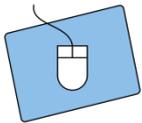


Herausforderung 3 – Eingabe per Knopf



Nach der Bearbeitung dieses Arbeitsblatts könnt ihr die Knöpfe A und B des Calliope mini programmieren. Ihr wisst dann genauer, was man unter einer Eingabe und einer Ausgabe versteht.

Das Beispiel des Getränkeautomaten (AB 1 – Entdeckt euren Calliope mini) hat gezeigt, dass ein Programm auch per Knopfdruck gestartet werden kann. Das Drücken des Knopfes ist dann eine **Eingabe**, die ein Programm startet. Es folgt die **Verarbeitung** und schließlich die **Ausgabe**. Ihr werdet den Calliope mini nun so programmieren, dass beim Drücken der **Knöpfe A** und **B** unterschiedliche Botschaften erscheinen, also ausgegeben werden.



Programmiert den Calliope mini so, dass eine bestimmte Botschaft ausgegeben wird, wenn ihr **Knopf A** drückt.

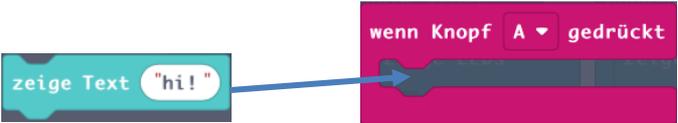
wenn Knopf A gedrückt

1. Sucht zunächst diesen Block:

Wo könnt ihr diesen wohl finden?

zeige Text "hi!"

wenn Knopf A gedrückt

2. 
3. Schreibt nun in den **zeige-Text**-Block, die Botschaft, die erscheinen soll, wenn ihr **Knopf A** drückt.
4. Was müsst ihr jetzt machen, damit die neue Botschaft angezeigt wird?

Keine Idee? Calli hat wieder einen Tipp für euch.



Damit die Botschaft angezeigt wird, müsst ihr im Simulator des Calliope mini Knopf A drücken.



Herausforderung 3 – Eingabe per Knopf



Eingabe und Ausgabe

Das EVA-Prinzip habt ihr schon kurz kennengelernt. Nun wisst ihr, was genau unter **Eingabe** und **Ausgabe** zu verstehen ist und wie man dies programmiert. Ihr habt ein Programm

erstellt, das reagiert, wenn ihr **Knopf A**  drückt. Euer Programm erkennt also, was ihr mit dem Calliope mini macht und dass ihr mit **Knopf A** eine **Eingabe** macht. **Ausgegeben** wird dann der programmierte Text.



Programmiert auch noch **Knopf B**, damit der Calliope mini unterschiedliche Botschaften anzeigt, wenn ihr verschiedene Knöpfe drückt.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt alle drei Herausforderungen erfolgreich gemeistert. Sagt dies bitte auch kurz den Betreuerinnen und Betreuern. An sie könnt ihr euch auch wenden, wenn euch noch etwas unklar sein sollte.



Quellenverzeichnis:

Programmierblöcke – Quelle: Screenshots des MakeCode-Editors (<https://makecode.calliope.cc/>)

Abbildung Knopf A – Quelle: Screenshot des Simulators des MakeCode-Editors (<https://makecode.calliope.cc/>)

 ,  ,  ,  ,  ,  ,  angefertigt vom InfoSphere-Team