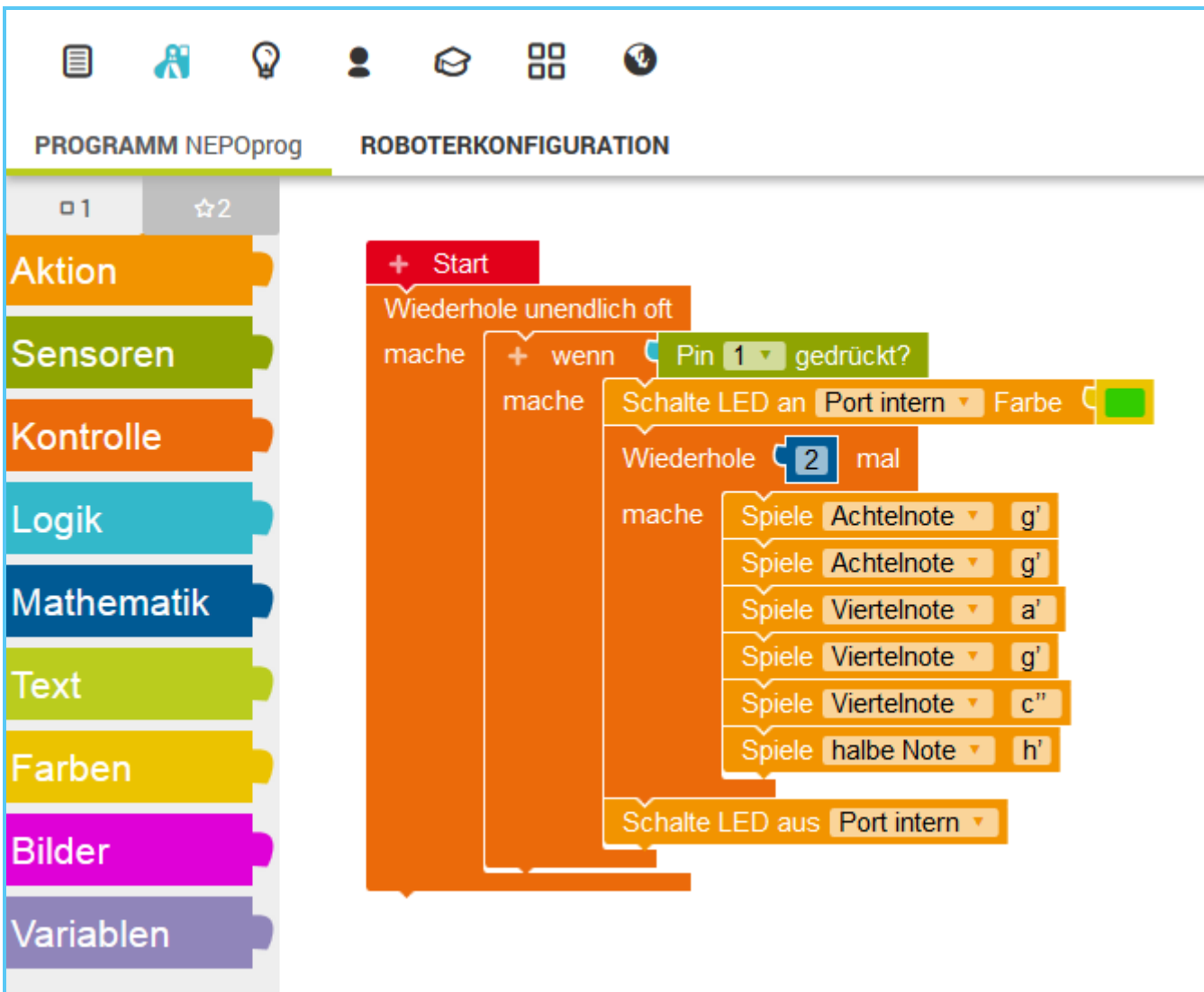




Anlage 10

Aufgabe: Wenn man den Pin 1 drückt, leuchtet die LED-Lampe grün und wird Musik abgespielt.

So geht's:



The screenshot shows the Calliope mini programming environment. On the left is a sidebar with categories: Aktion, Sensoren, Kontrolle, Logik, Mathematik, Text, Farben, Bilder, and Variablen. The main workspace is titled 'PROGRAMM NEPOprog' and 'ROBOTERKONFIGURATION'. A code block is visible, starting with a red '+ Start' block, followed by an orange 'Wiederhole unendlich oft' loop. Inside the loop is an orange 'mache' block containing a green 'wenn Pin 1 gedrückt?' block. This 'wenn' block has an orange 'mache' block containing: a yellow 'Schalte LED an Port intern Farbe' block with a green color swatch; an orange 'Wiederhole 2 mal' block containing a series of 'Spiele' blocks: 'Achtelnote g'', 'Achtelnote g'', 'Viertelnote a'', 'Viertelnote g'', 'Viertelnote c'', and 'halbe Note h''; and a yellow 'Schalte LED aus Port intern' block.

Tipp: Um gleiche Blöcke schneller einzufügen (wie z.B. den Block „Spiele ganze Note c“), klicken Sie den Block mit der linken Maustaste an, drücken Sie die Tastenkombination Ctrl + C, um den Block zu kopieren, und die Tastenkombination Ctrl + V, um den Block einzufügen.