



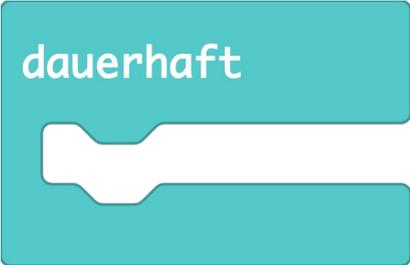
Namensschild

Aufgabe: Lasst euren Namen über das Display laufen.

Benutzt dafür diese Befehle:

zeige Text "Name" 

dauerhaft



TIPP

Verändert den angezeigten Text durch Klicken auf „Hi!“.



EXTRA

Könnt ihr auch mehrere Namen nacheinander anzeigen lassen?

 Lösung: Namensschild**HINWEIS**

Fügt weitere Namen in die Wiederholschleife ein.





Herzschlag

Aufgabe: Zeigt einen Herzschlag auf dem LED-Display an.



TIPP

„ms“ bedeutet Millisekunden



EXTRA

Was müsst ihr verändern, wenn ihr das Herz schneller oder langsamer schlagen lassen möchtet?

Benutzt dafür diese Befehle:

pausiere (ms) 500 ▾

zeige Symbol  ▾ 

Bildschirminhalt löschen

dauerhaft

 Lösung: Herzschlag

dauerhaft

zeige Symbol



pausiere (ms)

500 ▼

Bildschirminhalt löschen

**HINWEIS**

Mit 100ms schlägt das Herz schneller und mit 500ms schlägt es langsamer.



Kipplicht

Aufgabe: Lasst die LED grün leuchten, wenn der Calliope mini aufrecht steht – ist er kopfüber, leuchtet die LED rot.



TIPP

Klickt auf „+/-“ um den „wenn... dann“- Block zu verändern.



wenn wahr dann

Benutzt dafür diese Befehle:



dauerhaft



setze Farbe auf 



Bewegung Display nach oben ▾



wenn wahr dann

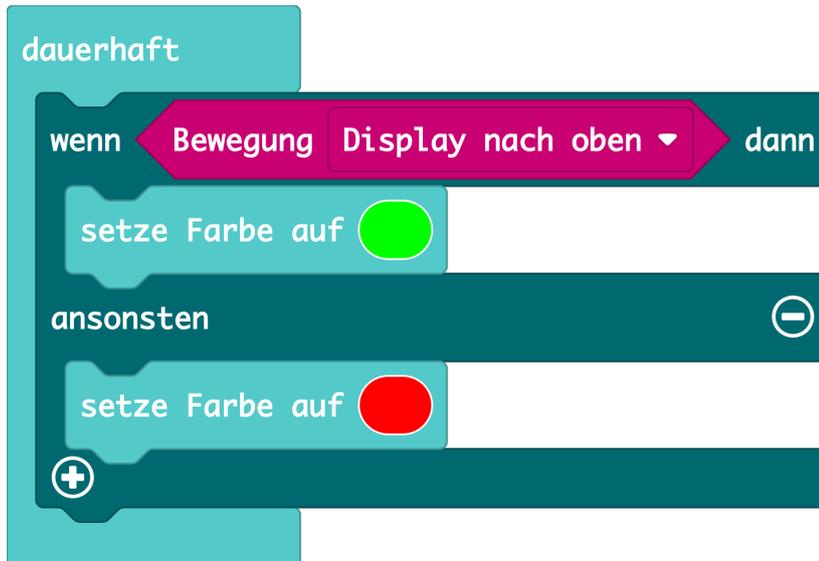


ansonsten 



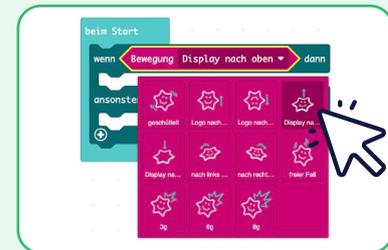


Lösung: Kipplicht



Hinweis

Klickt auf „geschüttelt“ im „Bewegung“-Befehl um „Display nach oben“ auszuwählen.





Würfel

Aufgabe: Programmiert einen Würfel.
Wenn ihr den Calliope mini schüttelt, soll sich die Zahl zufällig ändern und angezeigt werden.

Benutzt dafür diese Befehle beliebig oft:



wähle eine zufällige Zahl von 1 bis 6



Lösung: Würfel

```
wenn geschüttelt ▾  
  zeige Zahl wähle eine zufällige Zahl von 1 bis 6 +
```



Lärmpegel

Aufgabe: Messt den Lärmpegel in eurer Klasse. Wenn es ruhig ist, zeigt der Calliope mini einen lachenden Smiley und eine grüne LED. Wenn es sehr laut ist, einen traurigen Smiley und eine rote LED.



EXTRA

Baut ein Warnsignal ein.



TIPP

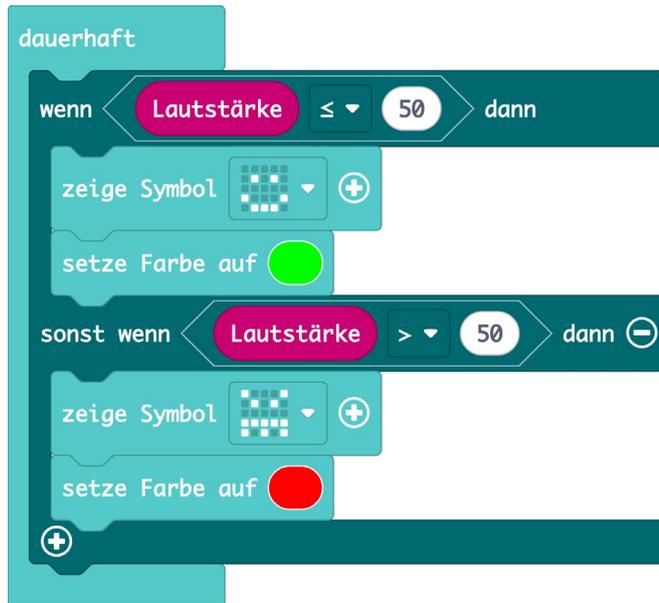
Klickt auf „+/-“ um den Befehl zu ändern.



Benutzt dafür diese Befehle:



💡 Lösung: Lärmpegel

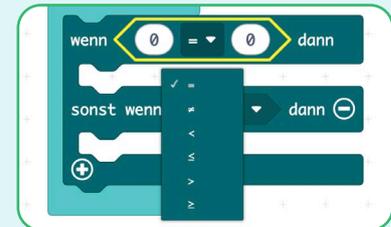


👉 Hinweis

Lasst den „0=0“ und „Lautstärke“ Befehl andocken!



Klickt auf "=" zum Ändern.





Lärmampel mit Variabel

Aufgabe: Messt den Lärmpegel in eurer Klasse. Wenn es zu laut ist, zeigt der Calliope mini einen traurigen Smiley, wenn es leiser wird einen zufriedenen Smiley und wenn es sehr ruhig ist einen lachenden Smiley.



TIPP

Legt zuerst eine Variabel „Lautstärke“ an.

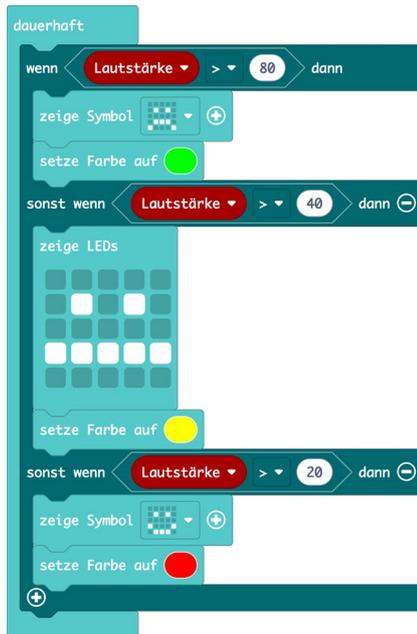


EXTRA

Programmiert die RGB LED so, dass sie die Farben bei den unterschiedlichen Lautstärken zu rot, gelb und grün wechseln, wie eine Ampel.



Lösung: Lärmampel mit Variabel



Schere-Stein-Papier

Aufgabe: Programmiert ein Schere-Stein-Papier Spiel. Das Symbol soll durch Schütteln zufällig ausgewählt und im LED-Feld angezeigt werden. Wenn „**Knopf A**“ gedrückt wird, soll das Spiel von vorne beginnen. Könt ihr die Symbole selbst erstellen?

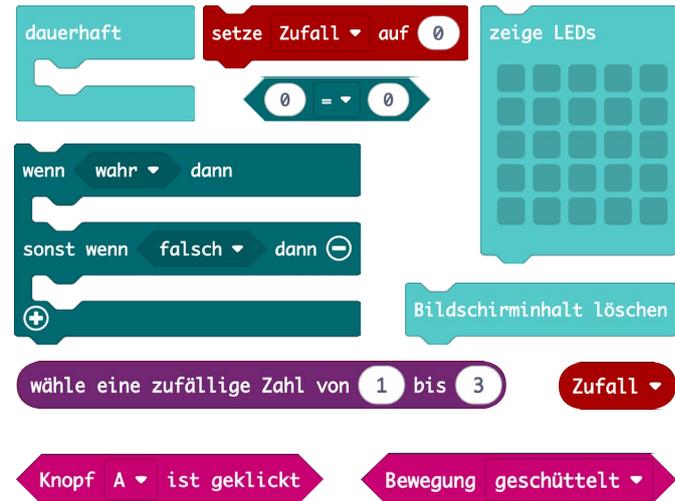


TIPP

Legt zuerst eine Variable „Zufall“ an.



Benutzt dafür diese Befehle beliebig oft:





Lösung: Schere-Stein-Papier

dauerhaft

wenn Knopf A ist geklickt dann

Bildschirminhalt löschen

sonst wenn Bewegung geschüttelt dann

setze Zufall auf wähle eine zufällige Zahl von 1 bis 3

wenn Zufall = 1 dann

zeige LEDs

„Zufall = 1“ zeigt Schere

sonst wenn Zufall = 2 dann

zeige LEDs

zeige LEDs

Hier geht es weiter.

„Zufall = 2“ zeigt Stein

sonst wenn Zufall = 3 dann

zeige LEDs

„Zufall = 3“ zeigt Papier