

## Theorie - was du können solltest

ulliElemente auf der Platine kennen

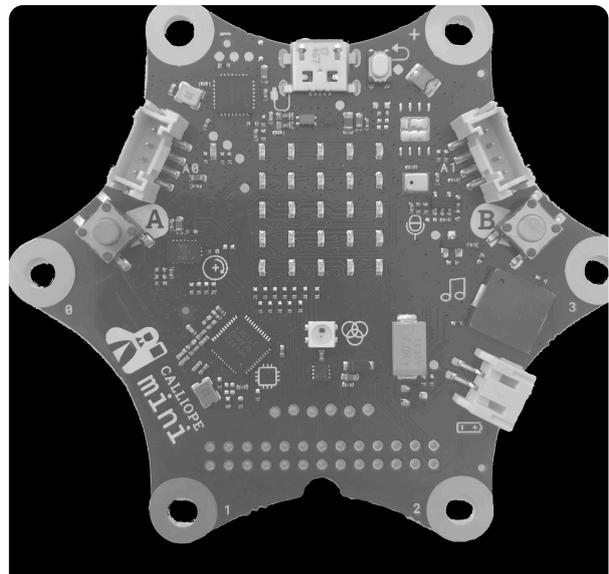
/li/ulp/pulliFachbegriffe erklären können

Beispiele nennen, z.B. Sensoren, Wiederhole-Schleife, Variablen, Wenn-Sonst-Entscheidung, Logik-Bausteine

Programme kommentieren (Übung auf Seite 2)

pDu kannst alle Programme aus dem Unterricht einsehen unter

<https://teach.appcamps.de/karten> mit den bekannten Kennwörtern aus dem Lehrergang



## Praxis - eine Übung

### ① Programm „Pusten“

- Wenn du auf die Platine pustest, erscheint ein Herz. Probiere Geräusch > 50. (Eventuell musst du den Wert ein wenig anpassen.)
- Nach der Anzeige des Herzens wird nach 500 ms der Bildschirm gelöscht.
- Es soll gezählt werden, wie viele Herzen erschienen sind.
- Die Anzahl der erschienenen Herzen wird angezeigt, wenn man Pin 1 drückt (an der Platine: Pin 1 gleichzeitig mit dem minus-Pin anfassen).
- Wenn die Taste A gedrückt wird, wird der Zähler wieder auf 0 gesetzt. Es erscheint ein Bild und die LED geht in Rot an und wieder aus. Ein Ton wird abgespielt.
- Mögliche Erweiterung: Wenn der Zähler bei 10 ist, passiert etwas - denk dir etwas aus.
- Exportiere das Programm. Suche es im download-Ordner und nenne es „vorname\_pusten“

### ② Speichern und abgeben

- Das Programm heißt vorname\_pusten
- Erstelle auf p: einen Ordner vorname\_uebung
- Kopiere das fertige Programm in deinen Ordner vorname\_uebung
- Kopiere einen gesamten Ordner und füge ihn ein unter Uebergabe

kommentiere das Programm. Nenne die Funktion der einzelnen Bausteine./p

