

Calliope Computer Club Ramersdorf

Beispiel-Code – Einheit-3 – 2017-11-19

Angelspiel

Man angelt mit einer leitenden Angel Büroklammern (Fische) aus einer Milchtüte (Aquarium), die mit Alufolie ausgeschlagen ist. Wenn man einen Fisch geangelt hat, drückt man die Taste A. Wenn man mit der Angel oder dem „Fisch“ an die Aquariumwand stößt, soll der Calliope einen Fehler registrieren. Um die Anzahl der Fische und Fehler zu speichern, werden zwei Platzhalter (Variable) verwendet.

Es gibt vier Programmteile:

1. Registrieren eines Fangs
Wenn Knopf A gedrückt,...
Platzhalter „Fische“ um 1 erhöhen.
Eine LED anschalten – Spalte 0
2. Registrieren eines Fehlers
Wenn Pin P0 gedrückt – Kontakt zwischen Angel und Aquarium,...
Platzhalter „Fehler“ um 1 erhöhen.
Eine LED anschalten – Spalte 4
3. Rückstellen des Spielstands
Wenn Knopf A+B gedrückt, ...
Beide Platzhalter auf Null setzen.
Löschen des LED-Displays
4. Auswertung des Spielstands
dauerhaft-Scheife mit Wenn-Dann-Anweisung.
Überprüfung ob Anzahl der Fische = 5, dann zeige ein happy-Gesicht.
Überprüfung ob Anzahl der Fehler = 5, dann zeige ein sad-Gesicht.

