

Trace-Tabellen

Trace-Tabellen stellen den Wert von Variablen beim Durchlaufen des Programms dar. Auf diese Art und Weise kann man sich zum Beispiel genau veranschaulichen, wann Schleifen abgebrochen werden.

Zeile i 4 10 5 10 6 11 7 11

Aufgabe: Theorieteil

An einem Arduino ist an jedem Digitalpin eine LED mit Vorwiderstand angeschlossen.

Stelle die beiden unten abgebildeten Programme in einer Trace-Tabelle dar und gib an, welche LEDs dabei leuchten werden.

```
Arduino Programm
   setze pause ▼ auf 0.5
   wiederhole fortlaufend
3:
     setze i ▼ auf 10
4:
     wiederhole (3) mal
5:
       setze digitalen Pin 🕕 Ausgang auf (HIGHY
6:
7:
       warte pause Sek.
8:
                            Ausgang auf LOW
       setze digitalen Pin
9:
       ändere i ▼ um 1
```

```
1 Arduino Programm
   setze pause ▼ auf 0.5
    viederhole fortlaufend
3:
     setze i ▼ auf 10
4:
     wiederhole bis (i = 13
5:
6:
       setze digitalen Pin
                           Ausgang auf (HIGH*
7:
       warte pause Sek
8:
       setze digitalen Pin 🚺
                           Ausgang auf LOW
       ändere i ▼ um 1
9:
```



Trace-Tabellen

Trace-Tabellen stellen den Wert von Variablen beim Durchlaufen des Programms dar. Auf diese Art und Weise kann man sich zum Beispiel genau veranschaulichen, wann Schleifen abgebrochen werden.

Zeile i 4 10 5 10 6 11 7 11

Aufgabe: Theorieteil

An einem Arduino ist an jedem Digitalpin eine LED mit Vorwiderstand angeschlossen.

Stelle die beiden unten abgebildeten Programme in einer Trace-Tabelle dar und gib an, welche LEDs dabei leuchten werden.

```
Arduino Programm
   setze pause ▼ auf 0.5
   wiederhole fortlaufend
3:
     setze i ▼ auf 10
4:
     wiederhole (3) mal
5:
       setze digitalen Pin 🕕 Ausgang auf (HIGHY
6:
7:
       warte pause Sek.
8:
                            Ausgang auf LOW
       setze digitalen Pin
9:
       ändere i ▼ um 1
```

```
1 Arduino Programm
   setze pause ▼ auf 0.5
    viederhole fortlaufend
3:
     setze i ▼ auf 10
4:
     wiederhole bis (i = 13
5:
6:
       setze digitalen Pin
                           Ausgang auf (HIGH*
7:
       warte pause Sek
8:
       setze digitalen Pin 🚺
                           Ausgang auf LOW
       ändere i ▼ um 1
9:
```