

## 03\_01\_Teil1\_Hinweise

Calliope-Kurs, Sommer/Herbst 2018

Jogi Künstner, Turbine Brunen



# Section 1

## Teil 1 : Tipps



# Einleitung

Die meisten Tipps stehen schon in der Aufgabe selbst, hier nochmal die Menus, die verwendet werden sollen und ein paar zusätzliche Tipps



# Taste Drücken

- Beim **Drücken** der linken Taste => **Menu Eingabe**



Figure 1: 01\_Menu\_Eingabe.png



# Zwei Platzhalter anlegen

- **zwei Platzhalter => Menu Variablen**



Figure 2: 03\_Menu\_Variablen.png



# Zwei Platzhalter anlegen

- Variablen müssen angelegt werden => **neue Variable anlegen** ( sinnvolle Namen vergeben )
- Wir wollen die Variablen **belegen** => nicht die Variable so wie sie da steht benutzen, das ist, wenn man die Variable **lesen** will => **ändere Platzhalter auf** aus dem Menu Variablen,, wir wollen **schreiben, belegen, ändern...**
- Im Menu Variablen findet man das **nicht direkt** für unsere Variablen, man muss das für **Platzhalter** benutzen und dann per **Drop-Down** (das kleine Dreieck neben dem Namen) den Namen ändern.



# Zufallswerte erzeugen

- Zufallswerte => **Menu Mathematik**



Figure 3: 13\_Menu\_Mathematik.png



# Zufallswerte erzeugen

- erzeugt zwischen 0 ... irgendwas, wir wollen 1 ... 10
- Also erzeugen zwischen 0 ... 9 , dann noch 1 drauf addieren.
- Addieren kann man
  - entweder anschliessend : **ändere Platzhalter um**
  - direkt beim belegen, durch Mathematik, es gibt ein **Additions** Puzzle-Teilchen, das man verwenden kann.



# Zahlen und Texte anzeigen

- Zahlen und Texte anzeigen finden sich im Menu **Grundlagen**



Figure 4: 23\_MenuGrundlagen.png

- Zahlen **anzeigen** macht man mit **Zeige Nummer**
- Texte, die angezeigt werden sollen ( das "="-Zeichen, das "+"-Zeichen) werden mit **zeige Zeichenfolge** als Laufschrift



# Navigation

- Hoch zur Übersicht
- weiter zu Teil1 Lösung



# Lizenz/Copyright-Info

Für alle Bilder auf dieser Seite gilt:

- Autor: Jörg Künstler
- Lizenz: CC BY-SA 4.0

