal mit jeweils zwei Würfeln. In dem Beispiel, das dem Kapitel 7.2 aus dem Buch entnommen ist, werden die beiden gewürfelten Augenzahlen als geordnetes Paar dargestellt (z.B. $\langle \text{neu1}, \text{neu2} \rangle$). Sobald er einen Pasch wirft (1 1, 2 2, ...), kann er das Produkt der Augenzahlen zu seinem Punktestand ($\langle \text{punkte} + \text{pasch}^2 \rangle$) hinzuzählen. Bei einem Pasch im ersten Wurf kann er noch wählen, ob er diese Punkte aufschreibt, oder auf einen höheren Punktegewinn bei dem zweiten Werfen spekuliert. Modifizieren Sie das unten dargestellte Würfelspielmodell so, daß zwei Spieler gegeneinander spielen und das Spiel beendet ist, sobald einer der Spieler 100 Punkte erreicht oder überschritten hat. Spätestens nach dem zweiten Wurf muß der Spieler an den anderen übergeben ("noch maximal ... Würfe" ist $\langle 0 \rangle$).

Ist die Erreichbarkeitsmenge endlich? Geben Sie eine erweiterte Schaltfolge an, die zum Sieg eines Spielers führt!

