

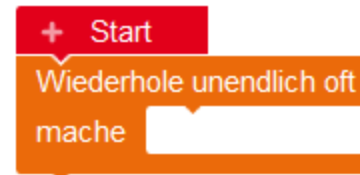


Anlage 8

**Aufgabe:** Wenn man die Taste A drückt, wird ein Bild auf dem Bildschirm angezeigt, wenn man die Taste B drückt, wird das Bild gelöscht.

So geht's:

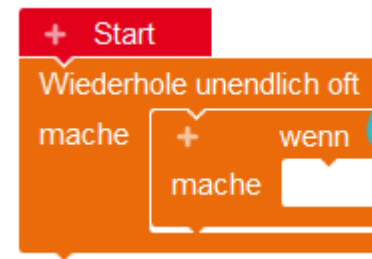
1. Wählen Sie unter **Kontrolle** den Block **Wiederhole unendlich oft ... mache** aus und fügen Sie ihn dem Block **Start** hinzu:



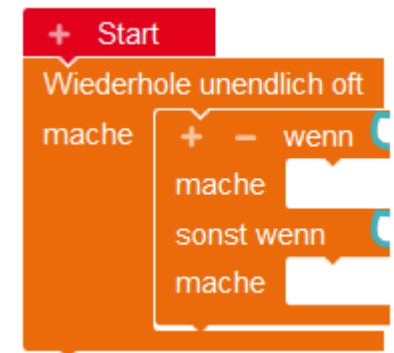
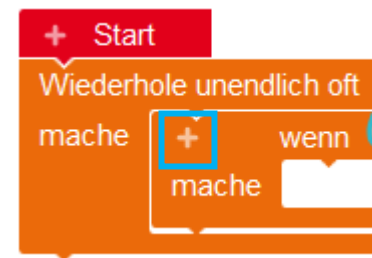
**Tip:** Der Block **Wiederhole unendlich oft ... mache** sorgt dafür, dass das Programm sich unendlich wiederholt, d.h. jedes Mal wenn Sie die Taste A drücken, wird das Bild auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie statt des Blocks **Wiederhole unendlich oft ... mache** den Block **wenn ... mache** benutzen, wird das Programm nur einmal ausgeführt.



2a. Wählen Sie unter **Kontrolle** den Block **wenn ... mache** aus und fügen Sie ihn dem Block **Wiederhole unendlich oft ... mache** hinzu:

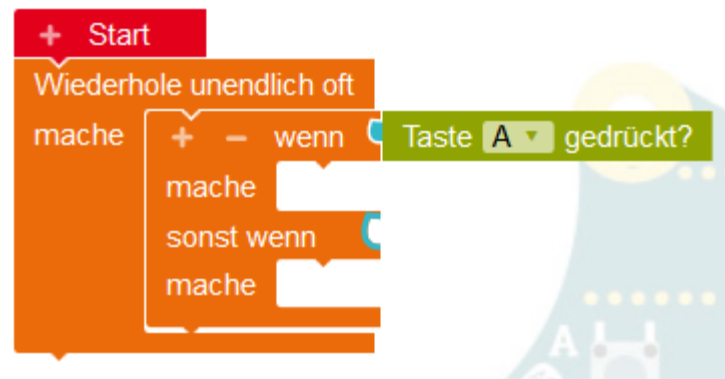


2b. Klicken Sie das „+“-Zeichen auf dem Block **wenn ... mache** an, um eine weitere Bedingung hinzuzufügen:






3. Wählen Sie unter **Sensoren** den Block **Taste A gedrückt** aus und fügen Sie ihn dem Block **wenn ... mache** hinzu:



**Tipp:** Um einen Block zu löschen, klicken Sie den Block mit der linken Maustaste an und pressen Sie den Delete-Button oder ziehen Sie den Block mit der linken Maustaste in den

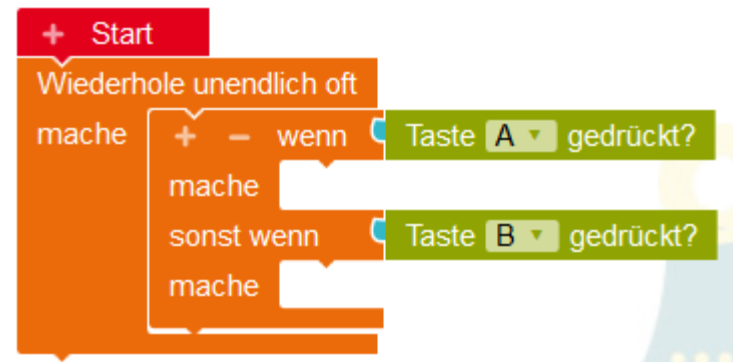
Korb  unten rechts. Der Block **Start** lässt sich nicht löschen und ist immer da.



4a. Wählen Sie unter **Sensoren** den Block **Taste A gedrückt** aus und fügen Sie ihn dem Block **wenn ... mache** hinzu:

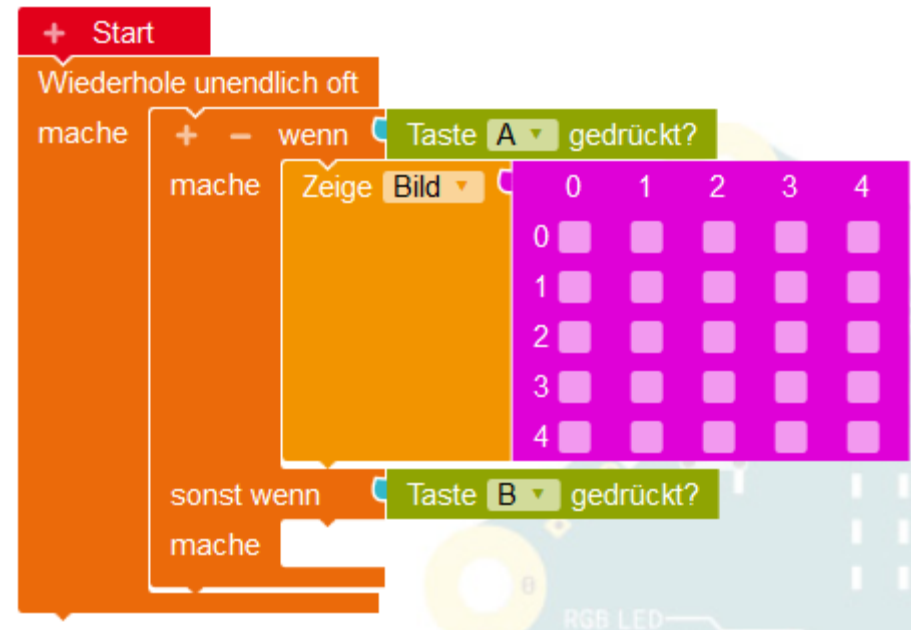
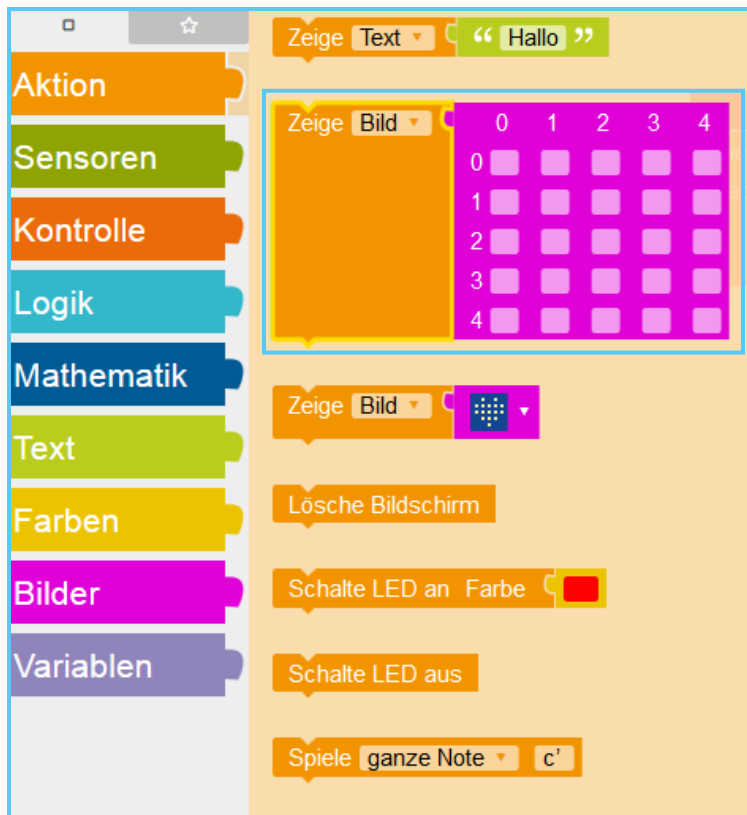


4b. Klicken Sie das Drop-Down-Menü mit der linken Maustaste an und wählen Sie die Option „B“:



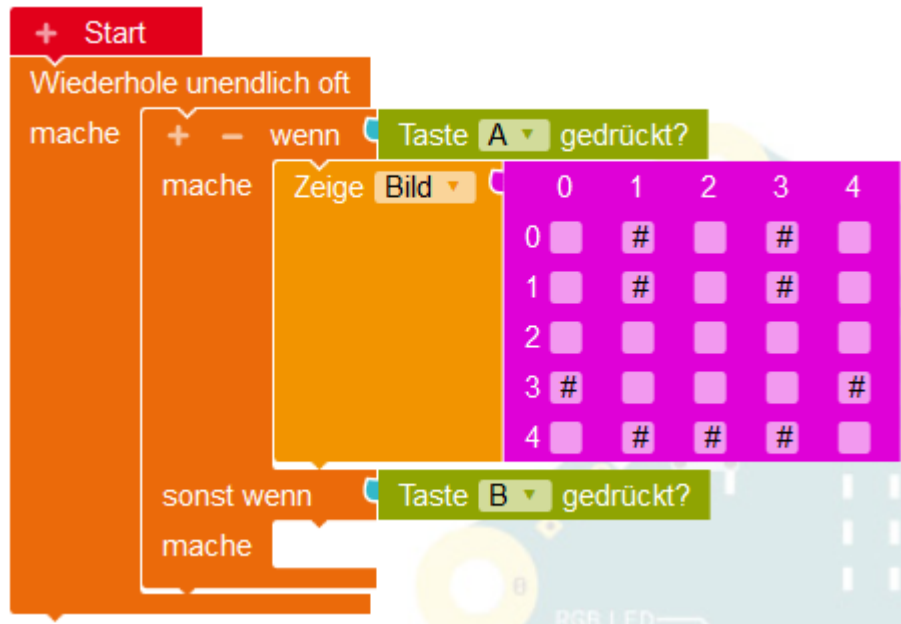


5. Wählen Sie unter **Aktion** den Block **Zeige Bild** aus und fügen Sie ihn dem Block **wenn ... mache** hinzu:



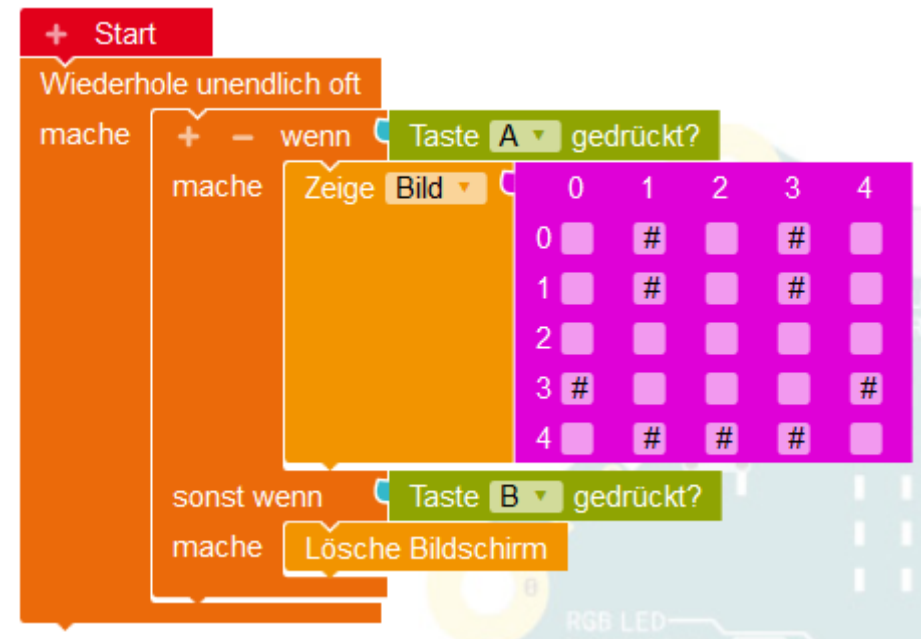
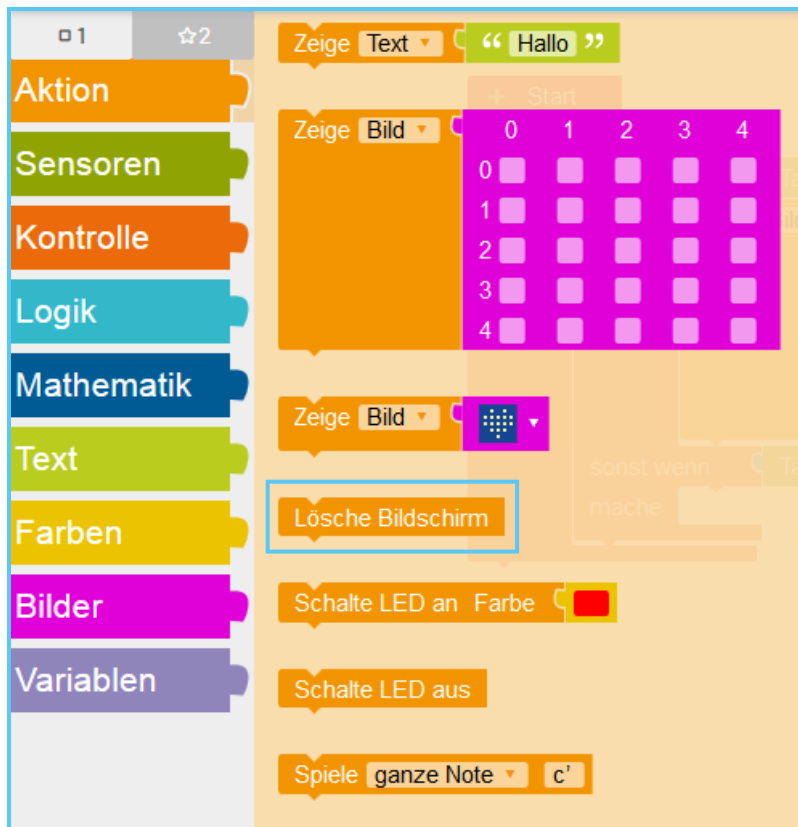


6. Klicken Sie die **Kästchen** an und machen Sie einen Smiley:





7. Wählen Sie unter **Aktion** den Block **Lösche Bildschirm** aus und fügen Sie ihn dem Block **wenn ... mache** hinzu:





8. Klicken Sie den Button  unten rechts an:

PROGRAMM NEPOprog ROBOTERKONFIGURATION

1 2

Aktion

Sensoren

Kontrolle

Logik

Mathematik

Text

Farben

Bilder

Variablen

+ Start

Wiederhole unendlich oft

mache

+ - wenn Taste A gedrückt?

mache

Zeige Bild

0	#		#	
1	#		#	
2				
3	#			#
4	#	#	#	#

sonst wenn Taste B gedrückt?

mache Lösche Bildschirm

RGB LED  
PROZESSOR

LAUTSPRECHER  
BATTERIE

LAGESENSOR

USB  
RESET

B  
1000

1 2 3

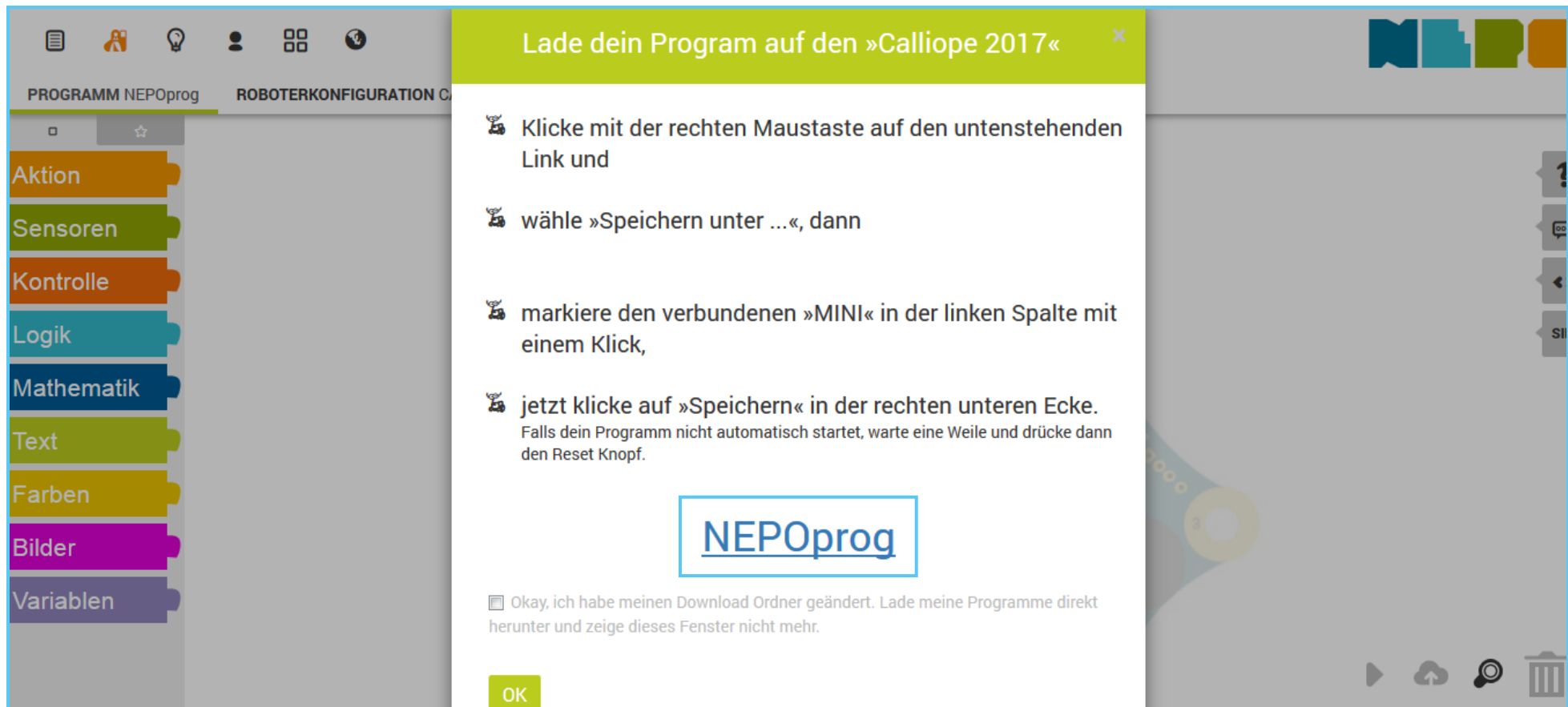
?  
?  
SIM

▶





9. Klicken Sie [NEPOprog](#) an und speichern Sie das Programm auf den Calliope mini:



The screenshot shows the NEPO programming environment. On the left, a sidebar lists various programming blocks: Aktion, Sensoren, Kontrolle, Logik, Mathematik, Text, Farben, Bilder, and Variablen. The main workspace is titled 'PROGRAMM NEPOprog' and 'ROBOTERKONFIGURATION'. A dialog box titled 'Lade dein Programm auf den »Calliope 2017«' is open, containing the following instructions:

- Klicke mit der rechten Maustaste auf den untenstehenden Link und
- wähle »Speichern unter ...«, dann
- markiere den verbundenen »MINI« in der linken Spalte mit einem Klick,
- jetzt klicke auf »Speichern« in der rechten unteren Ecke.  
Falls dein Programm nicht automatisch startet, warte eine Weile und drücke dann den Reset Knopf.

Below the instructions, the text 'NEPOprog' is displayed in a blue-bordered box. At the bottom of the dialog, there is a checkbox with the text 'Okay, ich habe meinen Download Ordner geändert. Lade meine Programme direkt herunter und zeige dieses Fenster nicht mehr.' and an 'OK' button.