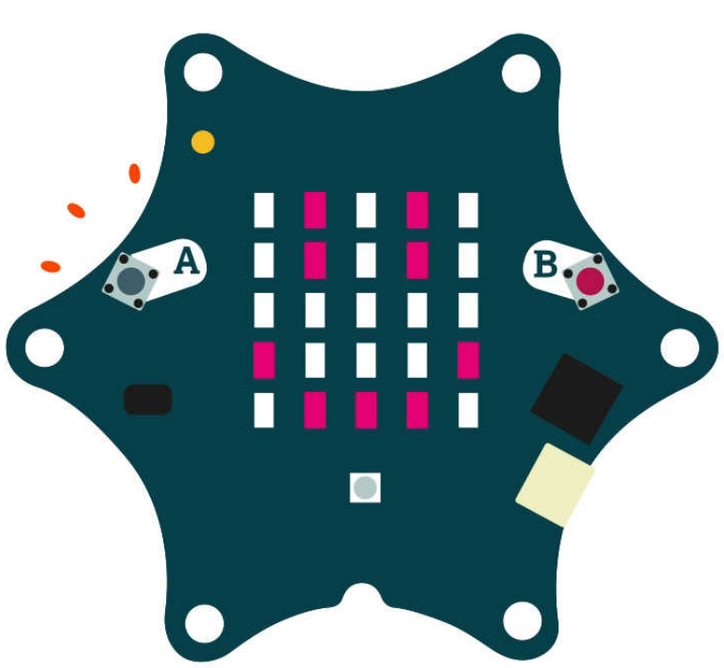
5 min

SCHWIERIGKEIT
Leicht

SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03

Bei diesem Programm benutzt du zum ersten Mal die Eingabemöglichkeiten des Calliope mini. Steuere mit den Tasten A und B, welches Gesicht auf dem Bildschirm anzeigt werden soll. Diese Anleitung führt dich schrittweise zum fertigen Programm.



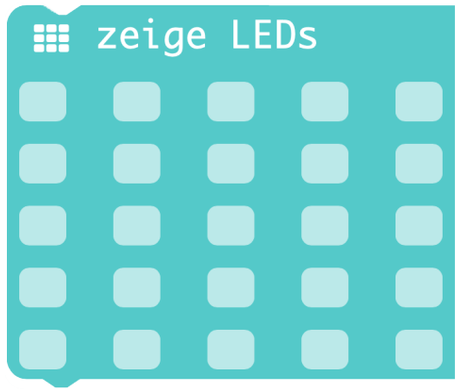
SMILEY AUF KNOPFDRUCK

Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Eingabe

Grundlagen

Wenn Knopf gedrückt
Tut etwas, wenn eine Taste (A, B oder beide A +B) gedrückt und wieder losgelassen wird.



Zeige LEDs
Zeigt ein Bild auf dem LED Bildschirm.

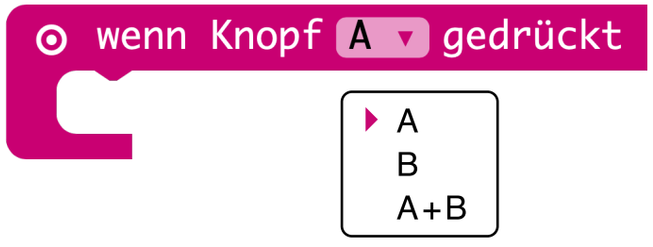
SMILEY AUF KNOPFDRUCK

03

Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Eingabe

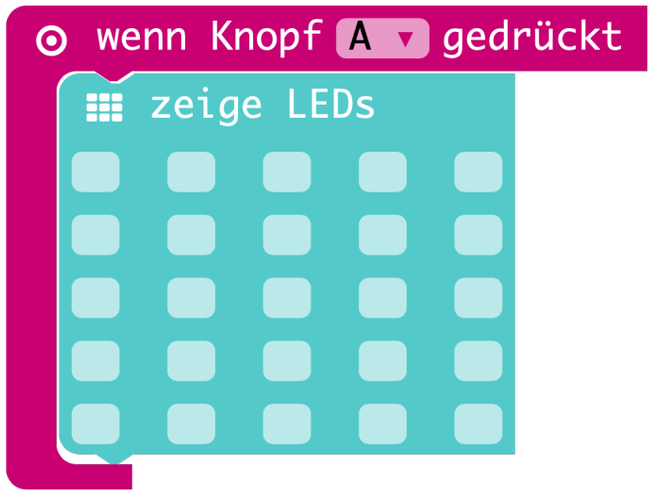
1 Wähle den Block wenn Knopf gedrückt in der „Eingabe”-Kategorie aus. Stelle sicher, dass der Knopf A ausgewählt ist.



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Grundlagen

2 Füge den Block zeige LEDs in die Schleife des „wenn Knopf gedrückt”-Blocks aus dem letzten Schritt.

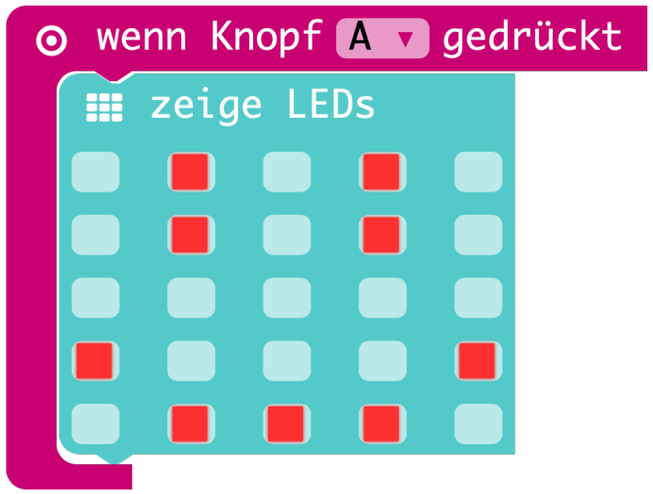


SMILEY AUF KNOPFDRUCK

Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Grundlagen

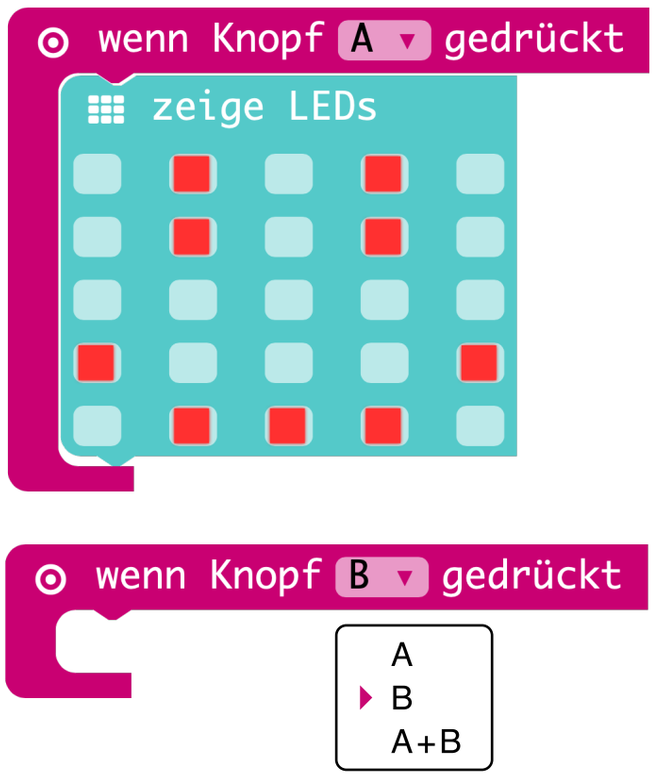
3 Zeichne einen lachenden Smiley. Klicke dazu einfach in die kleinen Vierecke auf dem zeige LEDs Block.



Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Eingabe

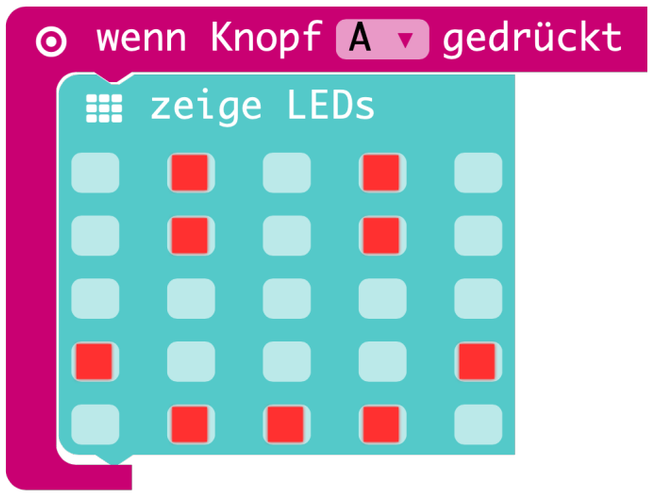
4 Füge einen weiteren wenn Knopf gedrückt Block zu deinem Programm hinzu. Drücke auf das Feld mit dem kleinen Dreieck und wähle den Knopf B aus.

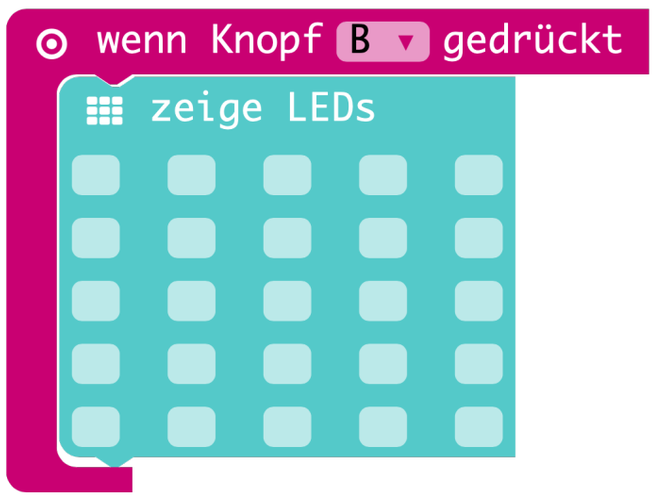


Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Grundlagen

5 Füge einen weiteren zeige LEDs Block hinzu und platziere ihn in die Schleife des zweiten „wenn Knopf gedrückt”-Blocks aus dem letzten Schritt.



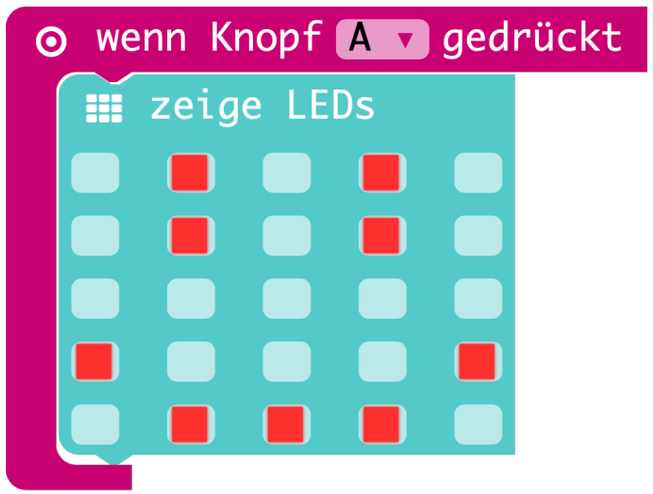


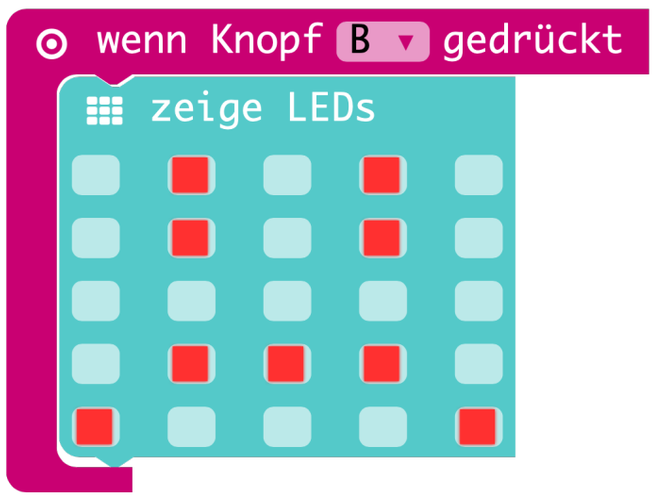
SMILEY AUF KNOPFDRUCK

Du benötigst folgende Befehlskategorien:

Grundlagen

6 Zeichne nun einen traurigen Smiley. Klicke dazu einfach in die kleinen Vierecke auf dem zeige LEDs Block.
Fertig - du kannst nun Smileys auf Knopfdruck anzeigen.





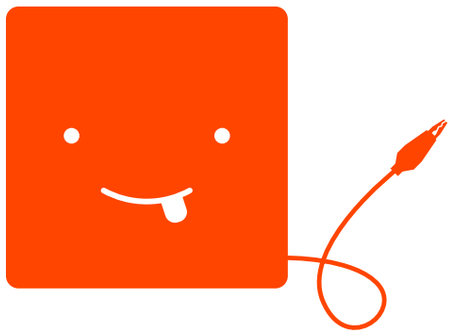
Programm auf den Calliope mini übertragen:

Herunterladen

Wenn du Hilfe benötigst, schau doch mal hier vorbei:
Code übertragen

Herunterladen und Ausprobieren
Lade dein Programm herunter, in dem du in der Programmierumgebung auf den Knopf „Herunterladen” links in der Ecke drückst. Ziehe dann dein Programm auf den mini, der wie ein USB-Stick angezeigt wird.

Verwendest du in deinem Programm eine Eingabe, dann denk daran, beim Testen die entsprechende Eingabe auch auszuführen.

Weiter gehts mit
Baue dir einen eigenen Würfel

Unsere Website
calliope.cc