



Wer drückt zuerst?

Der **Calliope mini** kann nach diesem Projekt erkennen, wer von euch



schneller **Knopf A**

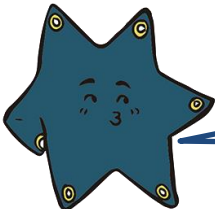


oder **Knopf B**



gedrückt hat.

	Eingabe: Ihr drückt:	Ausgabe: Das passiert:
1	Knopf A 	Calliope mini zeigt Buchstabe ‚A‘
2	Knopf B 	
3		

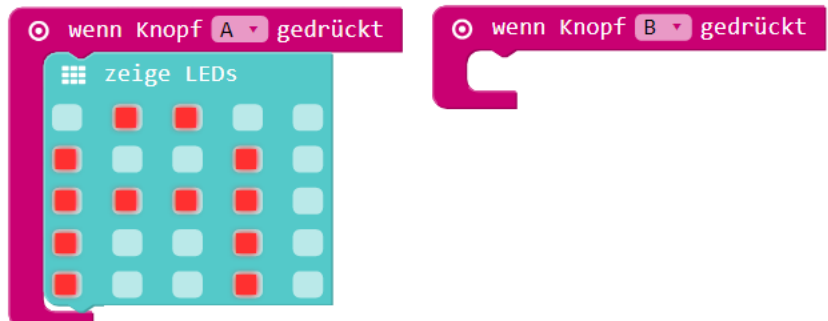


Warum ist bei 3 eine ganz leere Zeile?
Was kann denn noch passieren?

Spieler A und **Spieler B** drücken ihre Knöpfe genau gleichzeitig!

Die Tabelle ist komplett voll? Klasse, dann geht's jetzt weiter!

Hier ist der Anfang des Programms:



Jetzt seid ihr dran. **Wie geht es weiter?** Erweitert das Programm. Ladet dann euer Programm herunter und schaut was passiert!






Aber Moment!



Wieso verschwindet denn die Anzeige der Buchstaben gar nicht mehr?


Wenn der **Calliope mini** geschüttelt wird, dann soll nichts mehr angezeigt werden. Nehmt

den  - Block aus **Eingabe!**



Für Schnelle

Wenn ihr wollt, **erweitert** euer Programm.

Beim Start  soll eine **blinkende Animation** den Spielbeginn anzeigen. Erfindet eine und baut sie in das Programm ein!



Für Schnelle

Für ein richtiges Quiz braucht man auch **Fragen**. Denkt euch ein paar Quizfragen aus!

**Klasse, ihr habt euer eigenes Spiel erstellt.
Spielt noch ein paar Runden!**



Quellenverzeichnis:

Alle Screenshots – Quelle: Screenshots des Calliope PXT Editor (pxt.calliope.cc/index.html)

Alle weiteren Grafiken/Icons - Quelle: InfoSphere