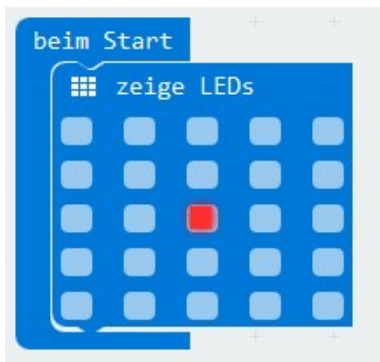
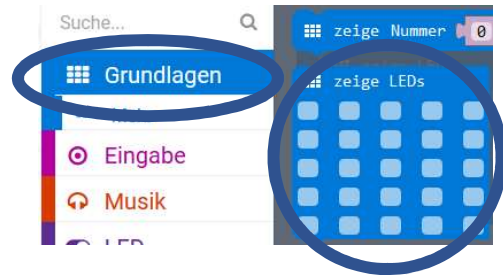
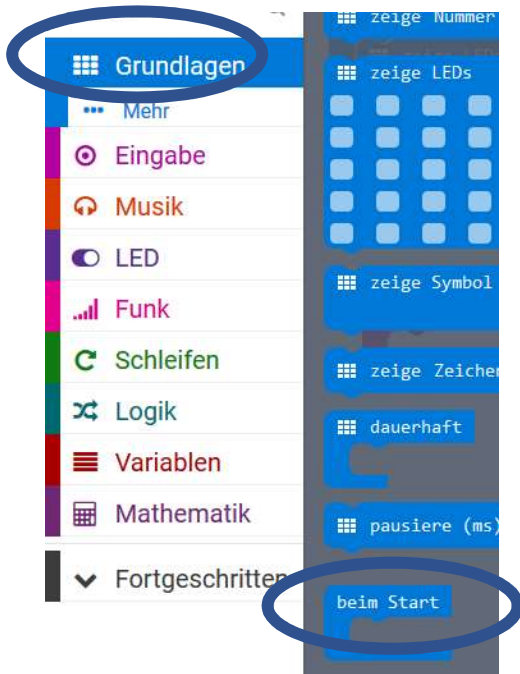


Am Display soll anfangs nur der mittlere Punkt aufleuchten:

- Das Display ist (fast) gelöscht
- Durch die leuchtende LED in der Mitte wissen wir, dass das Programm korrekt auf den Micro:Bit übertragen wurde.



Beim Start des Programms leuchtet auf der LED-Matrix lediglich die mittlere LED.

Wenn der Micro:Bit geschüttelt wird, soll eine Zufallszahl zwischen 0 und 2 erzeugt werden.

Diese soll in der Variablen mit dem Namen zuZahl gespeichert werden:

Sobald der Micro:Bit geschüttelt wird, soll etwas geschehen

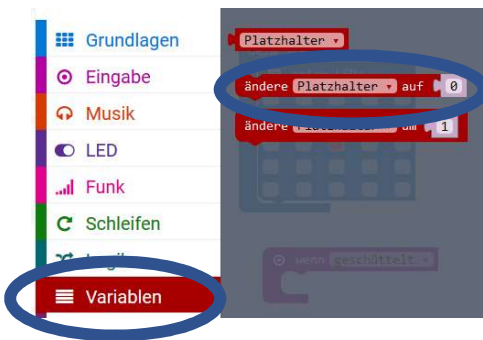
(was geschehen soll, wird später programmiert)



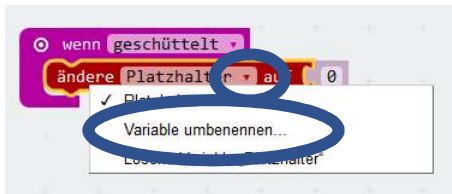
Sobald der Micro:Bit geschüttelt wird, soll das geschehen, was anschließend programmiert wird.

Zuerst wird eine Variable erzeugt

Damit du der Variablen anschließend einen Wert zuweisen kannst, wählst du den Block „Ändere Platzhalter auf“.



Die Variable bekommt den Namen „zuZahl“



Der Variablen „zuZahl“ wird ein zufälliger Wert (Zufallszahl) zwischen 0 und 2 zugewiesen

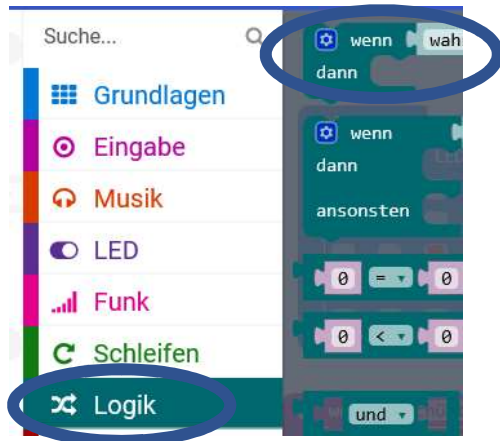


Der Variablen „zuZahl“ wird ein Wert zwischen 0 und 2 zugewiesen.



WENN die Zufallszahl „zuZahl“ 0 ist, DANN soll folgendes passieren:
Auf dem LED Display (der LED Matrix) soll eine Schere dargestellt werden.

WENN ... DANN

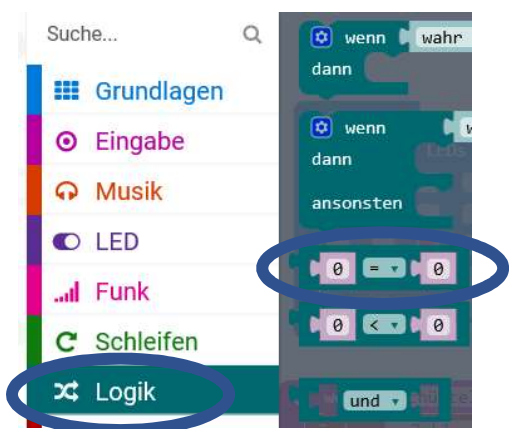


WENN eine bestimmte Bedingung zutrifft, DANN soll ausgeführt werden, was anschließend programmiert wird.



Bedingung 1 angeben

WENN die Zufallszahl „zuZahl“ 0 ist:

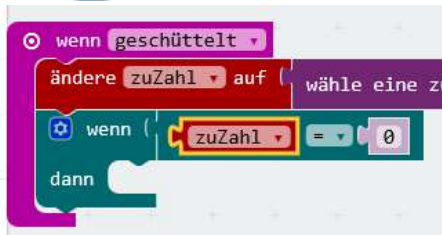


Block zum Formulieren der Bedingung.



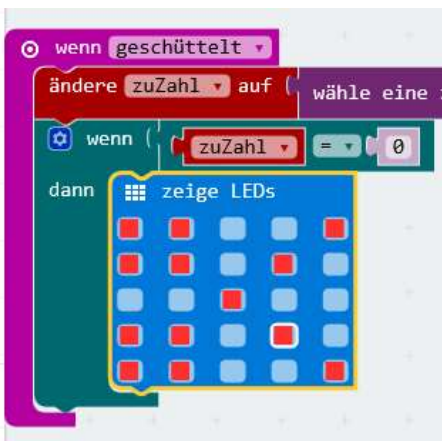


Variable „zuZahl“ auswählen.



Den Wert der Variablen „zuZahl“ auslesen und vergleichen (schauen, ob der Wert „0“ ist).

Angaben, was passieren soll, wenn Bedingung 1 zutrifft:.
 WENN „zuZahl“ den Wert „0“ hat, DANN soll „Schere“ angezeigt werden



„Schere“ wird auf dem LED-Display angezeigt.

Angaben, was passieren soll wenn „zuZahl“ den Wert 1 hat
 „Else if“ („sonst wenn“) ermöglicht es, weitere Bedingungen und daraus folgende Aktionen zu formulieren.



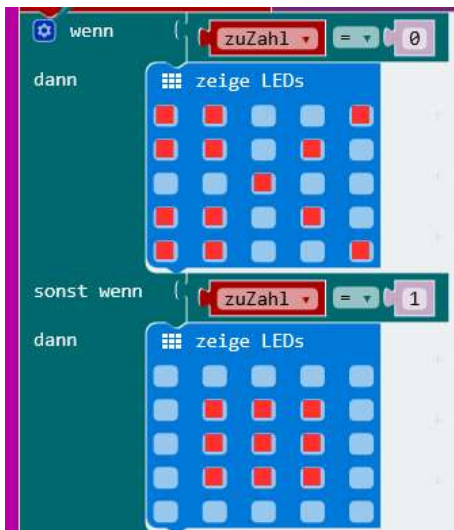
Klick auf das Zahnradsymbol, um „else if“ = „sonst wenn“ einfügen zu können.



„Else if“ unter „if“ ziehen.
 Nun erscheint im Block „sonst wenn“.
 Zahnradsymbol neuerlich anklicken, um die Einstellungen wieder auszublenden.



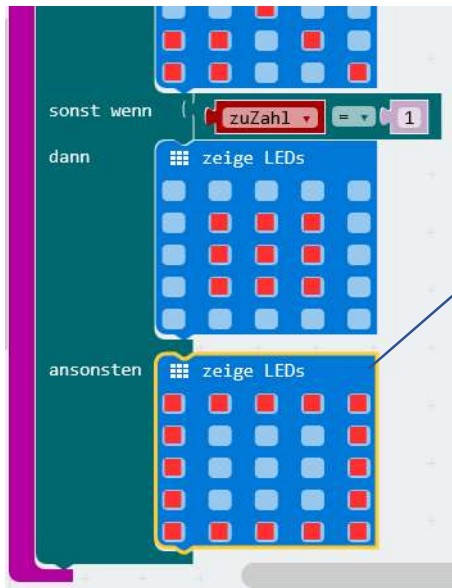
Kopieren



Einfügen, Bedingung anpassen

Wenn „zuZahl“ den Wert 1 hat, wird „Stein“ auf dem LED-Display angezeigt.

Angeben, was ANSONSTEN „else“ geschehen soll
 „else“ („ansonsten“) wird ausgeführt, wenn „zuZahl“ weder den Wert „0“, noch den Wert „1“ hat (-wenn keine der zuvor formulierten Bedingungen zutrifft). Der Befehl schließt den Block der Bedingungen ab



Wenn keine der zuvor formulierten Bedingungen zutrifft, wird „Papier“ am LED-Display angezeigt.