



## Python programmieren

### Aufgabe 1.5: Windmühle starten und stoppen

Programmiere das Windmühlenmodell so, dass sich dauerhaft die Flügel 2 Sekunden drehen und 1 Sekunde pausieren.

#### Tipps

```
import time
```

```
time.sleep(2)
```

```
time.sleep(1)
```

```
while True:
```

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

### Aufgabe 2: Start bei Grün, Stopp bei Rot - schöner

Verändere das Programm aus Aufgabe 2 mit Funktionsdefinitionen und -aufrufen so, dass es besser lesbar wird.

#### Nur ein paar Tipps, nicht alle

```
def starte_windmuehle():  
    motor.run(port.A, 300)
```

```
def erkenne_farbe():  
    return color_sensor.color(port.B)
```

```
def stoppe_windmuehle():
```

```
    erkannte_farbe = erkenne_farbe()
```

```
    starte_windmuehle()
```

Alle Links befinden sich auf der Webseite des InfoLab: [infolab.cs.uni-saarland.de](http://infolab.cs.uni-saarland.de)

