

# Match Finder

In diesem Programm geht es darum jeweils zu zweit Fragen zu beantworten und anschliessend auszuwerten, wie viele Übereinstimmungen es gegeben hat.

Der Knopf **A** steht dabei für **Nein**. **B** steht für **Ja**.

Die Fragen sind:

1. Wohnst du im Aargau? (Ja → B) (Nein → A)
2. Studierst du iCompetence? (Ja → B) (Nein → A)
3. Hast du eine technische BM? (Ja → B) (Nein → A)
4. Hast du den EIPR-Test geschrieben? (Ja → B) (Nein → A)
5. Arbeitest du gerne mit den Händen (mit Holz, Metall, Stoff, Wolle, etc.)? (Ja → B) (Nein → A)

## 1. Eigenen Balken einfärben

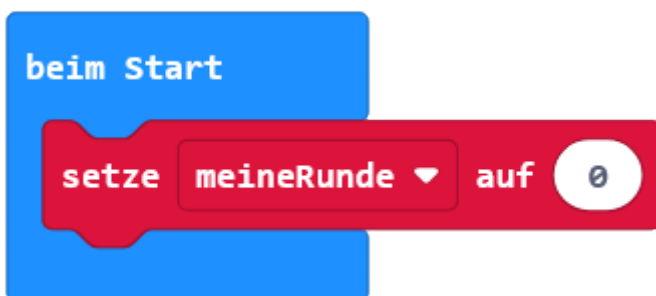
### 1.1. Vorbereitung

Als erstes wird eine Variable gebraucht, die zählt, bei welcher Frage man sich befindet.

Erstelle eine Variable...

Bennen Sie die Variable mit **meineRunde**. Diese Variable soll beim Starten auf **0** gesetzt werden.

▼ Lösung



### 1.2. Fragen beantworten

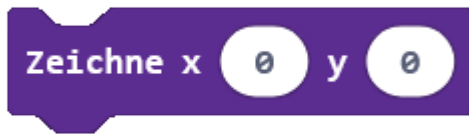
Nun brauchen Sie zwei Mal den Block [wenn Knopf **A** gedrückt]. Einmal für den Knopf **A** und einmal für den Knopf **B**.

Wenn der Knopf **A** gedrückt wurde, dann soll die Variable **meineRunde** um 1 erhöht werden.



Wenn der Knopf **B** gedrückt wurde, dann soll die Variable **meineRunde** auch um 1 erhöht werden. Zusätzlich soll aber auch noch das zur Frage gehörige LED aufleuchten.

Setzen Sie den Block [Zeichne x 0 y 0] **vor** den Block [ändere **meineRunde** um 1]

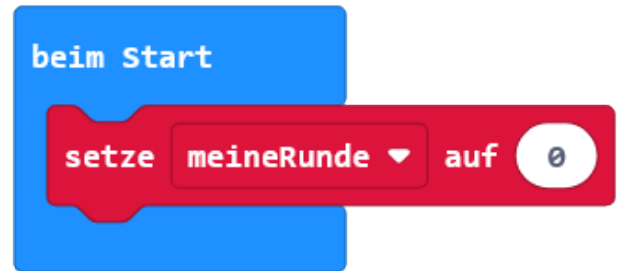


Im Block [Zeichne x 0 y 0] soll x mit 0 stehen bleiben und y den Wert von **meineRunde** bekommen.

Starten Sie das Programm einmal und beantworten Sie die 5 Fragen zum Testen.

- Beantworten Sie einmal alle Fragen mit Ja. (Die 5 LEDs ganz links leuchten)
- Beantworten Sie einmal alle Fragen mit Nein.
- Mischen Sie Ja und Nein.

▼ Lösung bisher



## 2. Versenden über Funk

Damit die eigenen Angaben mit den Angaben von jemand anderem verglichen werden können, müssen Sie verschickt werden. Dies geschieht über den Funk.

Es wird dafür der Block [sende Zahl 0 über Funk]



Dieser Block wird einmal beim Block [wenn Knopf A gedrückt] hinzugefügt und einmal im Block [wenn Knopf B gedrückt]. Beim Block [wenn Knopf B gedrückt] wird aber die Zahl 1 verschickt.

▼ Lösung bisher



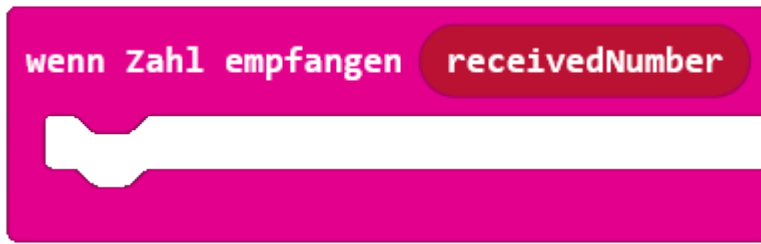
## 3. Darstellen der Auswahl einer Partnerin/ eines Partners

### 3.1. Vorbereitung: Variable für die Runden des Partners/der Partnerin

Nun sollen diese Werte auch noch empfangen werden. Zusätzlich muss auch noch gespeichert werden, zu welcher Frage diese Antwort ist. Fügen Sie also noch die zusätzliche Variable `partnerRunde` ein. Auch diese soll beim Starten auf 0 gesetzt werden.

## 3.2. Empfangen der Werte

Fügen Sie den Block [wenn Zahl empfangen `receivedNumber`] ein.

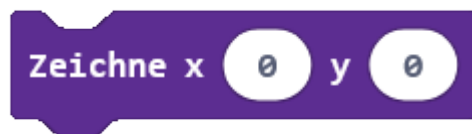


Nun soll, wenn eine 1 empfangen wurde, das LED dieser Antwort aufleuchten, wenn 0 empfangen wurde, soll nichts passieren. In beiden Fällen aber soll die `partnerRunde` um 1 erhöht werden.

Wir verwenden den Block [wenn `wahr` dann]



Innerhalb setzen wir das LED mit:



Hier nehmen wir nun aber für x den Wert 1 für y analog zu oben den Wert von `partnerRunde`.

Nun soll das dann gezeichnet werden, wenn eben die Zahl 1 empfangen wurde. Dazu wird der Block [`0 = 0`] verwendet.

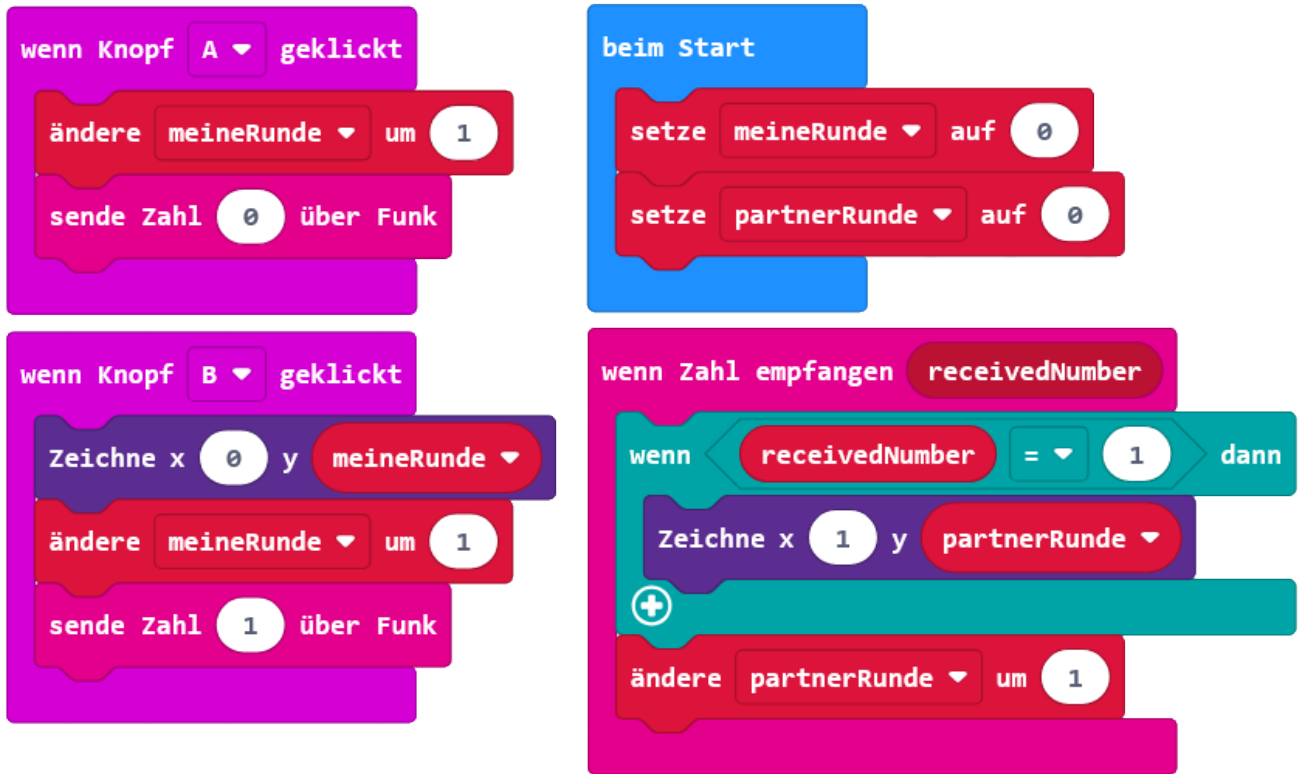


Anstelle der ersten 0 wird `receivedNumber` verwendet. Das kann einfach mit "Drag and Drop" gelöst werden.

Anstelle der 0 auf der rechten Seite soll 1 eingesetzt werden.

Im Anschluss an diesen [wenn [`receivedNumber=1`] dann]-Block soll die `partnerRunde` um 1 erhöht werden.

▼ Lösung bisher



## 4. Vergleichen von Werten