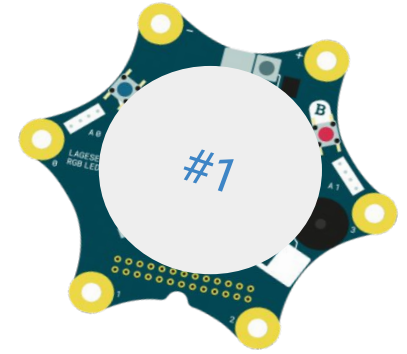




JUNGE TÜFTLER



Namensschild

Lass deinen Namen über das Display laufen.

Benutze dafür diese Befehle:



Tipp: verändere den angezeigten Text durch Klicken auf "Name".



Lösungsvorschlag: Namensschild

Lass deinen Namen über das Display laufen.

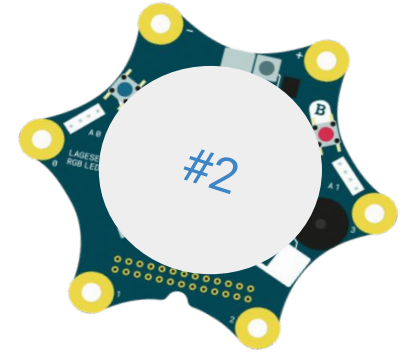
mögliche Lösung:



Extra: Kannst du auch mehrere Namen nacheinander anzeigen lassen?



JUNGE TÜFTLER



Lichtsirene

Lass die LED nacheinander in rot und blau leuchten.

Benutze und kombiniere dafür diese Befehle beliebig oft:





Lösungsvorschlag: Lichtsirene

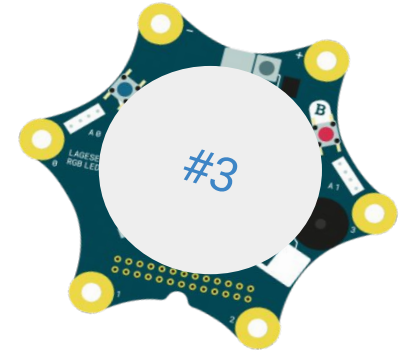
Lass die LED nacheinander in rot und blau leuchten.

mögliche Lösung:





JUNGE TÜFTLER



Herzschlag

Zeige einen Herzschlag auf dem Display.

Benutze dafür diese Befehle:

The image shows a sequence of code blocks for a Scratch program:

- A red **Start** block.
- An orange **Wiederhole unendlich oft** loop block containing:
 - A white **mache** block.
- An orange **Warte ms** block with a blue input field containing the number **500**.
- An orange **Zeige Bild** block with a dropdown menu set to **Bild** and a small image icon.
- An orange **Lösche Bildschirm** block.

Extra: Was musst du verändern, wenn du das Herz schneller (oder langsamer) schlagen lassen möchtest?

Tipp: "ms" bedeutet Millisekunde.



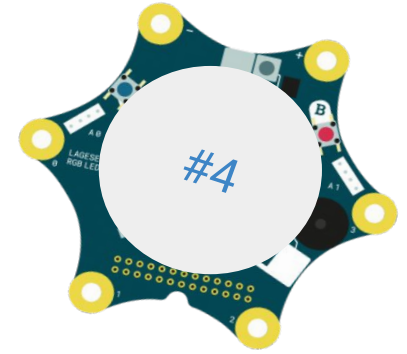
Lösungsvorschlag: Herzschlag

Zeige einen Herzschlag auf dem Display.

mögliche Lösung:



Mit 100ms schlägt das Herz schneller, mit 1000ms schlägt es langsamer.



Hast du Töne?

Lass einen Ton erklingen, wenn auf eine Taste gedrückt wird.

Benutze dafür diese Befehle:



Wie oft kannst du diesen Ton abspielen?

Extra: Wie kannst du diesen Ton nach jedem Tastendruck wieder abspielen?

Tipp: Du musst diese Befehle (unendlich oft) wiederholen.



Lösungsvorschlag: Hast du Töne?

Lass einen Ton erklingen, wenn auf eine Taste gedrückt wird.

mögliche Lösung, Ton wird nur 1x (beim ersten Drücken) abgespielt:



Extra: Ton wird bei jedem Drücken erneut abgespielt

