

Einstiegsmodelle

Gruppe: Namen:

Pfad zum Ordner Einstiegsmodelle:

01 - Die LED leuchtet solange wie das Programm läuft.

☐ an_aus.sb3 (Scratch) ☐ an_aus.ft (Blockly)

02 - Eine LED wird per Taster an- und ausgeschaltet.

☐ taster.sb3 ☐ taster.ft

03 - Die LED soll nach Tastendruck 1 Sekunde leuchten und dann ausgehen.

☐ treppenhaus.sb3 ☐ treppenhaus.ft

04 - Nach Tastendruck soll die LED 10 mal blinken

☐ blinklicht.sb3 ☐ blinklicht.ft

05 - Die LED soll mittels Handbewegung an- bzw. ausgeschaltet werden können.

☐ handbewegung.sb3 ☐ handbewegung.ft

06 - Die LED schaltet sich ein, wenn es dunkel wird.

☐ dunkelheit.sb3 ☐ dunkelheit.ft

07 - Der Motor hat die Geschwindigkeit 200. Wenn die Taste gedrückt ist, dreht er sich 0.25 Sekunden in die eine, dann in die andere Richtung.

☐ motor_wackeln.sb3 ☐ motor_wackeln.ft

08 - Wenn eine Taste gedrückt ist, soll der Motor rechts rum laufen, bei der anderen Taste links rum.

☐ motor_auf_und_ab.sb3 ☐ motor_auf_und_ab.ft