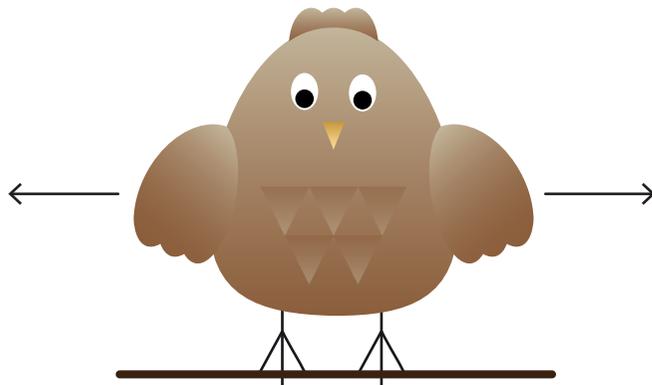


FANG DAS EI - TEIL 5

ES FEHLT NICHT MEHR VIEL!

GEHEN WIR VOM FOLGENDEN PROGRAMM AUS:

```
+ Start
- Variable EiX : Zahl ← 0
- Variable EiY : Zahl ← 0
Wiederhole unendlich oft
mache
  Setze LED x EiX
  y EiY
  Helligkeit 5
  Warte ms 500
  Setze LED x EiX
  y EiY
  Helligkeit 0
  Schreibe EiY EiY + 1
```



Welchen Wert hat die Variable EiY **nach dem 4. Schleifendurchlauf**?

Weil es nur 5 LEDs in einer Spalte gibt, ist das Ei nach dem 5. Schleifendurchlauf nicht mehr zu sehen.

Das soll nun geändert werden!

Wie du schon weißt, ist Henne Mini eine sehr fleißige Henne. Sobald das erste Ei am Boden angekommen ist (oder besser gesagt: mit dem Korb aufgefangen wurde) legt Mini auch schon das zweite Ei und so weiter...

Ist die Y-Position des Eies gleich 4, so ist das Ei am Boden angekommen. Wenn das der Fall ist, kommt ja schon das nächste Ei von oben. Die anfängliche Y-Position des nächsten Eies ist also wieder 0.

Das kann mit den folgenden Befehlsbausteinen umgesetzt werden:

```
+ wenn EiY = 5
mache
  Schreibe EiY 0
```

Henne Mini wechselt ständig ihre Position auf der Sitzstange. Das nächste Ei soll also immer von einer **zufälligen X-Position** herabfallen.

Folgende X-Positionen sind möglich: 0,1,2,3 und 4

SUCHE NACH EINEM PASSENDEN BEFEHLSBAUSTEIN IM EDITOR OPEN ROBERTA, UM EINE ZUFALLSZAHL ZWISCHEN 0 UND 4 ZU ERMITTELN.