

## (2) Zweites Programm: Zwei Motive

Wir wollen ein Programm erstellen, mit welchem wir zwei verschiedene Motive auf den LED's leuchten lassen können. Wir werden die Tasten verwenden, um zwischen den zwei Motiven zu wählen.

Verwendete Blöcke	Im Menu	Beschreibung
warte bis Taste ändert	Grundlagen	Das Programm wartet bei diesem Block bis du Taste A oder B drückst.
wenn	Wenn	Wenn die Bedingung im Puzzle Stück wahr ist, wird der Code bei «mache» ausgeführt. Ansonsten wird es übersprungen.
Taste A/B gedrückt	Ein-/Ausgaben	Ist wahr, wenn die Taste A/B gedrückt ist.
zeichne Motiv	Motiv	Zeichnet das Motiv, welches im Puzzle Stück gegeben wird.
male ein Motiv	Motiv	Erstellt ein Motiv bei dem die LED's leuchten, bei welchen ein Häkchen gesetzt wurde.
Wiederhole solange wahr	Schleifen	Ist eine Dauerschleife. Alles innerhalb dieser Dauerschleife wiederholt sich für immer.

Erstelle das folgende Programm



## Simuliere das Programm

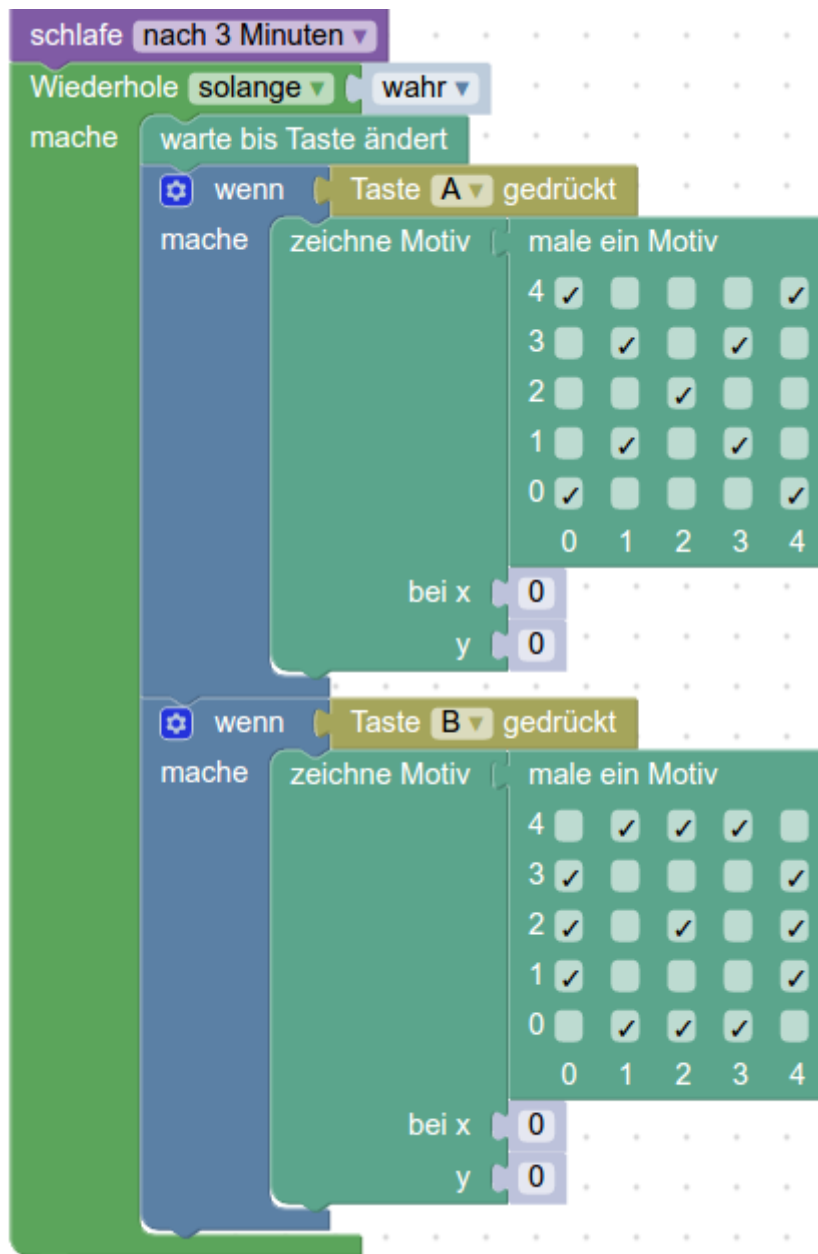
Drücke beim Simulator auf den Play Knopf und danach auf Taste A. Drücke nochmals den Play Knopf und danach die Taste B.

Warum musst du immer wieder den Play Knopf drücken, um zwischen den Motiven zu wechseln?

## Programm verbessern

Das Programm endet nachdem du eine Taste (A oder B) gedrückt hast. Wir wollen jedoch, dass das Programm immer weiterläuft und wir immer wieder zwischen den Motiven wechseln können mit den Tasten.

Dafür müssen wir unser Programm in eine Dauerschleife packen.



## Simulieren und Herunterladen

Teste das neue Programm auf dem Simulator. Wenn es funktioniert, lade es auf den CodeBug.

# Aufgaben

Versuche die folgenden zwei Aufgaben selbständig zu lösen. Du kannst deinen Code auf dem Simulator immer wieder testen um zu schauen was dein Programm macht. Wenn es richtig funktioniert, lade es auf den CodeBug.

## Aufgabe 1 - Smiley

Beim CodeBug soll ein lächelndes Smiley aufleuchten, wenn du Taste A drückst. Wenn du Taste B drückst soll ein trauriges Gesicht erscheinen.

Benötigte Blöcke	Im Menu	Beschreibung
warte bis Taste ändert	Grundlagen	Das Programm wartet bei diesem Block bis du Taste A oder B drückst.
wenn	Wenn	Wenn die Bedingung im Puzzle Stück wahr ist, wird der Code bei «mache» ausgeführt. Ansonsten wird es übersprungen.
Taste A/B gedrückt	Ein-/Ausgaben	Ist wahr, wenn die Taste A/B gedrückt ist.
zeichne Motiv	Motiv	Zeichnet das Motiv, welches im Puzzle Stück gegeben wird.
male ein Motiv	Motiv	Erstellt ein Motiv bei dem die LED's leuchten, bei welchen ein Häkchen gesetzt wurde.
Wiederhole solange <i>wahr</i>	Schleifen	Ist eine Dauerschleife. Alles innerhalb dieser Dauerschleife wiederholt sich für immer.

## Aufgabe 2 - Name

Beim CodeBug soll wieder ein lachender Smiley aufleuchten, wenn du Taste A drückst. Aber wenn du Taste B drückst, soll **dein Name** auf den LED's erscheinen. Suche dafür im Menu **Motiv** nach Blöcken, die dir möglicherweise bei dieser Aufgabe behilflich sein könnten.

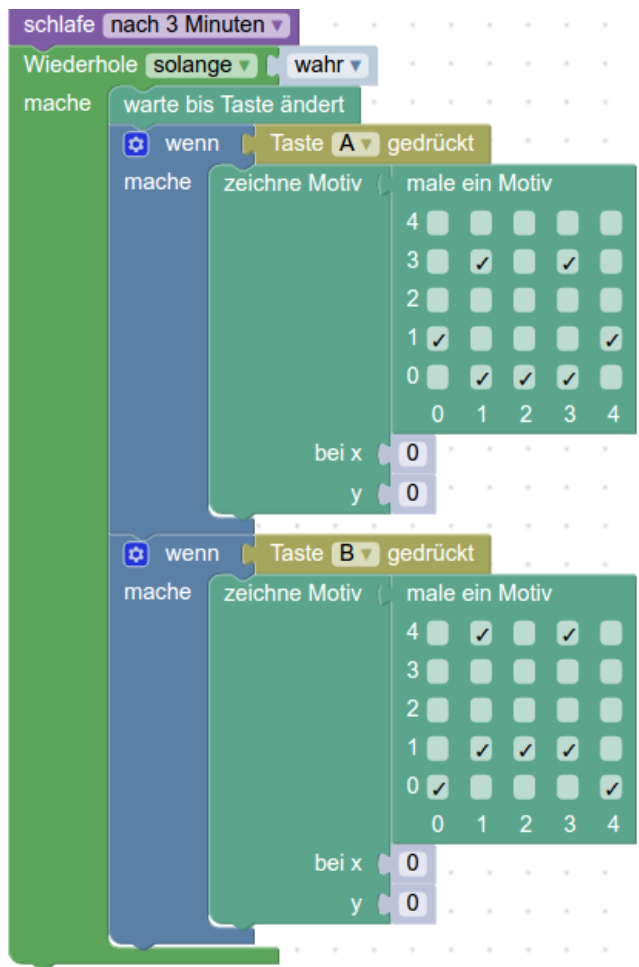
### TIPPS:



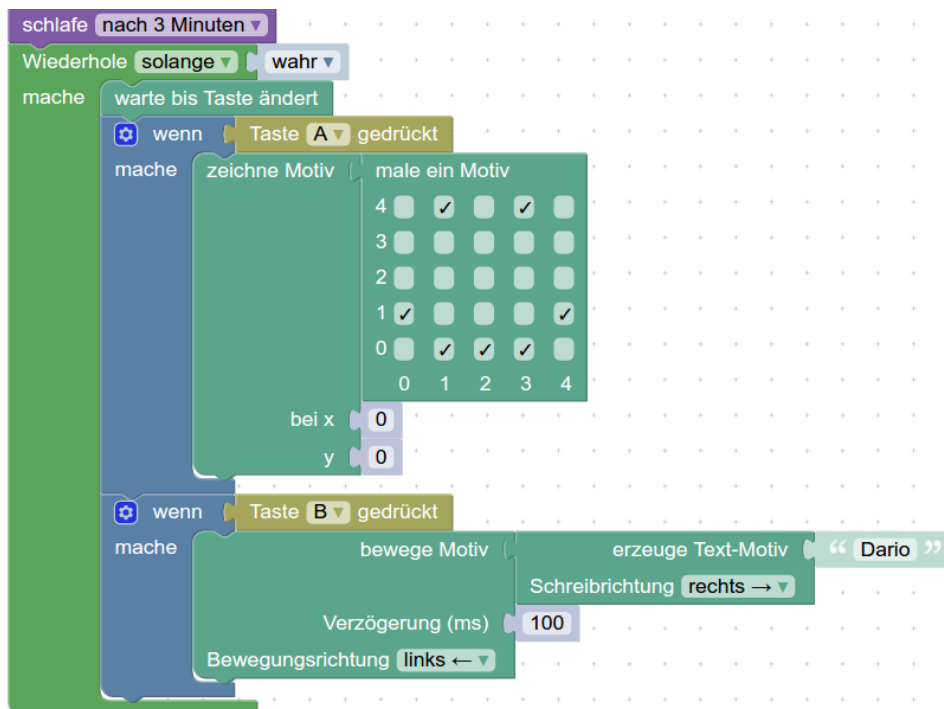
- (1) Block «bewege Motiv»: Nimmt ein Motiv und lässt es über die LED Anzeige laufen. Besonders hilfreich, wenn nicht das ganze Motiv innerhalb der LED-Anzeige Platz hat.
- (2) Block «Erzeuge Textmotiv»: Macht aus einem Text ein Motiv für die LED-Anzeige.

# Lösungen

## Lösung von Aufgabe 1 - Smiley



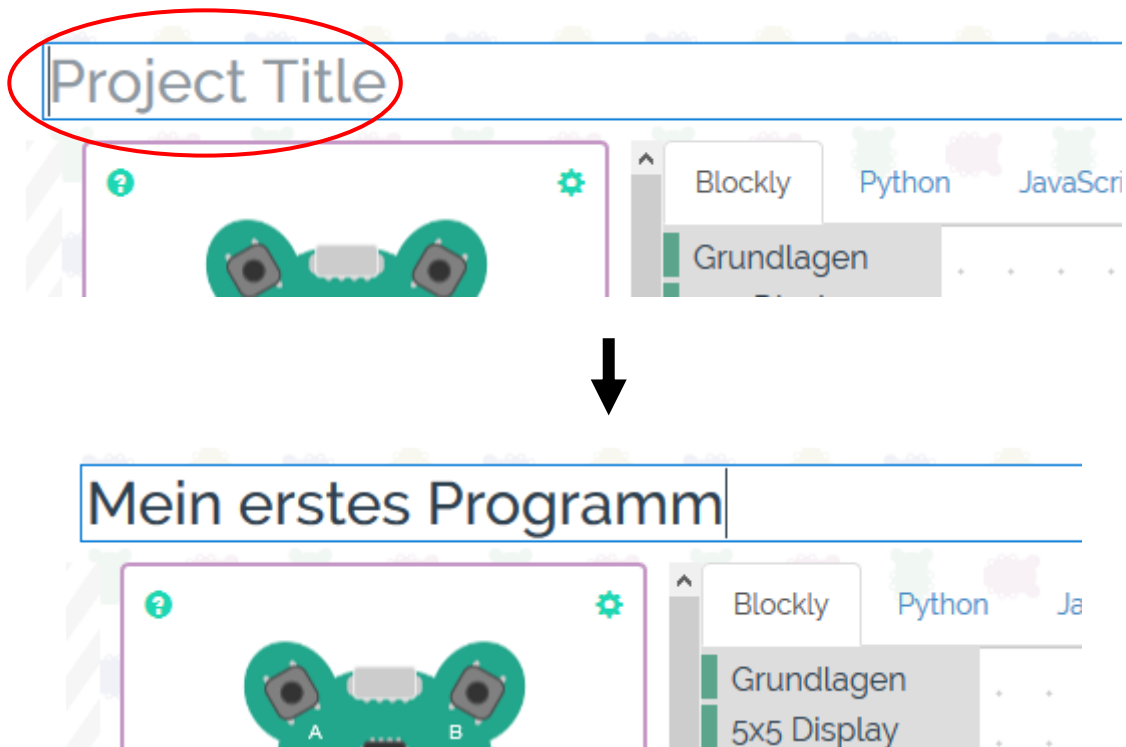
## Lösung von Aufgabe 2 - Name



### (3) Projekt speichern

Damit dein Programm nicht verloren geht, wenn du die Website verlässt, muss das Projekt abgespeichert werden.

- (1) Klicke in die Titelleiste des Projektes und gebe den Titel ein: **Mein erstes Programm**



- (2) Drücke auf den Knopf «**SICHERN**»



### (4) Neues Projekt beginnen

Um ein neues Projekt zu beginnen, klicke auf «**Create**» und danach auf «**+ NEW CODEBUG PROJECT**»

Du kannst auch aus deinem bisherigen Projekt ein neues machen. Klicke dafür auf das kleine Dreieck bei «**Sichern**» und wähle «**Save as**». Dann kannst du einen neuen Projekttitel eingeben.

