## Differenz trifft - vollautomatisch

Werden zwei Würfel geworfen, so können die Differenzen 0 bis 5 auftreten. Die Spieler haben 18 Spielsteine, die sie auf Differenzfelder 0 bis 5 setzen können. – Die Spieler werfen abwechseln. Jede Spielerin oder jeder Spieler darf einen Spielstein von dem Feld nehmen, dessen Differenz geworfen wurde. Wer zuerst keine Spielsteine mehr hat, hat gewonnen.

|  |  |
| --- | --- |
| In den Spalten A und B werden jeweils 2500 Würfelwürfe simuliert:  *wü1 = randint(1,6,2500)*  *wü2 = randint(1,6,2500)*  In Spalte C wird die Differenz berechnet:  *diff = abs(wü1-wü2)* |  |
| In Spalte D werden die 6 möglichen Differenzen eingetragen:  Spalte D:  *d =seq(i,i,0,5)*  In Spalte E wird ausgezählt, wie oft welche Differenz in Spalte C auftrat:  *E1=countif(diff, ?=d1)*  Automatisches Ausfüllen bis E6: Zelle markieren und folgendes klicken: Menü – 3:Daten – 3:Füllen und mit den Pfeiltasten bis zum Spaltenende herunterklicken. |  |
| Auf einer neuen Seite kann die Auszählung in „Data & Statistics“ visualisiert werden:   * X-Variable mit Ergebnisliste hinzufügen: * Menü – 2: Plot-Eigenschaften – X-Var. hinzufügen – d  Menü – 2: Plot-Eigenschaften – Y-Erg.-Liste hinzufügen – anz   Säulen ausrichten: Dazu tätige man einen Rechtsklick (/+ b) auf eine Säule, wähle den Menüeintrag „Säuleneinstellung“, dann „gleiche Säulenbreite“ und trage bei „Ausrichtung“ -0.5 ein.  Neue Simulation in der Tab.-Kalk. mit Crtl+R. |  |