



Python programmieren

Aufgabe 1: Windmühle starten

Programmiere das Windmühlenmodell so, dass bei Programmstart die Drehung der Windmühlenflügel startet.

Tipps

```
from hub import port
```

```
import motor
```

```
motor.run(port.A, 300)
```

Aufgabe 2: Start bei Grün, Stopp bei Rot

Erweitere das Programm aus Aufgabe 1 so, dass die Drehung der Windmühle startet, wenn der Farbsensor Grün erkennt. Wenn der Sensor Rot erkennt, soll die Drehung stoppen.

Weitere Tipps

```
import color_sensor
```

```
import color
```

```
while True:
```

```
    erkannte_farbe = color_sensor.color(port.A)
```

```
    if (erkannte_farbe == color.GREEN):
```

```
        if (erkannte_farbe == color.RED):
```

```
            motor.stop(port.A)
```

Alle Links befinden sich auf der Webseite des InfoLab: infolab.cs.uni-saarland.de

