

## AB 2.1 - Weitere Ideen zu DoReMix



### Einen Zufallsgenerator nutzen

Nummeriere die Kacheln von 1 bis 15 und nutze einen Zufallsgenerator um vom Zufall bestimmen zu lassen, in welcher Reihenfolge Du die Kacheln aktivierst. Du kannst auf der Webseite <https://www.matheretter.de/rechner/zufallszahlengenerator> die Zahlen 1-15 in eine zufällige Reihenfolge würfeln lassen:

Beliebig viele Zufallszahlen (ohne Wiederholung)

Hier kannst du zusätzlich eine beliebige Anzahl an Zufallszahlen zwischen einer Zahlenspanne ermitteln.

Anzahl der Zahlen:

Zahlenspanne von:  bis

Nach Größe sortieren

Ermittelte Zufallszahlen:  
7, 14, 11, 1, 13, 5, 2, 12, 15, 3, 6, 9, 8, 10, 4



### Loops per Zufall an- und wieder ausschalten

Auf der gleichen Webseite <https://www.matheretter.de/rechner/zufallszahlengenerator> kannst Du auch Zufallszahlen mit Wiederholung generieren lassen – wenn die Zahl einer Kachel erneut gezogen wird, könnte das bedeuten, dass Du den Loop wieder deaktivierst



Du kannst die Zahlenspanne ändern per Eingabe, mit Tasten   oder mit der Maus.

von  bis

Ermittelte Zahlen:

Zufallszahlen lassen sich für beliebige Zwecke einsetzen. Beispiele wären: Glücksspiele, Gesellschaftsspiele, Wetten, Statistische Experimente, Codierungen, Kryptographie.

