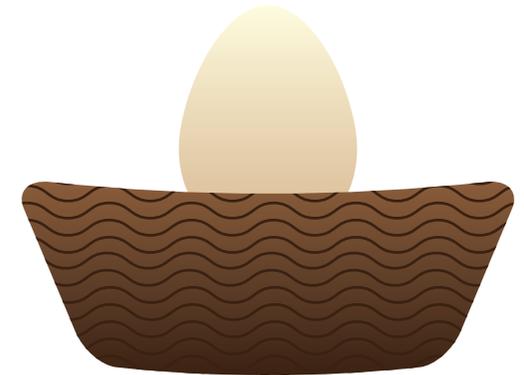


FANG DAS EI - TEIL 6

FANG DAS EI MIT DEM KORB!

NUN GEHT ES DARUM, DAS PROGRAMM FÜR DAS EI UND DAS PROGRAMM FÜR DEN KORB IN EINEM PROGRAMM ZU VEREINIGEN.

EINE MÖGLICHE LÖSUNG IST HIER DARGESTELLT:



```
+ Start
- Variable KorbX : Zahl ← 0
- Variable KorbY : Zahl ← 4
- Variable EiX : Zahl ← 0
- Variable EiY : Zahl ← 0

Wiederhole unendlich oft
mache
  Setze LED x KorbX
  y KorbY
  Helligkeit 0
  + wenn gib Wert Beschleunigung mg x < -614
  mache Schreibe KorbX ← 0
  + wenn gib Wert Beschleunigung mg x ≥ -614 und gib Wert Beschleunigung mg x < -205
  mache Schreibe KorbX ← 1
  + wenn gib Wert Beschleunigung mg x ≥ -205 und gib Wert Beschleunigung mg x < -204
  mache Schreibe KorbX ← 2
  + wenn gib Wert Beschleunigung mg x ≥ -204 und gib Wert Beschleunigung mg x < -614
  mache Schreibe KorbX ← 3
  + wenn gib Wert Beschleunigung mg x ≥ -614
  mache Schreibe KorbX ← 4
  Setze LED x KorbX
  y KorbY
  Helligkeit 5
  Setze LED x EiX
  y EiY
  Helligkeit 5
  Warte ms 500
  Setze LED x EiX
  y EiY
  Helligkeit 0
  Schreibe EiY ← EiY + 1
  + wenn EiY = 5
  mache Schreibe EiY ← 0
  Schreibe EiX ← ganzzahliger Zufallswert zwischen 0 bis 4
```

Um diesem Programm nun einen Spielcharakter zu verleihen, muss festgestellt werden, ob das Ei vom Korb aufgefangen wurde. Das ist dann der Fall, wenn die Position des Korbes mit der Position des Eies übereinstimmt.

Versuche aus den folgenden Bausteinen eine korrekte Bedingung zu formulieren! Du kannst alle Bausteine auch mehrfach verwenden.



DEINE LÖSUNG: