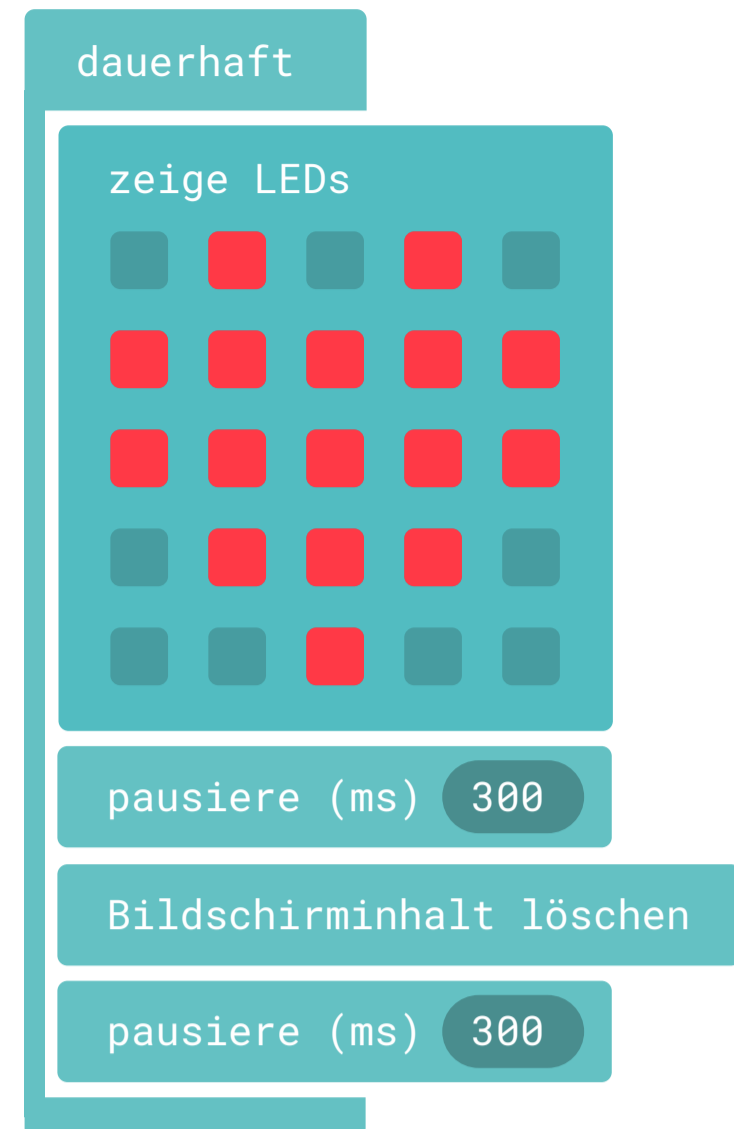


PLAN

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

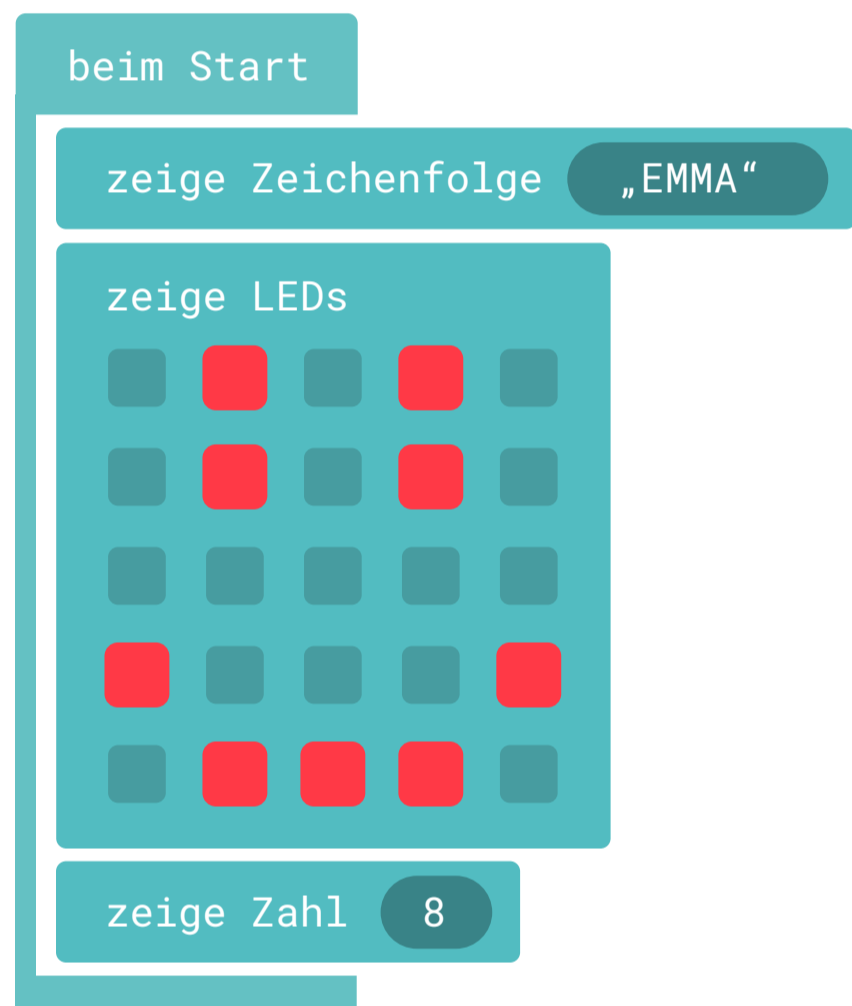


DAUERHAFT-EREIGNISSE

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!

PLATZHALTER

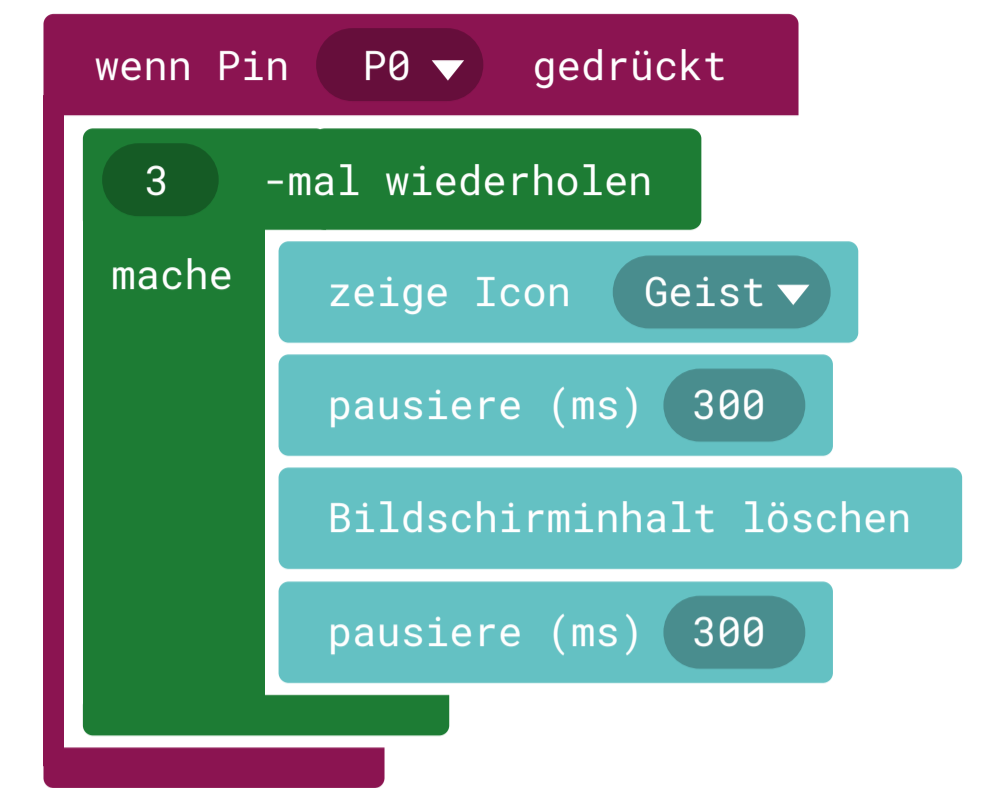
stehen für einen Wert und müssen angelegt sein, damit man sie auslesen oder ändern kann. Du vergibst den Namen!

neuen Platzhalter anlegen

ok ✓

WIEDERHOLUNGEN

sind Schleifen, die unterschiedlich oft ausgeführt werden.

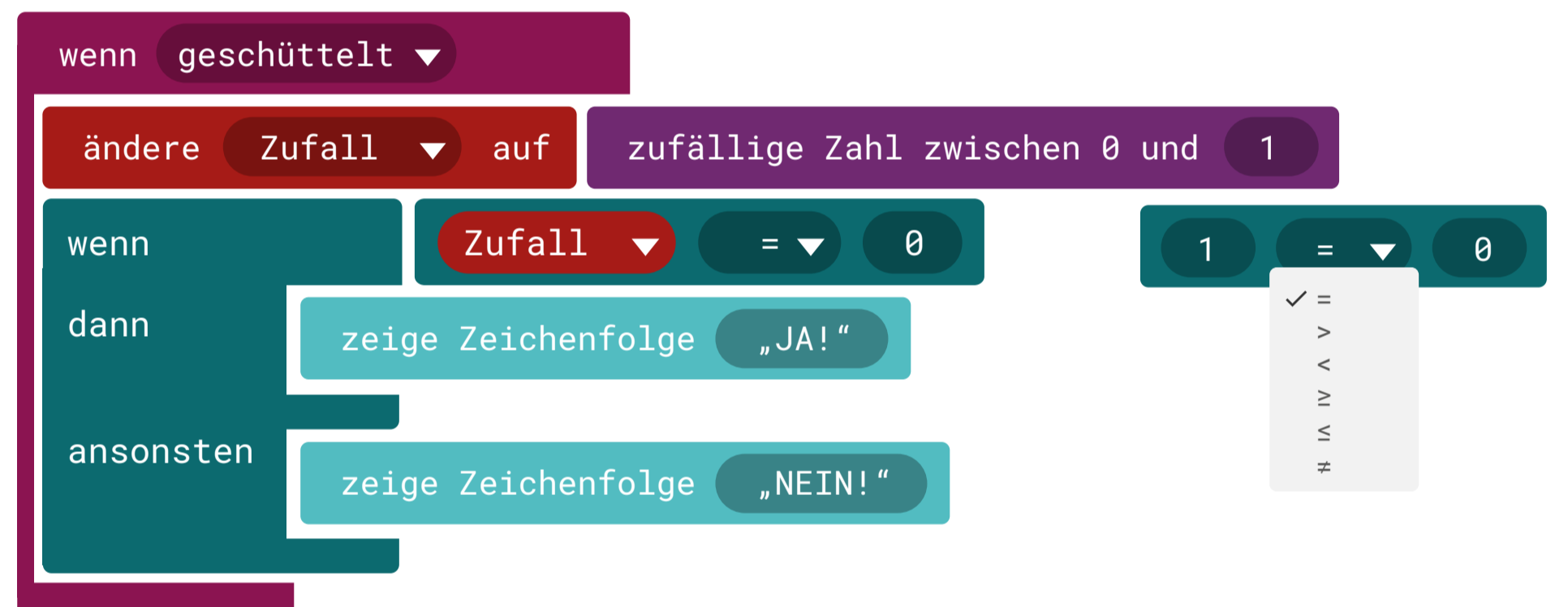


PER ZUFALL

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

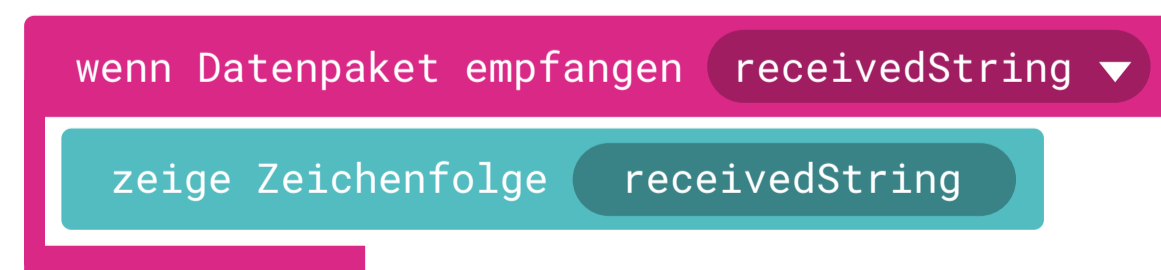
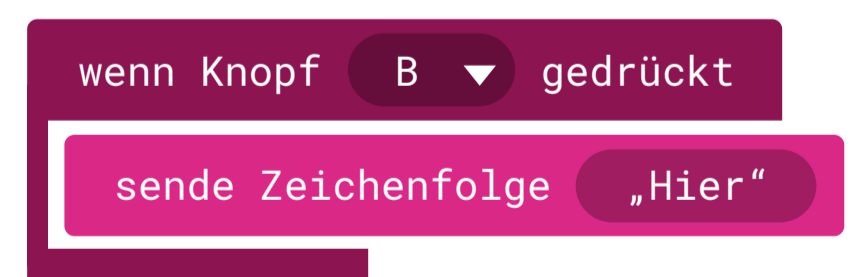
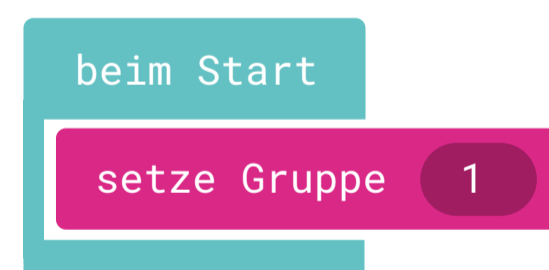
BEDINGUNGEN

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.

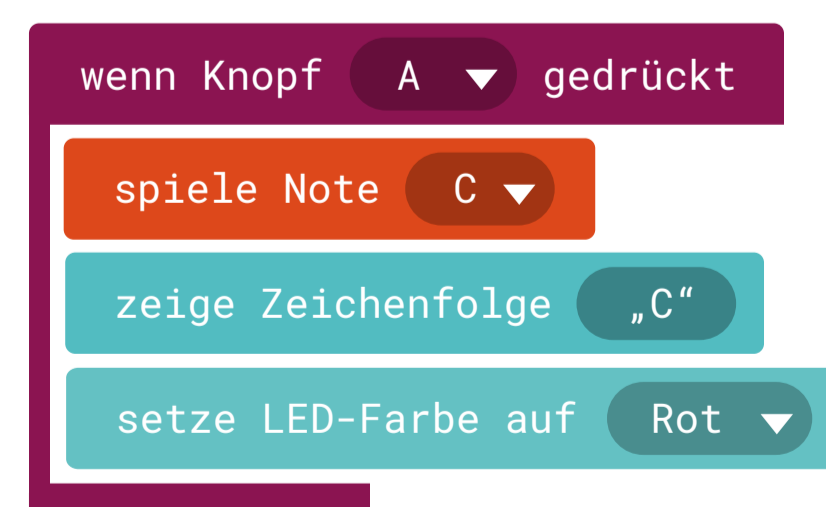


HACKEN, BASTELN, CODEN

Sei kreativ und programmiere deine eigenen Erfindungen!

WENN/DANN-EREIGNISSE

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



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.

