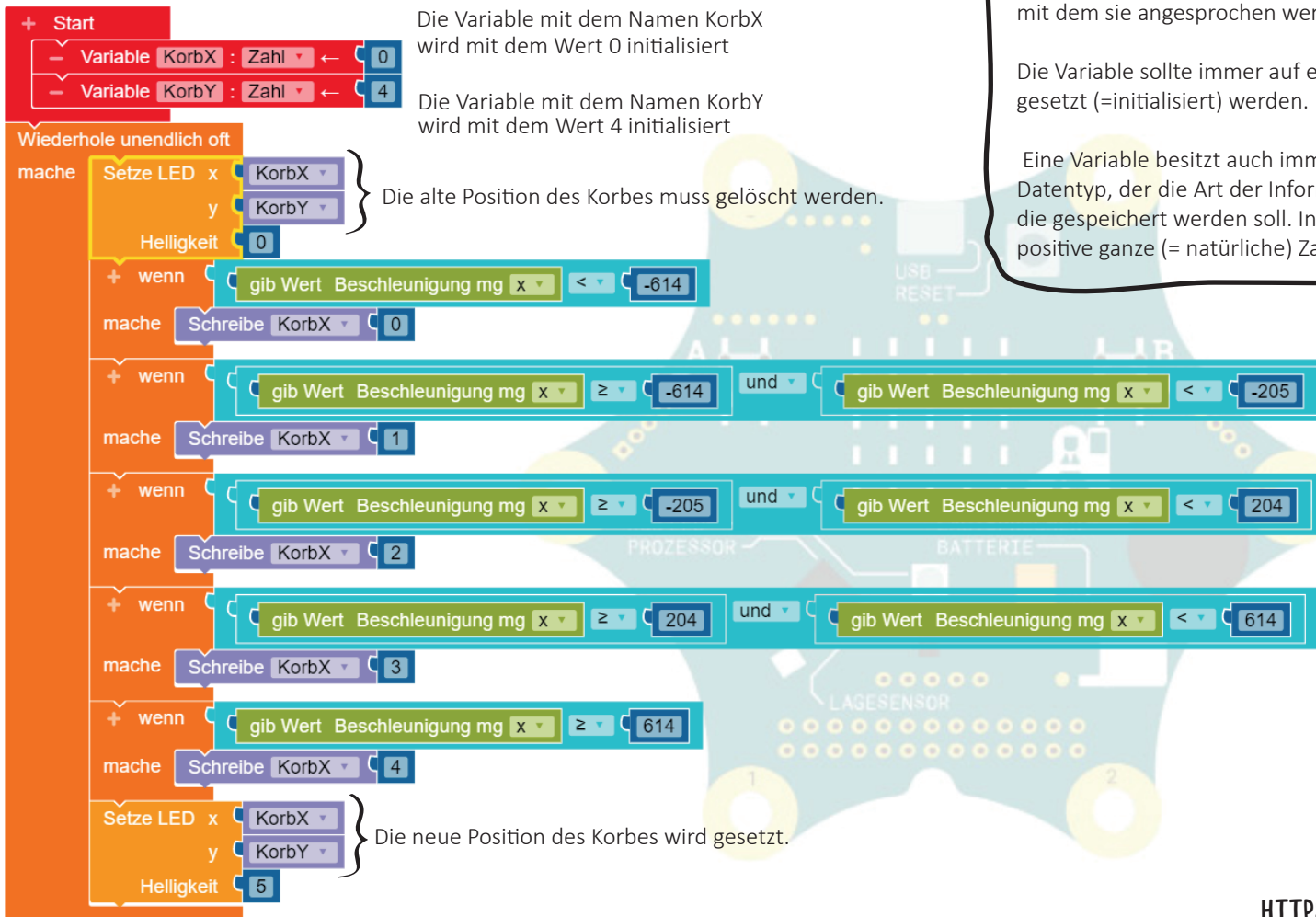


FANG DAS EI - TEIL 3

NUN GEHT ES AN DIE PROGRAMMIERUNG!
DAS NÖTIGE HINTERGRUNDWISSEN HAST DU DIR JA SCHON ERARBEITET...

HIER IST EINE MÖGLICHE LÖSUNG FÜR DIE STEUERUNG DES KORBES ANGEFÜHRT:

Die Position des Korbes wird in den Variablen KorbX und KorbY gespeichert.



Die Variable mit dem Namen KorbX wird mit dem Wert 0 initialisiert

Die Variable mit dem Namen KorbY wird mit dem Wert 4 initialisiert

Die alte Position des Korbes muss gelöscht werden.

Die neue Position des Korbes wird gesetzt.

VARIABLEN

Das Programm beinhaltet 2 Variablen mit dem Namen KorbX und KorbY.

Variablen dienen zur vorübergehenden Speicherung von Daten, die sich während der Ausführung eines Programmes ändern können. Der Wert von Variablen ist variabel, er kann sich ändern.

Eine Variable besitzt einen eindeutigen Namen, mit dem sie angesprochen werden kann.

Die Variable sollte immer auf einen anfänglichen Wert gesetzt (=initialisiert) werden.

Eine Variable besitzt auch immer einen bestimmten Datentyp, der die Art der Information bestimmt, die gespeichert werden soll. In diesem Fall soll eine positive ganze (= natürliche) Zahl gespeichert werden.

ENDLOS-SCHLEIFE

Der Wert des Beschleunigungssensor muss mehrmals in der Sekunde abgefragt werden, damit sich der Korb in die entsprechende Richtung bewegt. Dazu wird eine Endlosschleife benötigt. Der Code innerhalb der Schleife wird (theoretisch) unendlich oft ausgeführt.

MAPPING
(vergleiche dazu:
FANG DAS EI - TEIL 2)

[HTTPS://LAB.OPEN-ROBERTA.ORG/](https://lab.open-roberta.org/)