

## **PRIMM – Lektion 1: Musterlösung für Lehrkräfte**

### **Predict (Vorhersagen)**

Mögliche Antworten:

- Das Programm gibt mehrere Texte mit Fragen und Antworten aus.
- Es fragt nach einer Eingabe (Antwort auf eine Frage).
- Es zeigt eine Rückmeldung mit der eingegebenen Antwort und einen Abschlussatz.

### **Run (Ausführen)**

Das Programm läuft wie erwartet. Wenn die Schüler abweichende Erwartungen hatten, erkennen sie dies hier.

### **Investigate (Untersuchen)**

1. Variablen: ``name`` (enthält einen Namen), ``answer`` (speichert die Eingabe).
2. Neben ``print()`` kommt die Funktion ``input()`` vor – sie liest Tastatureingaben ein.
3. Der Operator ``+`` wird zur Verkettung von Strings (Texten) verwendet.
4. ``print()`` ohne Inhalt erzeugt eine Leerzeile.

### **Modify (Verändern)**

Musterlösungen:

1. ``name = "Max"`` (oder ein eigener Name).
2. ``answer = input("Do you like programming " + name + "? ")``
3. ``name = input("What is your name? ")`` zu Beginn des Programms.

## Make (Erstellen)

Beispielprogramm:

```
name = input("What is your name? ")  
print("Hello " + name)  
breakfast = input("What did you have for breakfast, " + name + "? ")  
print("Great! " + breakfast + " sounds delicious.")  
colour = input("What is your favourite colour, " + name + "? ")  
print("My favourite colour is " + colour + " too!")
```

---

## Erweiterung

Beispielprogramm:

```
name = input("What is your name? ")  
age = int(input("How old are you " + name + "? "))  
newage = age + 1  
print("Thank you - that means you will be " + str(newage) + " next  
birthday")
```

---