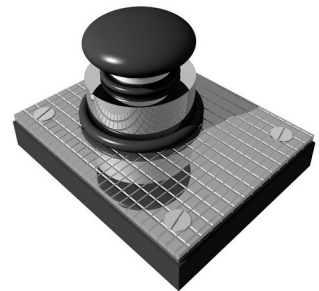
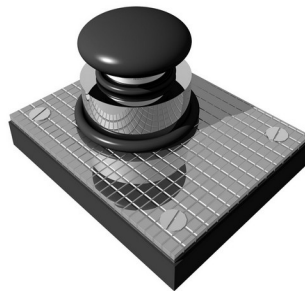
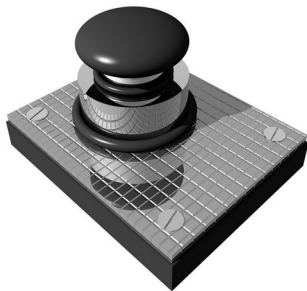
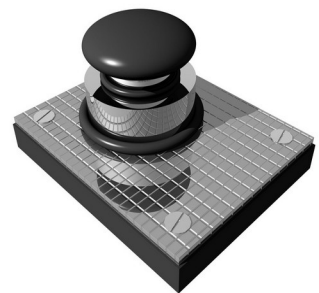
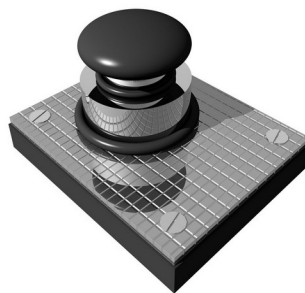
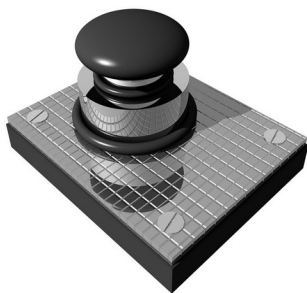






Calliope mini

– Projekt | Quiz-Buzzer –



Wer drückt zuerst?



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

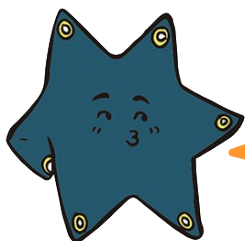
Knopf A  oder **Knopf B**  zu erst bzw. schneller gedrückt wird.



AUFGABE

Füllt die folgende Tabelle aus:

	EINGABE = Ihr drückt ...	AUSGABE = Calliope mini ...
1	Knopf A 	zeigt den Buchstabe „A“
2	Knopf 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

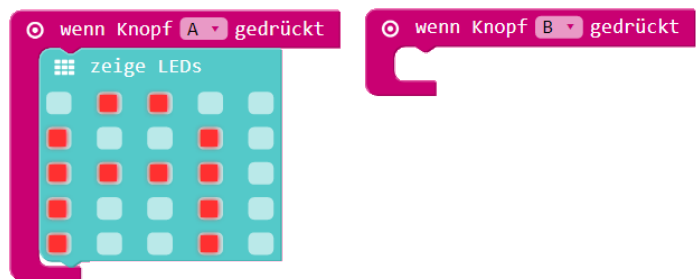
Startet ein neues Projekt. Klickt dafür **oben** auf **Projekte** und dann auf **Neues Projekt!**

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!**

