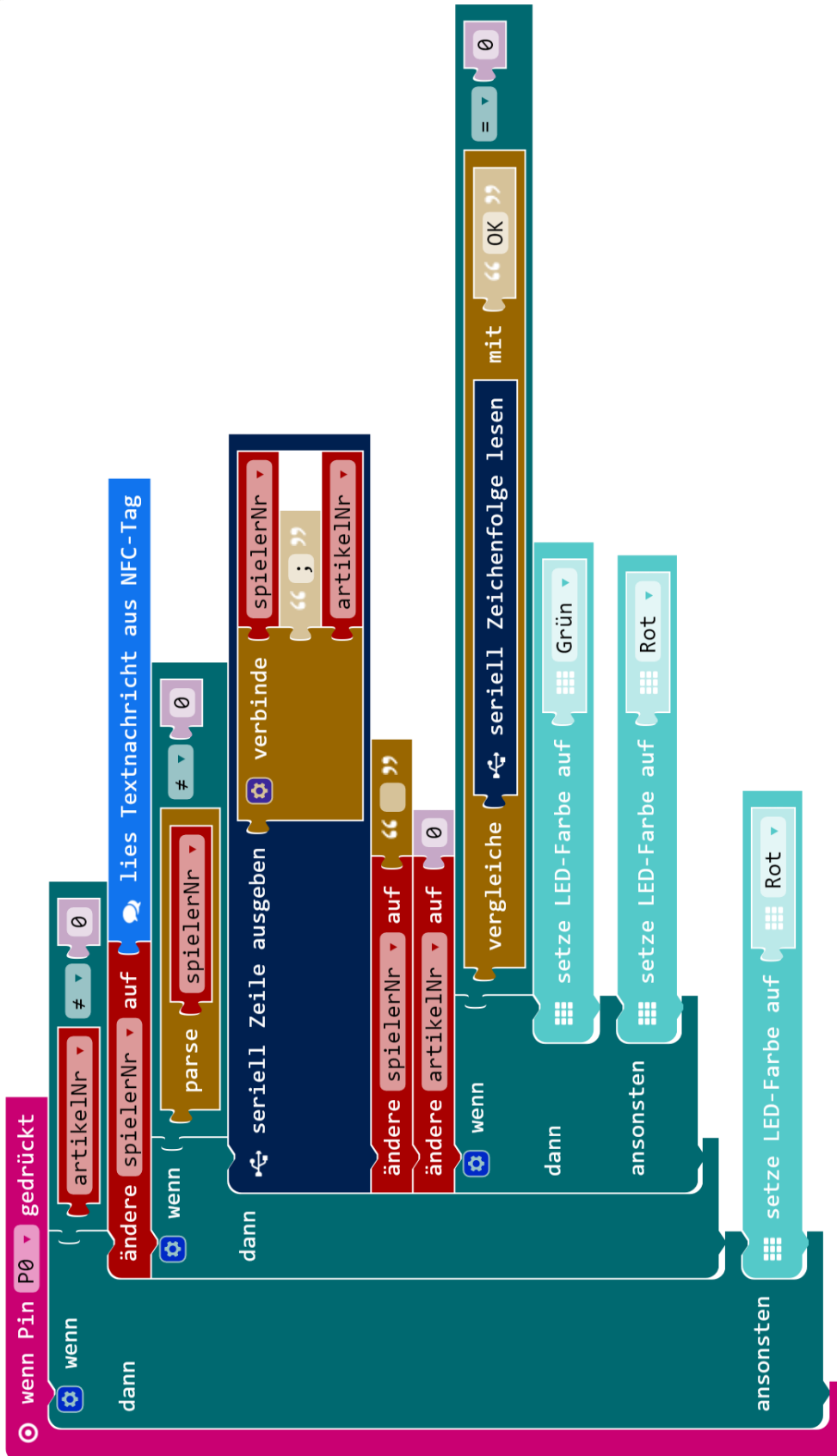
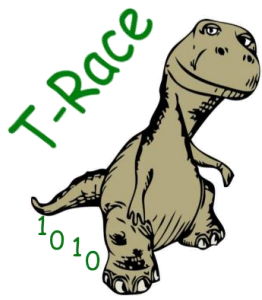


Lessing-Gymnasium Uelzen

Alle Läden: Calliope mini





Lessing-Gymnasium Uelzen

Alle Läden: RaspberryPi 0 W

```
import requests
import serial
import json
from blink import set_all, set_brightness, show, clear
import time

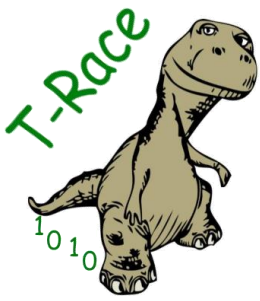
address = '10.3.141.1' #RaspAP default IP

# /dev/ttyACM0 on linux
# /COMXX on windows
ser = serial.Serial(
    port='/dev/ttyACM0',\
    baudrate=115200,\
    parity=serial.PARITY_NONE,\
    stopbits=serial.STOPBITS_ONE,\
    bytesize=serial.EIGHTBITS,\
    timeout=1)

print("Verbunden mit: " + ser.name)

while True:
    values = ser.readline().split(";")
    if len(values)==2 and values[0] != " and values[1] != " :
        print('http://' + address + '/api/v1.php?players/' + values[0] + '/buy/' + values[1])
        r = requests.get('http://' + address + '/api/v1.php?players/' + values[0] + '/buy/' + values[1])
        if r.status_code == 200:
            success = r.json()
            if success["success"] == True:
                print("Erfolgreich gekauft!")
                set_all(0, 255, 0)
                show()
                time.sleep(1)
                clear()
                show()
                ser.write("OK")
            else:
                print("Fehler beim Einkauf!")
                set_all(255, 0, 0)
                show()
                time.sleep(1)
                clear()
                ser.write("NOTOK")
```





Lessing-Gymnasium Uelzen

Fast Food Restaurant: Calliope mini

beim Start

initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere spielerNr auf " "

ändere artikelNr auf 0

dauerhaft

wenn (lese Fühlernummer = 0)

dann ändere artikelNr auf 1

wenn (lese Fühlernummer = 1)

dann ändere artikelNr auf 2

wenn (lese Fühlernummer = 2)

dann ändere artikelNr auf 3

wenn (lese Fühlernummer = 3)

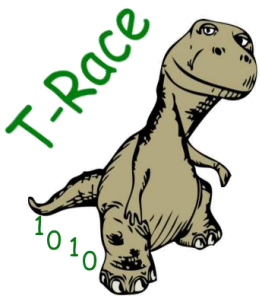
dann ändere artikelNr auf 4

wenn (lese Fühlernummer = 8)

dann ändere artikelNr auf 5

wenn (lese Fühlernummer = 9)

dann ändere artikelNr auf 6



Lessing-Gymnasium Uelzen

Bäcker: Calliope mini

beim Start

☞ initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere spielerNr auf " "

ändere artikelNr auf 0

☐ dauerhaft

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 0

dann ändere artikelNr auf 7

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 1

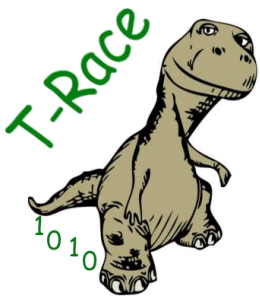
dann ändere artikelNr auf 8

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 2

dann ändere artikelNr auf 9

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 3

dann ändere artikelNr auf 10



Kasino: Calliope mini

beim Start

☞ initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere spielerNr auf " "

ändere artikelNr auf 0

ändere Treffer auf 0

☐ zeige Nummer Treffer

☐ dauerhaft

☑ wenn Pin P1 ist gedrückt

dann

ändere Treffer um 1

☐ zeige Nummer Treffer

☑ wenn Pin P2 ist gedrückt

dann

ändere Treffer auf 0

☐ zeige Nummer Treffer

☑ wenn lese Fühlernummer = 0

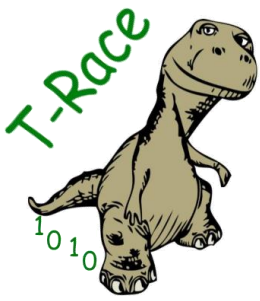
dann

ändere artikelNr auf 11

☑ wenn lese Fühlernummer = 1

dann

ändere artikelNr auf 12



Lessing-Gymnasium Uelzen

Fanartikel-Shop: Calliope mini

beim Start

☞ initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere spielerNr auf " "

ändere artikelNr auf 0

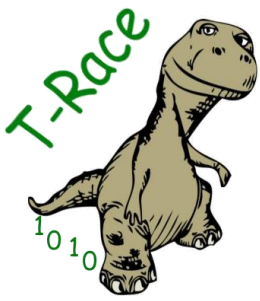
☐ dauerhaft

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 0

dann ändere artikelNr auf 13

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 1

dann ändere artikelNr auf 14



Lessing-Gymnasium Uelzen

Sportladen: Calliope mini

beim Start

initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere **spielerNr** auf (" ")

ändere **artikelNr** auf 0

dauerhaft

wenn (lese Fühlernummer = 0)

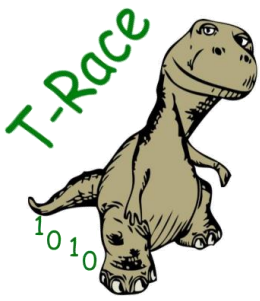
dann ändere **artikelNr** auf 15

wenn (lese Fühlernummer = 1)

dann ändere **artikelNr** auf 16

wenn (lese Fühlernummer = 1)

dann ändere **artikelNr** auf 17



Supermarkt: Calliope mini

beim Start

☞ initialisiere den Grove I2C Touch Sensor

ändere spielerNr auf " "

ändere artikelNr auf 0

☐ dauerhaft

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 0)

dann ändere artikelNr auf 18

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 1)

dann ändere artikelNr auf 19

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 2)

dann ändere artikelNr auf 20

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 3)

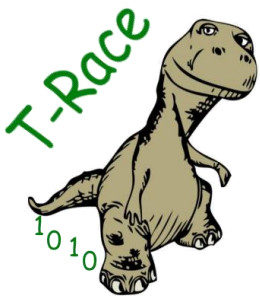
dann ändere artikelNr auf 21

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 8)

dann ändere artikelNr auf 22

☑ wenn (☞ lese Fühlernummer = 9)

dann ändere artikelNr auf 23



Lessing-Gymnasium Uelzen

Kasino: App Inventor



T-Race Kasino Nur für Mitarbeiter!

Spielername

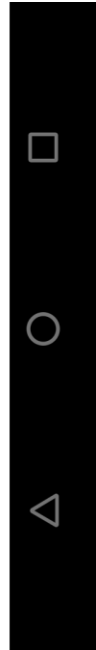
Hau den Dino

Punkte speichern

Heißer Dino

Start sec. und

Treffer speichern



initialize global timerState to 0

initialize global time to 1

when Clock1.Timer
do
set btn_Timer.Text to get global time
set global time to get global time + 1

when Button2.Click
do
set lb_Ergebnis.Text to ""
set Web1.Url to join ["http://10.3.141.1/api/v1.php?player/",
tb_playername.Text,
"/hd/score/"]
tb_hdd_score.Text
call Web1.Get

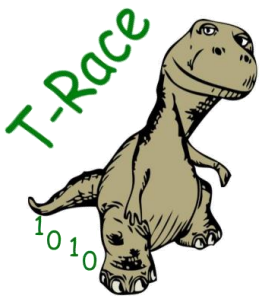
when Button3.Click
do
set lb_Ergebnis.Text to ""
set Web1.Url to join ["http://10.3.141.1/api/v1.php?player/",
tb_playername.Text,
"/hd/score/"]
Button3.Text
"/hits/"
tb_Treffer.Text
call Web1.Get

when btn_Timer.Click
do
if get global timerState == 0
then
set global timerState to 1
set global time to 1
set Clock1.TimerEnabled to true
else if get global timerState == 1
then
set Clock1.TimerEnabled to false
set global timerState to 2
else if get global timerState == 2
then
set global timerState to 1
set btn_Timer.Text to "Start"

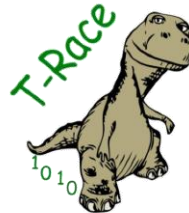
when Web1.GetText
url responseCode responseType responseContent
do
initialize local res to call Web1.JsonTextDecode
jsonText get responseContent
in if compare texts select list item list get res < "success"
index 1
then
set lb_Ergebnis.Text to "Übertragung erfolgreich!"
set tb_playername.Text to ""
set tb_hdd_score.Text to ""
set tb_Treffer.Text to ""
else
set lb_Ergebnis.Text to "Übertragung fehlerhaft!"

Dieses Werk ist lizenziert unter einer
Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.





Spielernummer: App Inventor



T-Race
Kartenschreiber

Spielername

Spielernummer holen

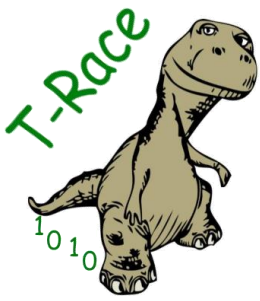
```
initialize global spielerID to -1
initialize global status to 0

when Button1.Click
do
  if get global status = 0
  then
    set Web1.Url to join "http://10.3.141.1/api/v1.php?player/"
    TextBox1.Text
    "/getID"
    call Web1.Get
  if get global status = 1
  then
    set NearField1.TextToWrite to get global spielerID
    set NearField1.ReadMode to false
```

```
when NearField1.TagWritten
do
  set Label1.Text to get global spielerID
  set global status to 0
  set Button1.Text to "Spielernummer holen"
  set global spielerID to -1
  set NearField1.ReadMode to true
```

```
when Web1.GotText
url responseCode responseType responseContent
do
  set global spielerID to get responseContent
  if get global spielerID ≠ -1
  then
    set global status to 1
    set Button1.Text to "Karte beschreiben"
    set Label1.Text to "Spielernummer erfolgreich geholt!"
  else
    set Label1.Text to "Fehler beim Holen der Spielernummer!"
```



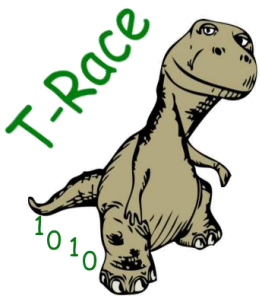


Lessing-Gymnasium Uelzen

Artikel-Tabelle

A_ID	Bezeichnung	Preis	LID	Essen	Fitness
1	Pommes	4	1	6	-3
2	Fleischklopsbrötchen (Boulette/Frikadelle)	7	1	8	-4
3	Veganer Salat	5	1	5	4
4	Dinokeule (Chicken Nuggets)	10	1	10	-8
5	Currywurst	6	1	10	-8
6	Burger	5	1	8	-4
7	Schokocroissant	6	2	4	-2
8	Käsebrötchen	4	2	7	2
9	Franzbrötchen	3	2	6	-4
10	Salamibrötchen	4	2	7	2
11	Hau-den-Dino	5	4	0	0
12	Heißer Draht in Dino-Form	3	4	0	0
13	Dinochips (Einkaufswagen)	7	8	0	0
14	Pfeife	10	8	0	0
15	Taucher-Set	30	16	0	0
16	Anziehpuppe	20	16	0	0
17	3D-Anziehpuppe	30	16	0	0
18	Aufkleber rot	4	32	0	0
19	Aufkleber blau	4	32	0	0
20	Aufkleber gelb	4	32	0	0
21	Aufkleber grün	4	32	0	0
22	Aufkleber schwarz	4	32	0	0
23	Aufkleber violett	4	32	0	0
24	Dinobild	10	64	0	0
25	Dinosong	5	64	0	0





Lessing-Gymnasium Uelzen

Laden-Tabelle

L_ID	Name
1	Fast Food – Restaurant
2	Bäcker
4	Kasino
8	Fanartikel-Shop
16	Sportladen
32	Supermarkt
64	Webshop

Dino-Tabelle

D_ID	Text
0	Lessemsaurus
1	Oryctodromeus
2	Brontosaurus
3	Maiasaura
4	Velociraptor
5	Oviraptor
6	T.rex

Rabatt-Tabelle

R_ID	Text	Anz_kaufen	Anz_bezahlen	Ersparnis
1	Kauf 2, nimm 3	3	2	0
2	Spar 1 Tracey	1	1	1
3	Spar 2 Tracey	1	1	2
4	Spar 3 Tracey	1	1	3