

Push the puzzer (Conventional Example)



Deine Rolle

Du spielst sehr gerne Quiz-Spiele, bist leidenschaftlicher Zuseher von Quiz-Shows und findest es einfach spannend mitzufiebern. Einmal warst du sogar schon live bei einer Show dabei.

Deine Situation

Hast gerade die ersten Schritte in die Welt der Programmierung unternommen und ist hellauf begeistert. Die gefällt der Umgang mit dem Computer und das logische Denken. Außerdem hast du auch ein Interesse an Wettbewerben. Der Lehrer hat einen Quiz-Wettbewerb angekündigt und möchte sogenannte Buzzer verwenden.

Dein Ziel

Ziel dieser Aufgabe ist es einen Buzzer zup rogrammieren, den wir im Anschluss an die Pause auch wirklich für das Quiz in Kleingruppen benötigt. Deshalb ist es sehr wichtig, dass wir einen Einsatzfähigen Buzzer für jedes Team haben.

Erwartete Funktionen (Ziel)

- Dein Buzzer soll die Funktion erfüllen die auch ein gewöhnlicher Buzzer erfüllt.
- Der Spieler soll einen Knopf drücken und dann ertönt ein Geräusch.
- Solang er keinen Knopf drück passiert nichts, erst nachdem er den Knopf gedrückt hat.
- Wer als erster den Knopf drück bekommt die Möglichkeit eine Antwort abzugeben.

Schriftlicher Lösungsweg

1. Dein Programm beginnt mit dem Start-Block.
2. Dann fügst du den Warte-Block an.
3. Der Warte-Block beeinflusst den Programmablauf.
4. Du wählst den Modus „Berührungssensor – Vergleichen - Zustand“.
5. Dann hängst du an den Warte-Block einen Klang-Block.
6. Wähle den Modus „Datei abspielen“ aus.
7. Dann kannst du dir aussuchen welcher Ton abgespielt werden soll. Bitte stelle sicher, dass keine zwei Teams den selben Ton abspielen.
8. Dann musst du, dass ganze in eine Schleife einfügen. Wenn du nicht weiß, was eine Schleife ist schau dir das Just-in-time Video einfach an.
9. Nun ist dein Buzzer einsatzbereit.