Geschichte schreiben (1)

In dieser Einheit sollst du den BBC micro:bit so programmieren,
damit dieser später als Hilfsmittel dazu dienen kann, eine Geschichte zu schreiben.

Mögliche Arbeitsschritte:

1) Das Ziel des Programmes soll es sein, dass durch den BBC micro:bit der Anfangsbuchstabe des nächsten Satzes, den du schreibst, vorgegeben wird. Implementiere also ein Array, welches beim Start des Programmes mit allen Buchstaben des Alphabets gefüllt werden soll. Lass allerdings bei der Implementierung die Buchstaben „C“, „Q“, „X“ und „Y“ weg, da das Geschichtenschreiben sonst zu schwierig wird! Solltest du noch nicht mit Arrays vertraut sein, kannst du dazu zuerst im Internet recherchieren!

Tipp: Halte bei der Implementierung des Arrays nach diesem Block Ausschau:

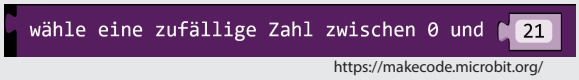
https://makecode.microbit.org/

Du wirst diesen Block unter „Fortgeschritten > Arrays“ finden!

2) Nachdem du das Array implementiert hast, solltest du nun ein passendes Ereignis finden, um das Programm zu starten (z.B. Schütteln des micro:bit, Drücken der Taste A, ...).

3) Abschließend sollst du nun implementieren, dass beim erneuten Eintreten des Ereignisses, ein neuer (zufälliger) Buchstabe angezeigt wird.

Tipp: Du wirst eine Zufallszahl benötigen, um einen Buchstaben an einer zufälligen Position im Array zu wählen und anzeigen zu lassen. Möglicherweise hilft dir dabei dieser Block:



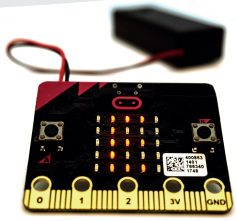
https://makecode.microbit.org/

Wie hier erkennbar soll ein Wert zwischen 0 und 21 ausgewählt werden. Es befinden sich nämlich 22 Buchstaben im Array und wie du sicherlich bereits weißt, beginnt die Zählung im Array bei 0 und nicht bei 1!

Nachdem du den zufälligen Wert generiert hast, wirst du noch den Buchstaben, der sich an dieser zufälligen Position befindet, ermitteln müssen. Möglicherweise hilft dir dabei dieser Block:

https://makecode.microbit.org/

4) Nachdem du alle Schritte befolgt hast, kannst du nun, gemeinsam mit deinem Sitznachbarn/deiner Sitznachbarin, mit dem Schreiben einer Geschichte beginnen. Befolge dazu die Anweisungen, die du auf dem nächsten Arbeitsblatt findest!



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz

Die abgebildeten Grafiken sind, sofern nicht anders angegeben, frei von Urheberrechten.