

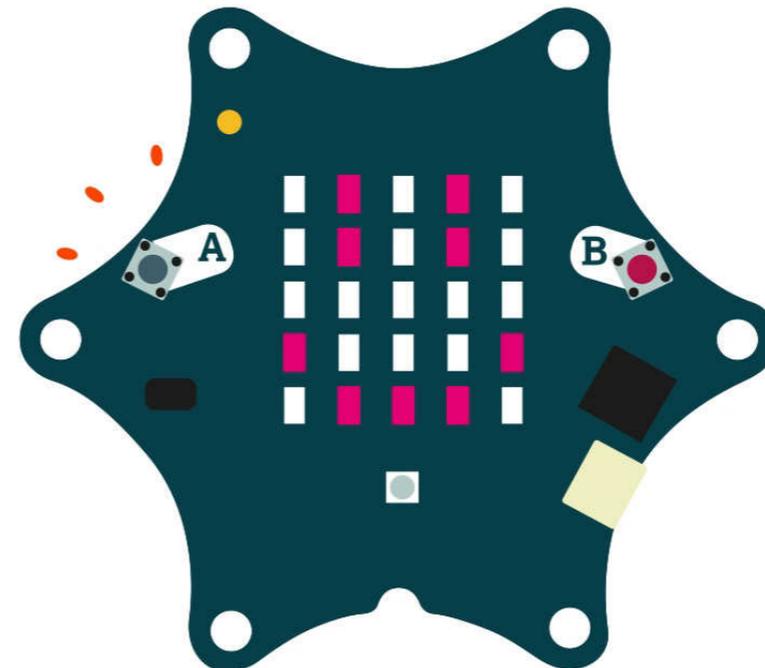
SMILEY AUF KNOPFDRUCK



SCHWIERIGKEIT

Leicht

Bei diesem Programm benutzt du zum ersten Mal die Eingabemöglichkeiten des Calliope mini. Steuere mit den Tasten A und B, welches Gesicht auf dem Display angezeigt werden soll. Diese Anleitung führt dich schrittweise zum fertigen Programm.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Kontrolle

Sensoren

Aktion

+ Start

Wiederhole unendlich oft

mache

+ wenn

mache

Taste A gedrückt?

Zeige

Bild

	0	1	2	3	4
0	<input type="checkbox"/>				
1	<input type="checkbox"/>				
2	<input type="checkbox"/>				
3	<input type="checkbox"/>				
4	<input type="checkbox"/>				

Start

Startblock für das Hauptprogramm.

Unendlich Schleife

Wiederholt unendlich oft die Aktion.

Wenn/mache Bedingung

Wenn eine Bedingung wahr (true) ist, dann führe eine Anweisung durch.

Taste gedrückt?

Ist die ausgewählte Taste gedrückt?

Zeige Bild

Zeigt ein Bild auf dem Bildschirm an.

Wenn du in ein Viereck klickst, erscheint ein „#“ und die LED ist an. Bleibt ein Viereck leer, ist die jeweilige LED aus.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Kontrolle

- 1 Füge den Block **Wiederhole unendlich oft** an den Start-Block.

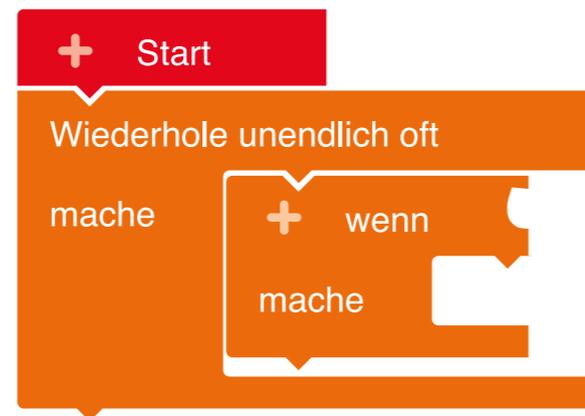




Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Kontrolle

- 2 Füge als nächstes die Bedingung **wenn / mache** aus der Kategorie „Kontrolle“ in die „unendlich“-Schleife ein.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

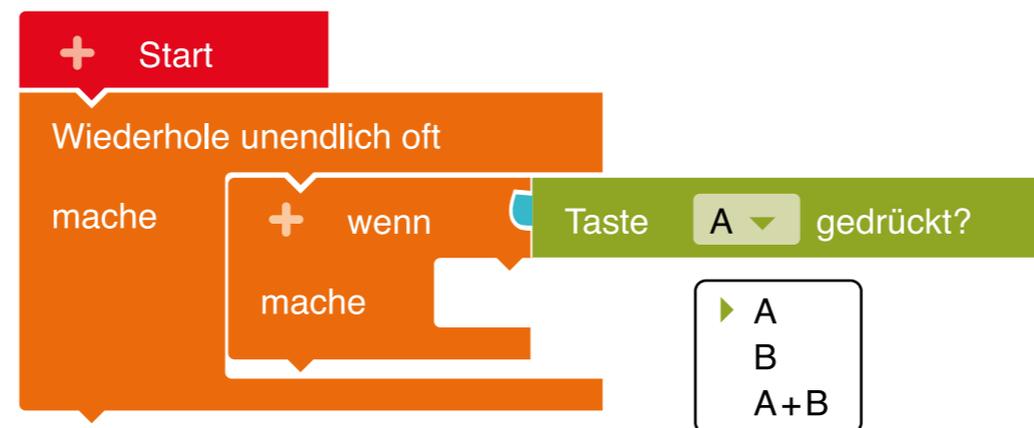
03



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Sensoren

- 3 Füge den Block **Taste gedrückt ?** in die passende Lücke des Blockes aus dem letzten Schritt ein. Stelle sicher, dass Taste A ausgewählt ist.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03

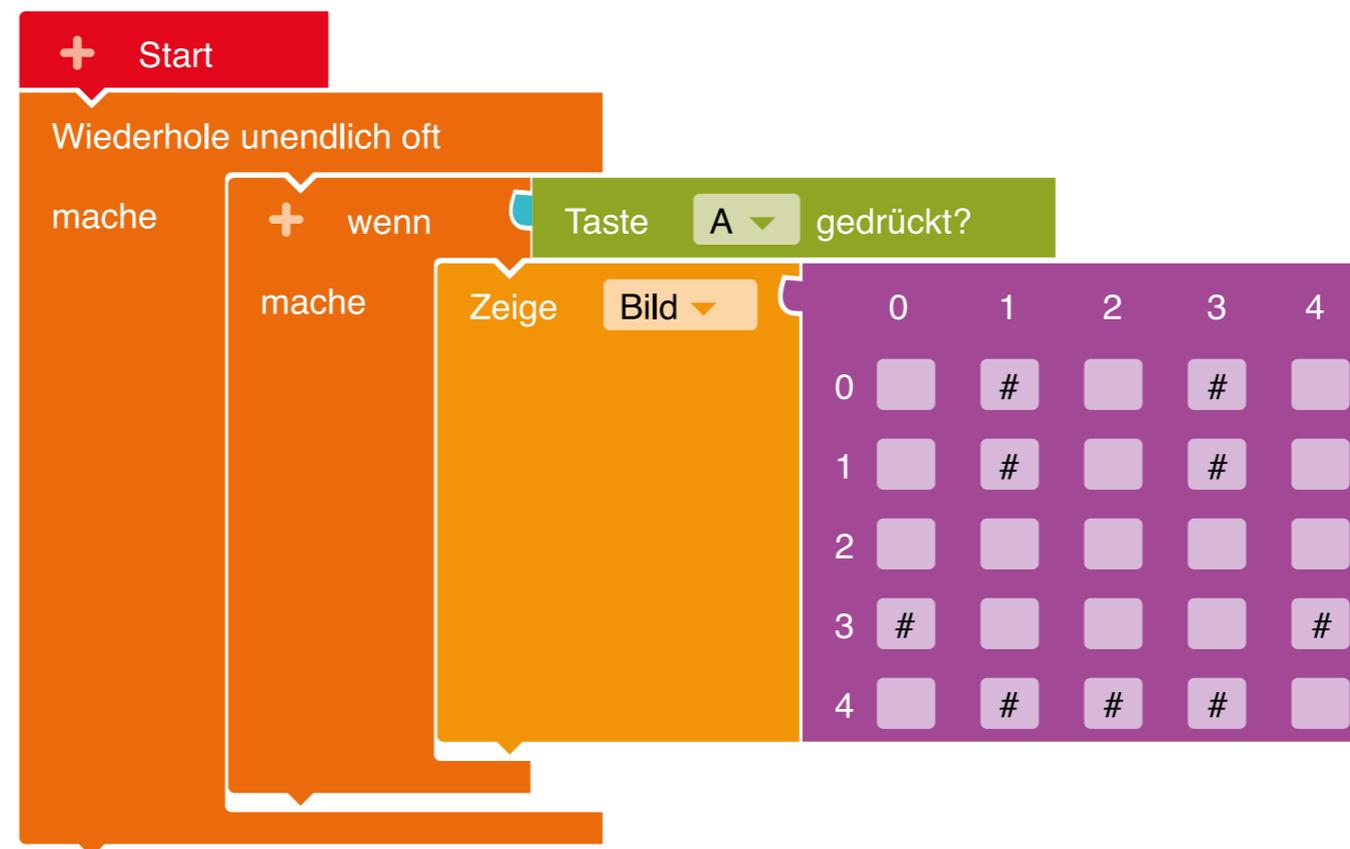


Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Aktion

4

Im nächsten Schritt benötigst du einen **zeige Bild** Block. Füge ihn in den „wenn/mache“-Block ein und zeichne einen Smiley in die kleinen Vierecke.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03

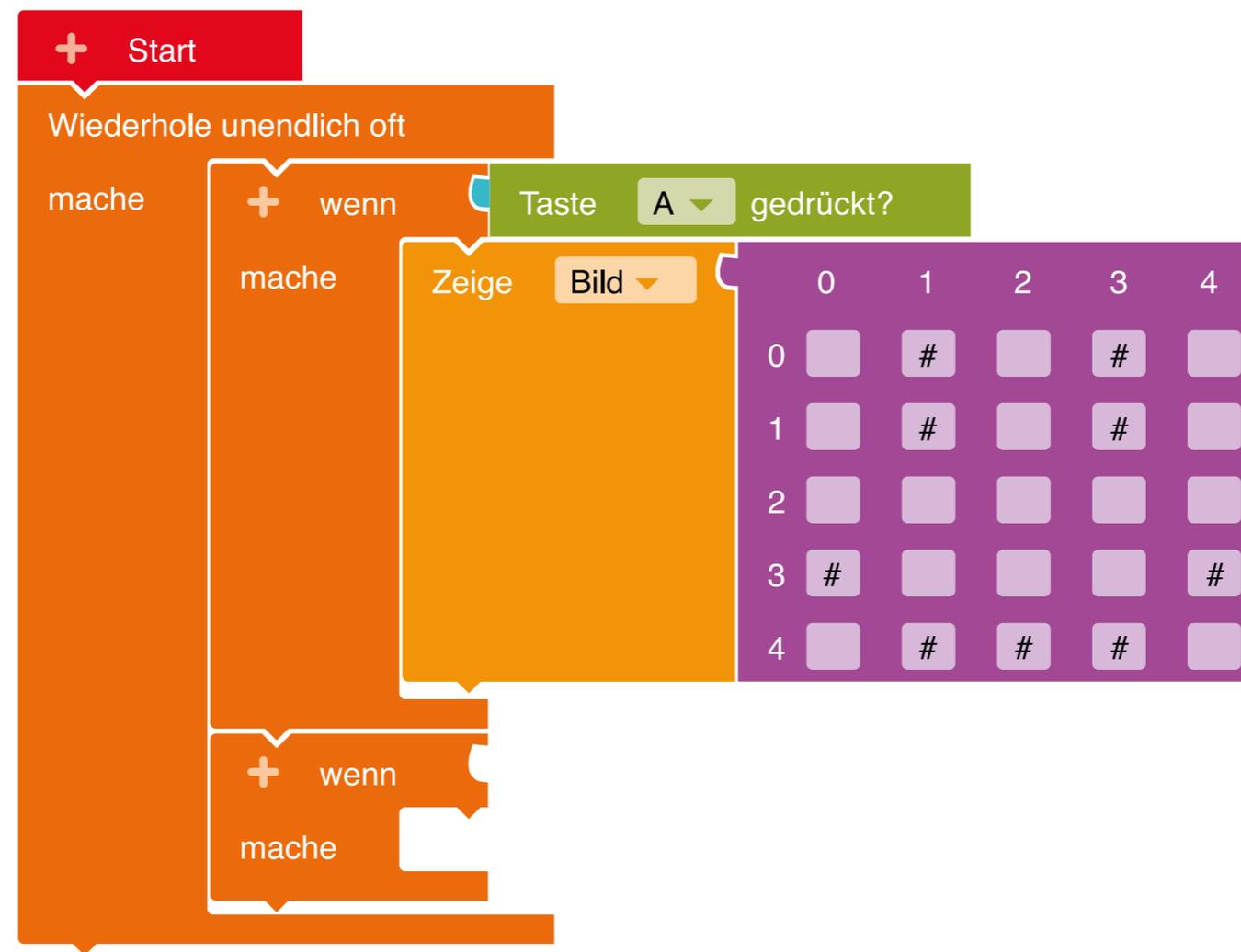


Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Kontrolle

5

Füge einen weiteren **wenn / mache** Block hinzu und platziere ihn in der „unendlich“-Schleife unter dem letzten „wenn/ mache“-Block.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03

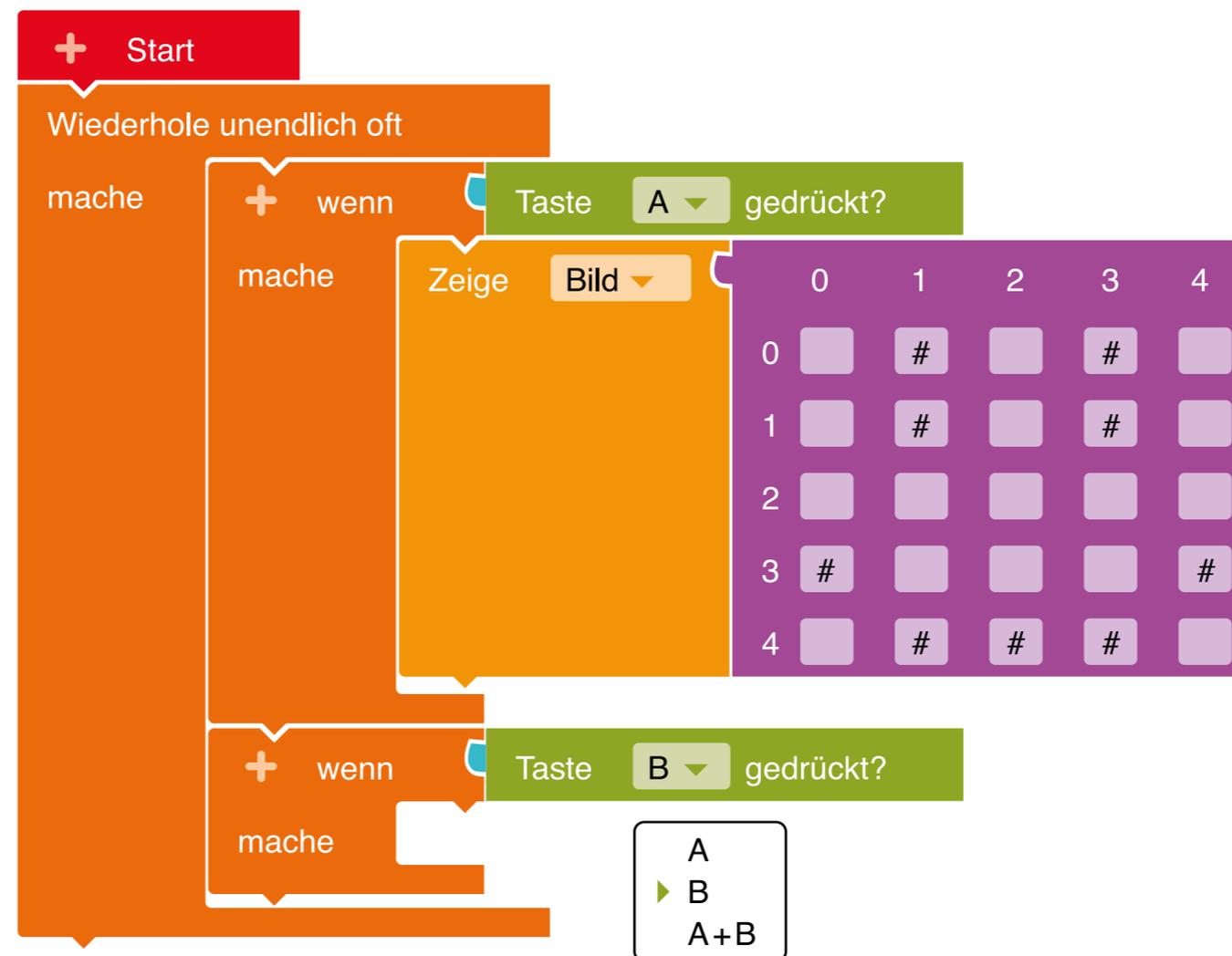


Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Sensoren

6

Füge einen weiteren **Taste gedrückt ?** Block hinzu. Ziehe ihn in die passende Lücke des Blockes aus dem letzten Schritt. Stelle sicher, dass dieses Mal die Taste B ausgewählt ist.



SMILEY AUF KNOPFDRUCK

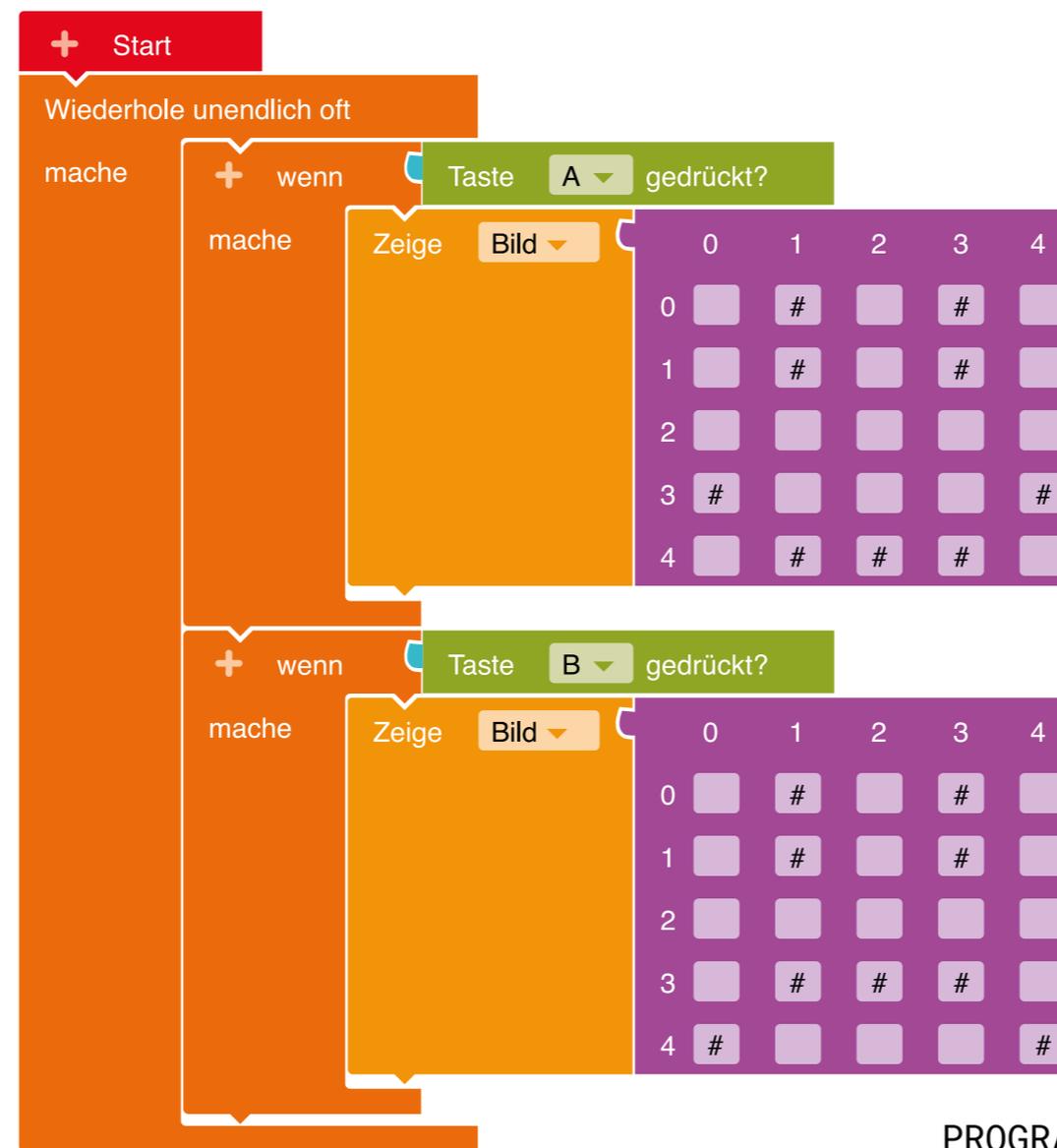
03



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Aktion

- Als nächstes benötigst du wieder einen **zeige Bild** Block. Füge ihn in den neuen „wenn/mache“-Block ein und zeichne einen traurigen Smiley in die kleinen Vierecke. Fertig - du kannst nun Smileys auf Knopfdruck anzeigen.





Programm auf
den Calliope mini
übertragen:



Unten rechts
im Editor!

Herunterladen und Ausprobieren

Lade dein Programm herunter, in dem du im Open Roberta Lab auf den Pfeil unten rechts in der Ecke drückst. Ziehe dann dein Programm auf den mini, der wie ein USB-Stick angezeigt wird.

Verwendest du in deinem Programm eine Eingabe, dann denk daran, beim Testen die entsprechende Eingabe auch auszuführen.

Wenn du Hilfe
benötigst, schau doch
mal hier vorbei:

[Code übertragen](#)

Weiter gehts mit

[Baue dir einen eigenen Würfel](#)

Unsere Website

calliope.cc

