In dieser Einheit wird dein Calliope mini zu deiner Auswahlhilfe in einer wirklich schwierigen Frage: Was gibt es heute zum Essen?

Schüttle den Calliope mini und du bekommst eine Antwort auf deine Frage.

Tipp: Befrage jedes Familienmitglied nach ihrem oder seinem Lieblingsessen und schreibe es dir in eine Liste – die wirst du später noch brauchen!











Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:





Zeige Text Zeigt einen Text auf dem Display an.

Eingabe Lagesensor Gibt "wahr" zurück, wenn der mini geschüttelt wird.

Unendlich Schleife Wiederholt unendlich oft die Aktion.

Wenn/mache Bedingung

Wenn eine Bedingung wahr ist, dann führe eine bestimmte Anweisung.



Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:





Logik Vergleich

Gibt wahr aus, wenn sich beide Eingaben gleichen.

Wert

Eingabewert ist eine Zahl.

Zufallswert Generator

Gib eine zufällige Zahl zwischen 1 und 100 aus.

Variable

Schreibe eine Variable und nenne sie "Zufall".





neue Variable.





Klicke auf das Plus neben "Start" und erzeuge so eine





Ändere den Namen der Variable von "Element" auf "Zufall" und setze den Block Wiederhole unendlich oft an den "Start"-Block.

Kontrolle

Start
Variable Zufall
Wiederhole unendlich oft
mache









Füge einen wenn/mache Block ein.



Kontrolle





Füge einen gib Lage Block hinzu. Wähle im Menü "geschüttelt" aus.



Sensoren





Füge den Block Schreibe Zufall aus der "Variablen"-Kategorie in den "wenn/mache"-Block ein.



Variablen





6

Gib deiner Variable einen neuen Wert, in dem du den Block ganzzahliger Zufallswert zwischen 1 bis 100 anhängst.



Mathematik





Ändere den Bereich für den Zufallswert auf "O bis 3", denn deine Zufallsvariable soll zunächst nur vier Werte annehmen können.



Mathematik









Kontrolle



Füge unter dem "Schreibe Zufall"-Block einen wenn/mache Block ein.





Setze einen Block = aus der Kategorie "Logik" ein.



Logik





10

Im ersten Programmteil wählt das Programm eine zufällige Zahl und speichert diese in der Variable "Zufall". Mit der wenn/dann Bedingung kannst du den Zahlen Gerichte zuordnen. Setze deine Variable Zufall links neben das "=".



Variablen







Setze die Zahl "0" aus der Kategorie "Mathematik" rechts neben das "=".



Mathematik





12

Mit dem Zeige Text Block kannst du nun das erste Essen in das Programm aufnehmen und der Zahl "0" zuordnen.



Aktion





13

Wiederhole die letzten drei Schritte und ordne weitere Essen den Zahlen hinzu. Ändere dafür die Zahl im Vergleichsblock der wenn/dann Bedingung.



Aktion

Logik

Variablen



