

# Grüne Karte: Klickzähler

## Verwendete Befehlsgruppen



---

## Hilfebereich

### Ziel:

Erstellen eines Programmes mit dessen Hilfe man die Anzahl der Klicks (Tastenbetätigung) zählen kann:

1. Durch Betätigen einer Taste soll ein Zähler hochgezählt werden
2. Durch Betätigen einer anderen Taste soll der Zähler auf Null zurückgesetzt werden
3. In regelmäßigen Abständen soll der Zähler auf der LED-Matrix (Display) ausgegeben werden

### Textuelle Beschreibung:

Beim Start des Programmes wird der Zähler auf 0 gesetzt. Anschließend wird der Wert des Zählers dauerhaft alle 250ms ausgegeben. Zwischen jeder Ausgabe soll ein Separator (z.B. „-“) erscheinen um zwei Werte voneinander zu unterscheiden. Durch das Betätigen einer Taste soll der Zähler um 1 erhöht werden und mittels des Betätigen einer anderen Taste soll der Zähler wieder auf 0 gesetzt werden. Somit lässt sich der Zähler beliebig einstellen und zurücksetzen.



stiftung



HOCHSCHULE FÜR  
TECHNIK UND WIRTSCHAFT  
DRESDEN  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

# Gelbe Karte: Klickzähler

## Verwendete Befehlsgruppen

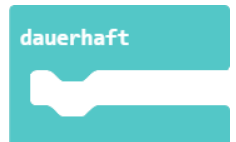
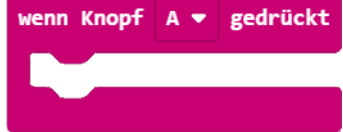
Grundlagen

Variablen

Eingabe

### Hilfebereich

- Durch das Drücken soll eines der folgenden Funktionen ausführen
  - Ändern des Zählers
  - Zurücksetzen des Zählers
- Dauerhaftes Anzeigen des Zählers in gewissen Abständen
- Vor Beginn des Programmes, beim Start:
  - Setzen der Startwerte
- Variable die den Zählerwert hält
  - Den Zähler **um** einen Wert ändern
  - Den Zähler **auf** einen Wert setzen
- Anzeigen des Wertes des Zählers
- Pausieren zwischen dem Anzeigen von zwei Messwerten
- Anzeigen eines Separators um zwei Anzeigen von einander zu unterscheiden



# Blaue Karte: Klickzähler

## Verwendete Befehlsgruppen

Grundlagen

Variablen

Eingabe

beim Start

setze Zähler auf 0

dauerhaft

zeige Zahl Zähler

pausiere (ms) 250

zeige LEDs



wenn Knopf A gedrückt

ändere Zähler um 1

wenn Knopf A+B gedrückt

setze Zähler auf 0

## Alternativer Programmcode mit Spiel-Blöcken

wenn Knopf B gedrückt

zeige Zahl Spielstand

wenn Knopf A gedrückt

ändere Spielstand um 1

wenn Knopf A+B gedrückt

setze Spielstand auf 0



## Veröffentlicht unter CC BY SA

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.



stiftung



HOCHSCHULE FÜR  
TECHNIK UND WIRTSCHAFT  
DRESDEN  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES