



OpenRobotX

Lektion 12

Programmieren mit dem X1 Arduino Roboter

Inhaltsverzeichnis

- Was ist Switch-Case
- Dein Projekt

Was ist Switch-Case?

- **Switch**

- In Klammern: Welcher Wert soll gelesen werden

- **Case**

- Was soll bei bestimmten Werten passieren

- **Default**

- Wenn Wert nicht gegeben

```
1 void setup() {  
2  
3     Serial.begin(9600);  
4     |  
5     }  
6  
7 void loop() {  
8  
9     int a=2;  
10  
11 switch(a) {  
12  
13     case 1: Serial.println("a ist eins\n"); break;  
14     case 2: Serial.println("a ist zwei\n"); break;  
15     case 3: Serial.println("a ist drei\n"); break;  
16     default: Serial.println("a ist irgendwas\n"); break;  
17  
18     }  
19 }
```

Dein Projekt

Textanweisungen

Erstelle ein Programm, dass auf Tastendruck eine Variable ändert.

Verwende einen Switch-Case um verschiedene Werte auszugeben.

