

ESSENSAUSWAHL



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

Schüttele 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!



ESSENSAUSWAHL



Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:

Grundlagen

Eingabe

Logik

Variablen

Mathematik

beim Start

zeige Text "Hello!"

Bildschirminhalt löschen

wenn geschüttelt

wenn wahr
dann

Beim Start

Führe das Programm aus, wenn es startet.

Zeige Text

Zeigt Text auf dem Bildschirm an, Buchstabe für Buchstabe.

Bildschirminhalt löschen

Schaltet die LED-Matrix aus.

Wenn geschüttelt

Mache etwas, wenn eine Geste gemacht wird (wie den Calliope mini schütteln).

Wenn/dann Bedingung

Wenn ein Wert wahr ist, führe einige Befehle aus.



ESSENSAUSWAHL



Du benötigst folgende Blöcke und Kategorien für dieses Programm:

Grundlagen



Eingabe



Logik

Variablen



Mathematik

Logik Vergleich

Gib wahr zurück, wenn sich beide Eingaben gleichen.

Setze Platzhalter

Belege diese Variable mit einem Wert z.B. 0

Zufallswert Generator

Gib eine zufällige Zahl zwischen 0 und „Grenze“ aus.



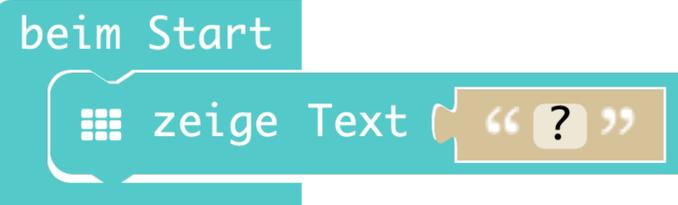
ESSENSAUSWAHL



1

Beginne mit dem **beim Start** Block aus der Kategorie Grundlagen und füge einen **zeige Text** Block ein. Ändere den Text in ein Fragezeichen.

Grundlagen



ESSENSAUSWAHL



2

Wähle als nächstes den Block **wenn geschüttelt** in der „Eingabe“-Kategorie aus. Stelle sicher, dass „geschüttelt“ ausgewählt ist.

Eingabe



ESSENSAUSWAHL



3

Mit dem Block **Bildschirminhalt löschen** kannst du sicher stellen, dass der Bildschirm aus ist, bevor danach die Gerichte angezeigt werden.

Grundlagen

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen



ESSENSAUSWAHL



4

Im nächsten Schritt fügen wir eine Variable mit dem Block **setze Platzhalter auf** in unseren Code ein. Klicke auf „Platzhalter“ und wähle „Variable umbenennen“, um der Variable einen passenden Namen zu geben, wie zum Beispiel „Zufall“.

Variablen

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen

setze Platzhalter auf 0

- ✓ Platzhalter
- Variable umbenennen...
- Lösche Variable „Platzhalter“



ESSENSAUSWAHL



5

Mithilfe des Blocks **wähle eine zufällige Zahl** kann der Calliope mini verschiedene Zahlen ausgeben. Füge ihn an den „Variable“-Block in die Schleife.

Mathematik

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen

setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 4



ESSENSAUSWAHL



6

Ändere die „4“ zu einer „3“ im Zufallsblock, um später eine Auswahl von vier Gerichten zu treffen. Die „0“ zählt mit!

Mathematik

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen

setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 3



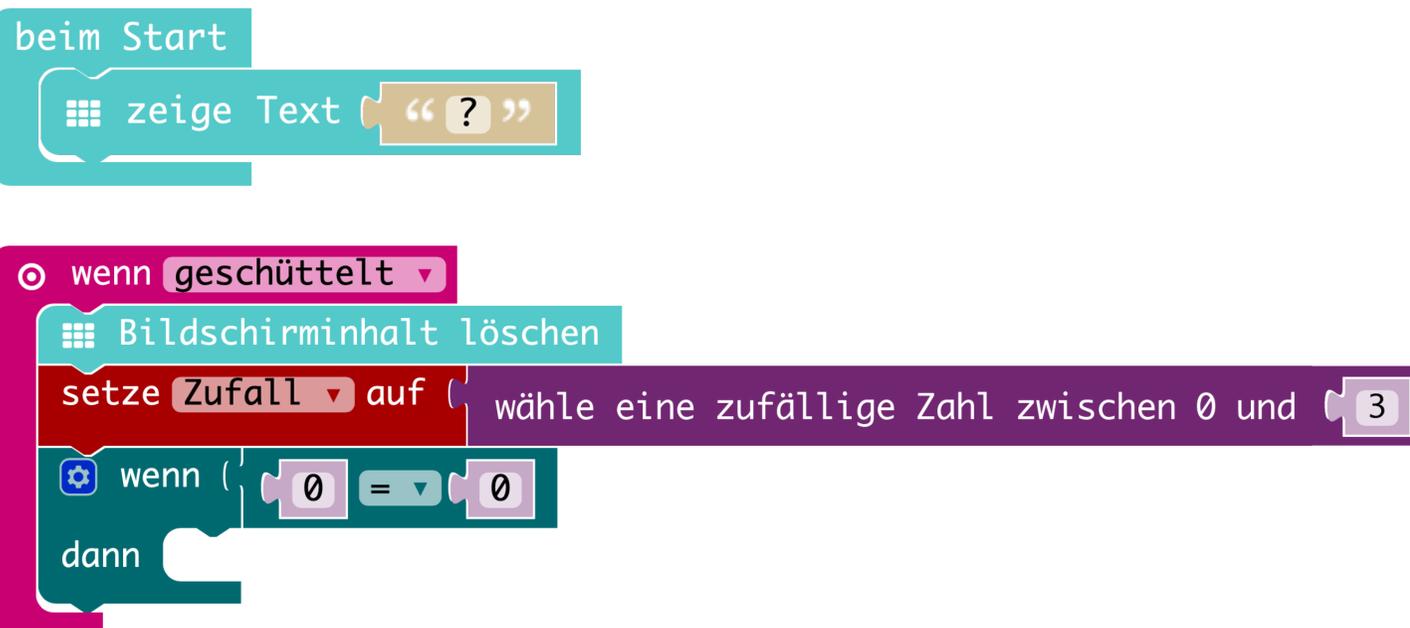
ESSENSAUSWAHL



7

Füge nun einen **wenn/dann** Bedingung unter dem „Zufalls“-Block ein und verbinde ihn mit einem Block zum Vergleichen „**=**“ von zwei Werten.

Logik



ESSENSAUSWAHL



8

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. Füge die Variable „Zufall“ in die Bedingung.

Variablen

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen

setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 3

wenn (Zufall = 0

dann



ESSENSAUSWAHL



Grundlagen

9

Mit dem **zeige Text** Block kannst du nun das erste Essen in das Programm aufnehmen und der Zahl „0“ zuordnen.

beim Start

zeige Text " ? "

wenn geschüttelt

Bildschirminhalt löschen

setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 3

wenn Zufall = 0

dann zeige Text " Nudeln mit Pesto "



ESSENSAUSWAHL



10

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

Logik

Grundlagen

Variablen

```
beim Start
  zeige Text " ? "

wenn geschüttelt
  Bildschirminhalt löschen
  setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 3
  wenn Zufall = 0
    dann zeige Text " Nudeln mit Pesto "
  wenn Zufall = 1
    dann zeige Text " Kartoffelbrei mit Apfelmus "
  wenn Zufall = 2
    dann zeige Text " Reis mit Pilzen "
  wenn Zufall = 3
    dann zeige Text " Griechischer Salat "
```

