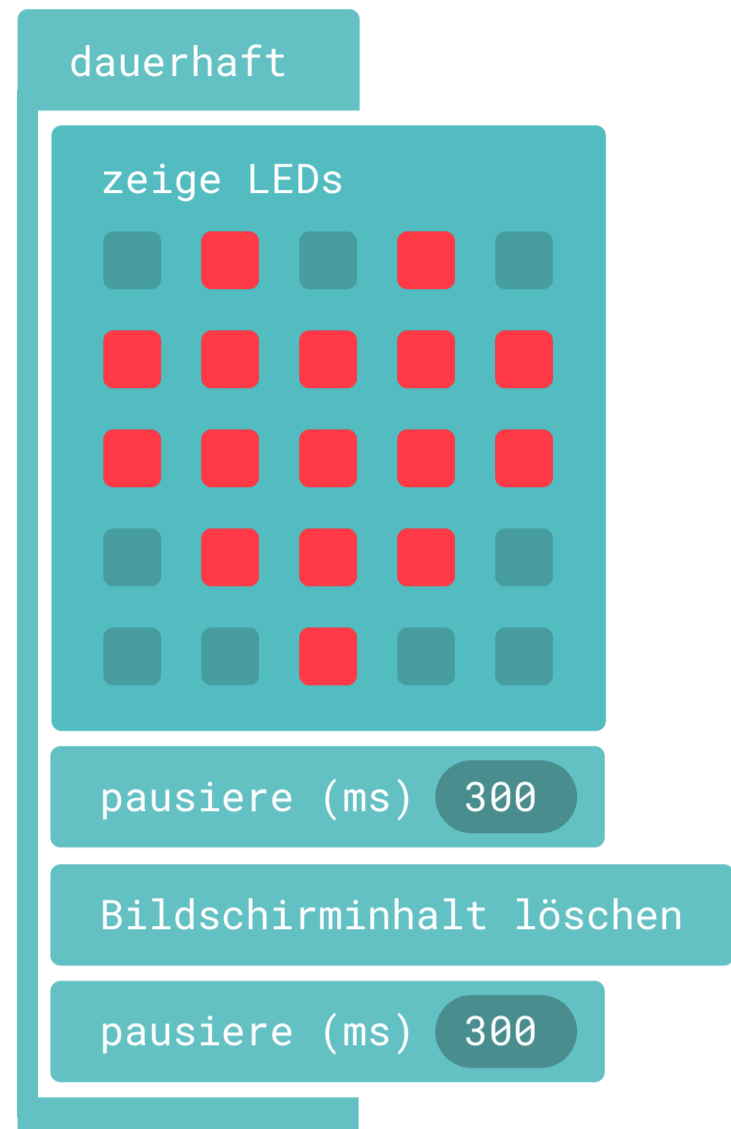


## PLAN

Wenn du anfängst, überlege dir gut, welche einzelnen kleinen Schritte du benötigst, um deine große Idee zu verwirklichen.

Hier findest du einige nützliche Tipps. Viel Spaß!

## CODEN MIT MAKECODE

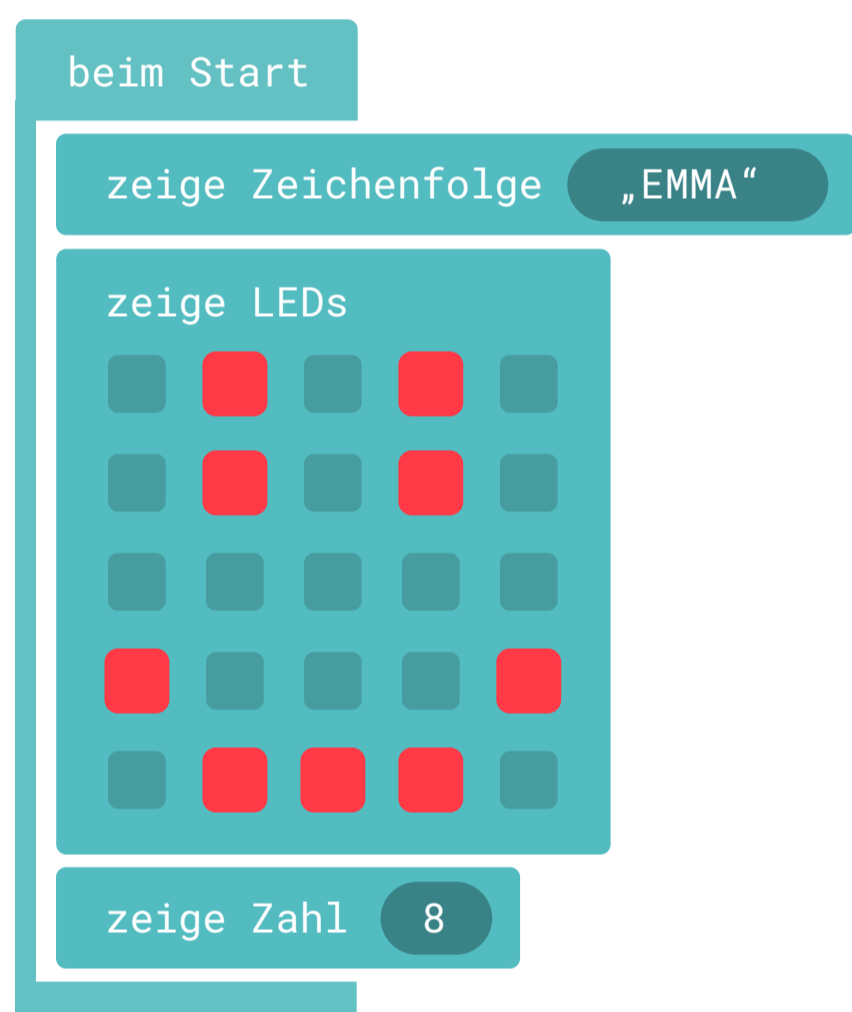


## DAUERHAFT-EREIGNISSE

beinhaltet alle Befehle, die immer wieder ausgeführt werden.

## START-EREIGNISSE

beinhaltet alle Befehle, die einmalig beim Start der Anwendung ausgeführt werden sollen.



## DISPLAY ANSTEUERN

Zahlen, Buchstaben und Bilder können auf der LED Matrix angezeigt werden.

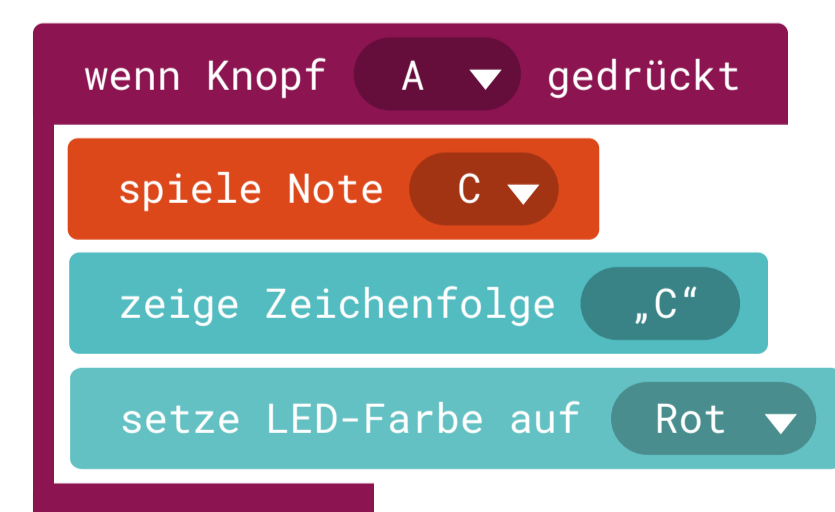
## PAUSEN

halten die Ausführung an. Du kannst die Dauer bestimmen. Teste das Programm mal ohne Pausen!



## WENN\DANN-EREIGNISSE

warten, bis eine bestimmte Eingabe-Bedingung erfüllt ist. Geschieht dieses, werden alle Befehle innerhalb der Klammer hintereinander ausgeführt.



## PLATZHALTER

stehen für einen Wert und müssen angelegt sein, damit man sie auslesen oder ändern kann. Du vergibst den Namen!

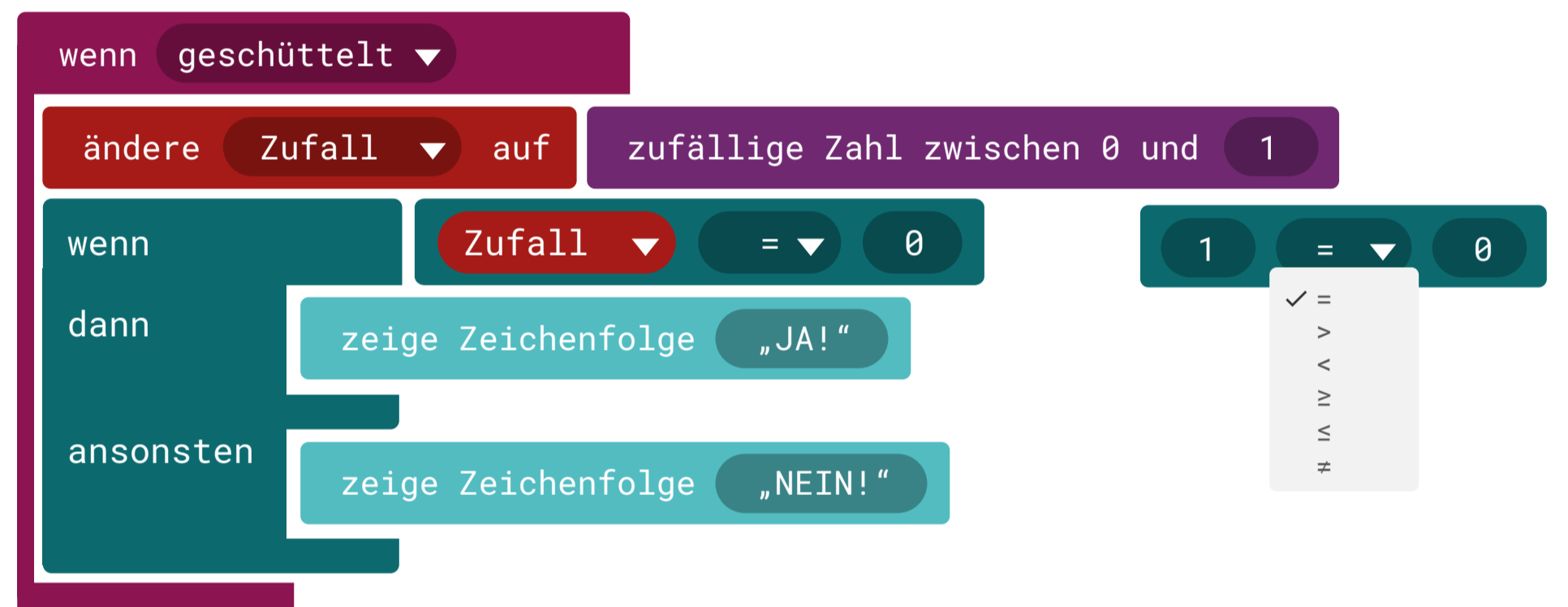


## PER ZUFALL

wird eine Zahl aus einem von dir bestimmten Zahlenbereich ausgewählt. Die 0 wird mitgezählt!

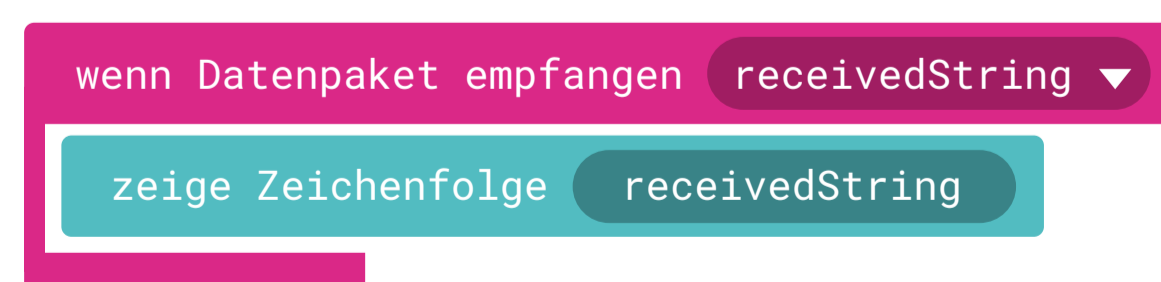
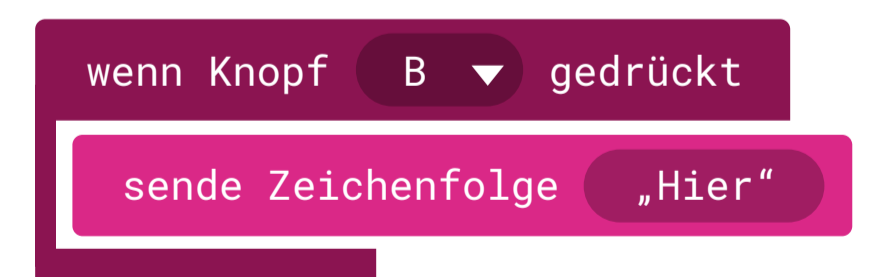
## BEDINGUNGEN

in einem Programm ermöglichen Verzweigungen, die festlegen, welcher von zwei (oder mehr) möglichen Programmabschnitten ausgeführt wird.



## FUNKEN

Bestimme Gruppen und sende und empfange Nachrichten von einem mini zum anderen per Funk.



**ANWEISUNG** Befehl, den der Computer ausführt.

**PROGRAMM** Folge von Anweisungen. Grundlage, um einen Computer Aufgaben lösen zu lassen.

**WAHRHEITSWERT** Ergebnis einer Bedingung, die erfüllt wird oder nicht - wahr/-falsch.

**AUSGABE** Mit den Sinnen wahrnehmbare Aktion. Aber auch Funksignale und die elektrische Spannung an den Pins sind Ausgaben.

**EINGABE** Informationen von den Sensoren, Tasten und Pins, die von den Programmen weiterverarbeitet werden können.

**FUNKTION** Umfasst eine oder mehrere Anweisungen und wird über einen eindeutigen, selbst bestimmten Namen aufgerufen.

**BUG** Bedeutet Käfer auf englisch. Beim Programmieren nennt man so die Fehler im Code.

