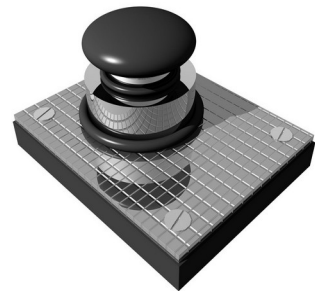
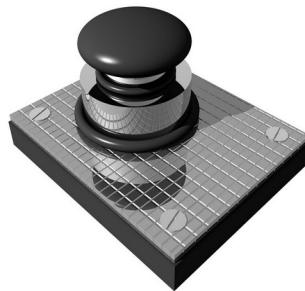
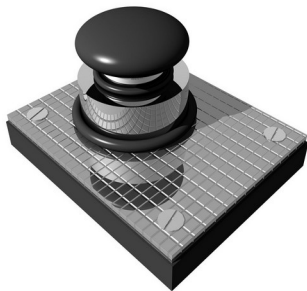
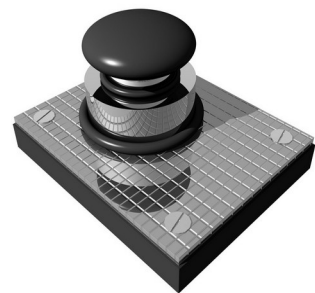
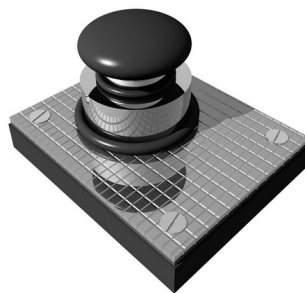
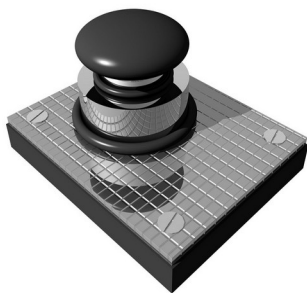




# Calliope mini



– Projekt | Quiz-Buzzer –



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung


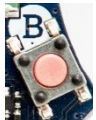
Verwendetes Material vom [InfoSphere - Schülerlabor Informatik](#) der RWTH Aachen, [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#), weiterbearbeitet im Projekt [TUD-Sylber<sup>2</sup>](#) in der [Didaktik der Informatik](#) der TU Dresden.

Weitere Quellenverweise sind auf der letzten Seite des Materials angegeben.



## Wer drückt zuerst?

Der **Calliope mini** kann nach diesem Projekt erkennen, welcher der beiden Knöpfe

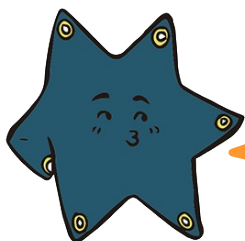
**Knopf A**  oder **Knopf B**  zu erst bzw. schneller gedrückt wird.



### AUFGABE

Füllt die folgende Tabelle aus:

	EINGABE = Ihr drückt ...	AUSGABE = Calliope mini ...
1	<b>Knopf A</b> 	zeigt den Buchstabe „A“
2	<b>Knopf B</b> 	
3		



Warum ist bei 3 eine ganz  
leere Zeile?  
Was kann denn noch  
passieren?

**Spieler A** und **Spieler B**  
drücken ihre Knöpfe  
genau gleichzeitig!

Die Tabelle ist komplett voll? **Klasse, dann geht es jetzt weiter!**

## AUFGABE

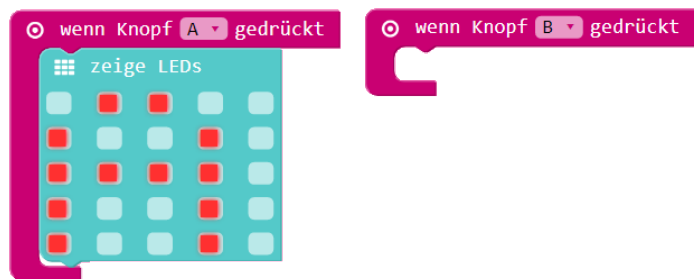
**Startet** ein neues Projekt. Klickt dafür **oben** auf **Projekte** und dann auf **Neues Projekt!**

Benennt euer Projekt:



**Löscht** alle vorhandenen Blöcke!

Hier ist der Anfang des Programms:



## AUFGABE

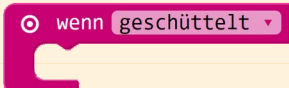
Jetzt seid ihr dran. **Wie geht es weiter?** Erweitert das Programm. Ladet euer Programm herunter und schaut, was passiert!

Aber Moment, die Anzeige der Buchstaben verschwindet ja gar nicht mehr!



## AUFGABE


Die jeweilige Anzeige – zum Beispiel A oder B – sollen verschwinden, also NICHT mehr angezeigt werden, wenn der **Calliope mini** geschüttelt wird.

Nehmt den  - Block aus **Eingabe!**

Ergänzt den passenden Block aus **Grundlagen**, damit die LEDs nichts mehr anzeigen.



Wenn ihr wollt, **erweitert** euer Programm.

**Beim Start**  soll eine **blinkende Animation** den Spielbeginn anzeigen. Erfindet eine Animation und baut sie in das Programm ein!

Für ein richtiges Quiz braucht man natürlich auch **Fragen**. Denkt euch ein paar Quizfragen aus!

**Klasse, ihr habt euer eigenes Spiel erstellt.  
Spielt noch ein paar Runden!**

