

Stein Papier Schere in C++

```
//steingut.cpp

#include <iostream>

#include <cstdlib>

#include <ctime>

using namespace std;

const int GEGENSTAENDE = 3;

const int RUNDEN = 3;

string g[]={"Stein","Papier","Schere"};

int main()

{

    const unsigned char ue = static_cast<unsigned char>(129);

    srand(time(NULL));

    for(int i=0; i<10000; i++);

    cout << "Papier, Stein, Schere oder: Stein, Schere, Papier."<<endl;

    cout << "Wir spielen " << RUNDEN << " g" << ue << "ltige Runden ..." << endl;

    int summeC, summeM;

    summeM = summeC = 0;

    for(int j=0; j<RUNDEN; j++)

    {

        //Mensch-Eingabe und Computer-Wahl:

        string eingabe;

        int h;

        do

        {

            cout << "Bitte eins von (Stein Papier Schere) eintippen: ";

            cin >> eingabe;

            //Zufaellige Wahl:

            h = rand() % GEGENSTAENDE;
```

```

        cout << "Das hat der Computer gezogen: " << g[h] << endl;
    } while (eingabe == g[h]);

    if(eingabe=="Stein"&&g[h]=="Papier")
    {
        cout<< "Papier wickelt Stein ein; Computer gewinnt."<<endl;
        summeC++;
    }
    else if(eingabe=="Papier"&&g[h]=="Stein")
    {
        cout<<"Du gewinnst, weil dein Papier meinen Stein einwickelt."<<endl;
        summeM++;
    }
    else if(eingabe=="Schere"&&g[h]=="Stein")
    {
        cout<<"Stein schleift Schere; Computer gewinnt."<<endl;
        summeC++;
    }
    else if(eingabe=="Stein"&&g[h]=="Schere")
    {
        cout<<"Du gewinnst, weil der Stein die Schere schleift."<<endl;
        summeM++;
    }
    else if(eingabe=="Papier"&&g[h]=="Schere")
    {
        cout<< "Schere schneidet Papier; Computer gewinnt."<<endl;
        summeC++;
    }
    else
    {
        cout<<"Du gewinnst, weil deine Schere mein Papier schneidet."<<endl;
        summeM++;
    }

```

```
        }  
        cout << endl;  
    }//for j  
    cout << "Computer hat "<<summeC<<" Punkt"<<(summeC==1?"":"e")<<" und Du hast "  
        <<summeM<<" Punkt"<<(summeM==1?"":"e")<<endl;  
    cout << endl << "Ende des kleinen Programms .. (RETURN)" << endl;  
    cin.sync();  
    cin.get();  
    return 0;  
}
```