



Python programmieren - Lösungen

Lösung 1: Windmühle starten

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

Lösung

```
1 import motor
2 from hub import port
3
4 motor.run(port.A, 300)
```

Lösung 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.

Lösung

```
1 import motor
2 import color
3 from hub import port
4 import color_sensor
5
6 while True:
7     erkannte_farbe = color_sensor.color(port.A)
8     if (erkannte_farbe == color.RED):
9         motor.stop(port.A)
10    if (erkannte_farbe == color.GREEN):
11        motor.run(port.A, 300)
```

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

