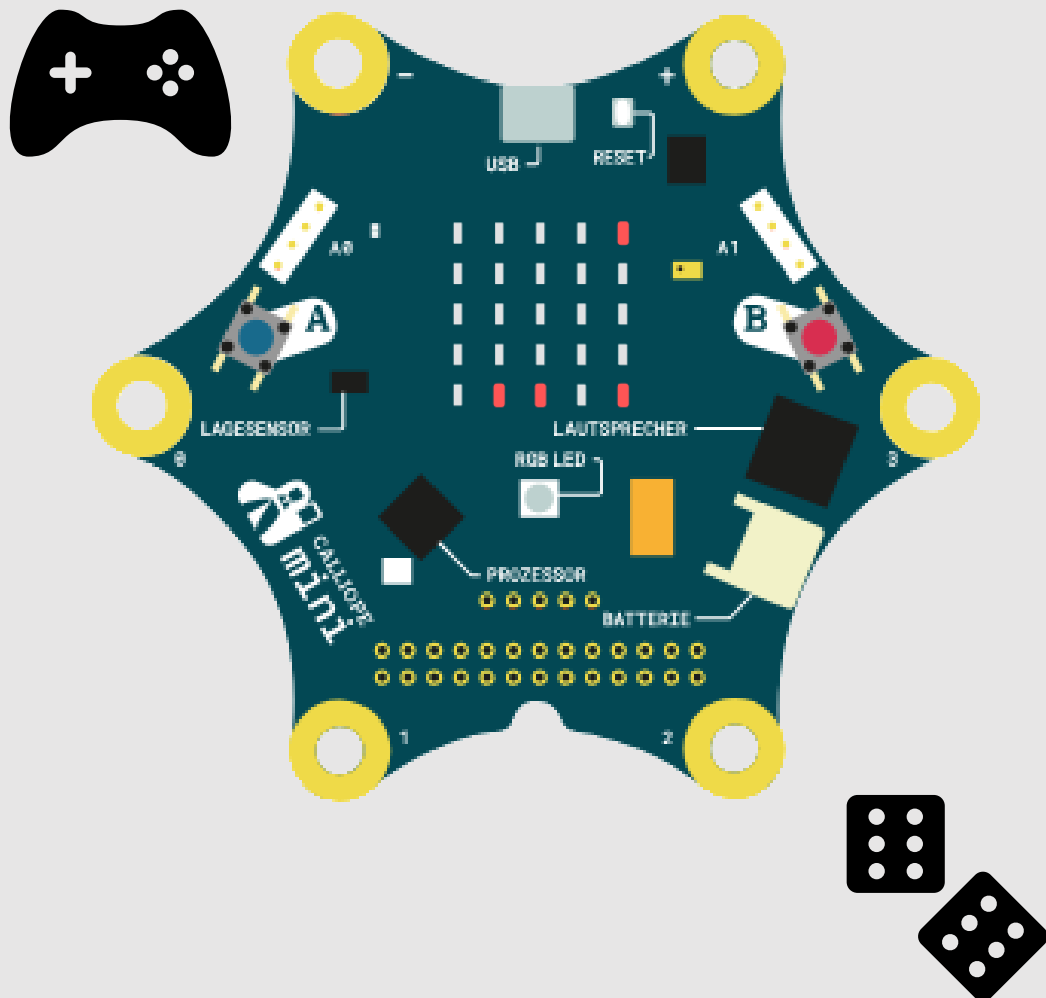


Einführung Spiele programmieren mit dem Calliope



stiftung



HOCHSCHULE FÜR
TECHNIK UND WIRTSCHAFT
DRESDEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Inhalt

Grundlagen

- Der Calliope
- Ausstattung
- Ein Programm für den Calliope schreiben
- Ein Programm auf den Calliope hochladen
- Die Spielbefehle

Challenges

1. Hello World!
2. Tasten und RGB-LED
3. Klickzähler
4. Reaktionsspiel
5. Hindernislauf
6. Codeknacker
7. Galgenraten
8. Heisserdraht



stiftung



HOCHSCHULE FÜR
TECHNIK UND WIRTSCHAFT
DRESDEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Grundlagen

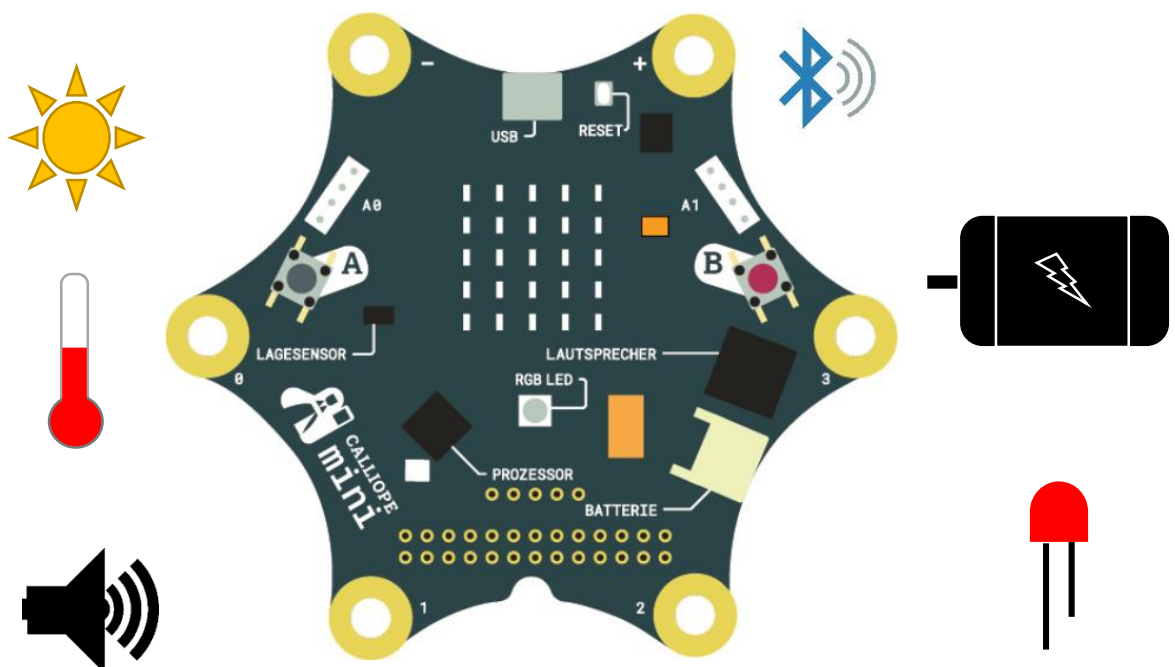
Der Calliope Mini

Der Calliope Mini ist ein kleiner Computer. Er wurde von einem Team in Berlin entwickelt. Das Ziel ist: alle Schülerinnen und Schüler sollen einen Zugang zur digitalen Welt bekommen und die Techniken erleben, die dahinterstecken. Sie sollen die ersten Schritte im Programmieren lernen und Technologien kreativ nutzen.

Um diese zu ermöglichen, besitzt der Calliope Mini schon einiges an Ausstattung, um Eingangssignale zu verarbeiten und Ausgangssignale zu erzeugen. Dabei werden die Eingangssignale mithilfe von Sensoren in eine für den Calliope nutzbare Form gebracht und durch Aktoren kann der Calliope mit der Außenwelt interagieren.

Eingangssignale
(Sensoren)

Ausgangssignale
(Aktoren)



Grundlagen

Der Calliope Mini

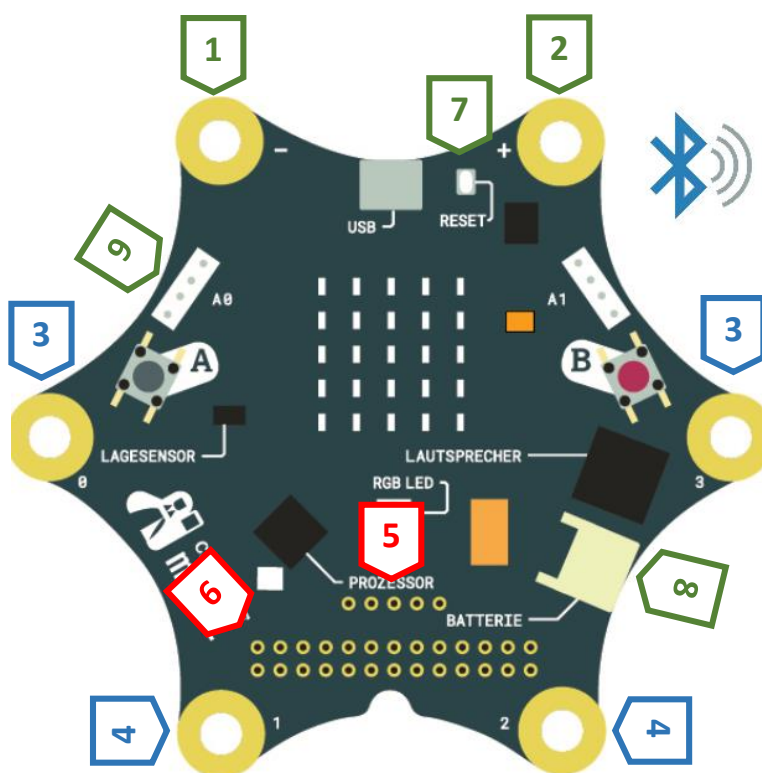


1. Micro USB Anschluss (Programm übertragen, Stromversorgung)
2. A und B Taste
3. Lagesensor (Kompass, Gyroskop, Beschleunigungssensor)
4. Mikrofon
5. 5x5 LED-Matrix (Display) (Helligkeitssensor)
6. Lautsprecher
7. RGB-LED
8. Prozessor (16 MHz 32-bit ARM Cortex-M0, 256 KB Flash Speicher, 16 KB RAM) mit Temperatursensor
9. Bluetooth

- Sensoren (liefern Eingangssignale)
- Aktoren (verarbeiten Ausgangssignale)
- Sonstiges oder sowohl Sensor als auch Aktor

Grundlagen

Der Calliope Mini



Achtung:
VCC (+) und GND (-) nie direkt
Verbinden (Kurzschluss!)

- GND (-) [Masse]
- VCC (+) [3,3V]
- Digitale Input- und Output-Pins
- Digitale und Analoge Input- und Output-Pins
- Motorsteuerung
- Digitale und Analoge Input- und Output-Pins
- Reset-Knopf
- Batterieanschluss
- Stecker für Erweiterungsmodule (Grove)

- Sensoren (liefern Eingangssignale)
- Aktoren (verarbeiten Ausgangssignale)
- Sonstiges oder sowohl Sensor als auch Aktor



Grundlagen

Ein Programm für den Calliope schreiben

1. Öffne **makecode.calliope.cc/beta** im Web-Browser.
2. Auf der Startseite kann ein neues Projekt erstellt werden. Klicke dazu auf das große Symbol mit dem „+“



3. Anschließend öffnet sich ein Fenster hier kannst du deinem Projekt schonmal einen Namen geben z.B. „mein-Code“.

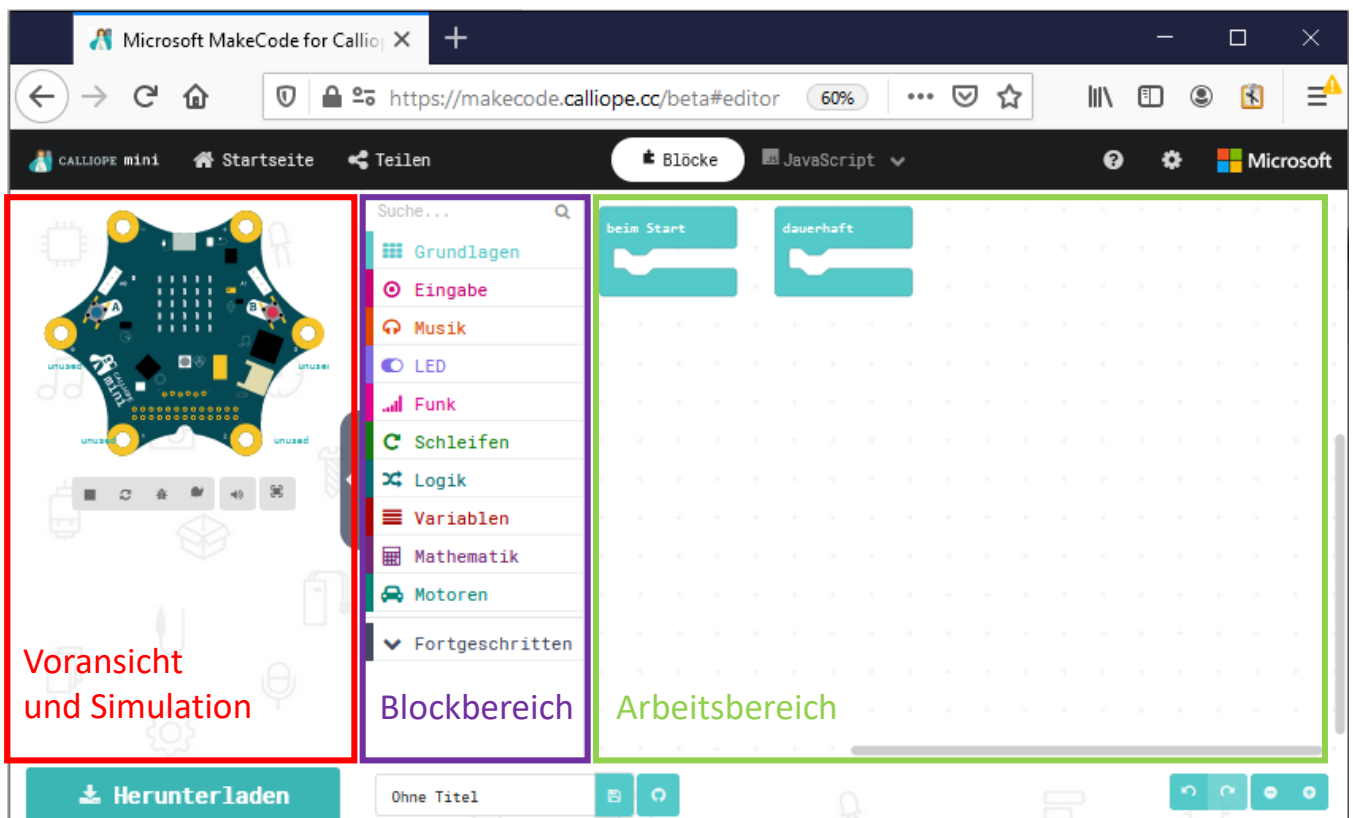
A screenshot of a dialog box titled 'Erstelle ein Projekt' with a smiley face icon and a close button. The text inside says 'Gib deinem Projekt einen Namen.' Below this is a text input field containing 'mein-Code'. Under the input field is a link that says '> Code-Optionen'. At the bottom right is a green button labeled 'Erstelle' with a checkmark icon.

Grundlagen

Ein Programm für den Calliope schreiben

Der Editor teilt sich in 3 Bereiche

- I. Voransicht & Simulation (hier sieht man eine Simulation des Programmes ohne es vorher auf den Calliope Mini laden zu müssen)
- II. Blockbereich (hier findet man die Programmblöcke mit denen man ein Programm schreiben kann)
- III. Arbeitsbereich (hier schreibt man das Programm in dem man die Programmblöcke zusammenschiebt)

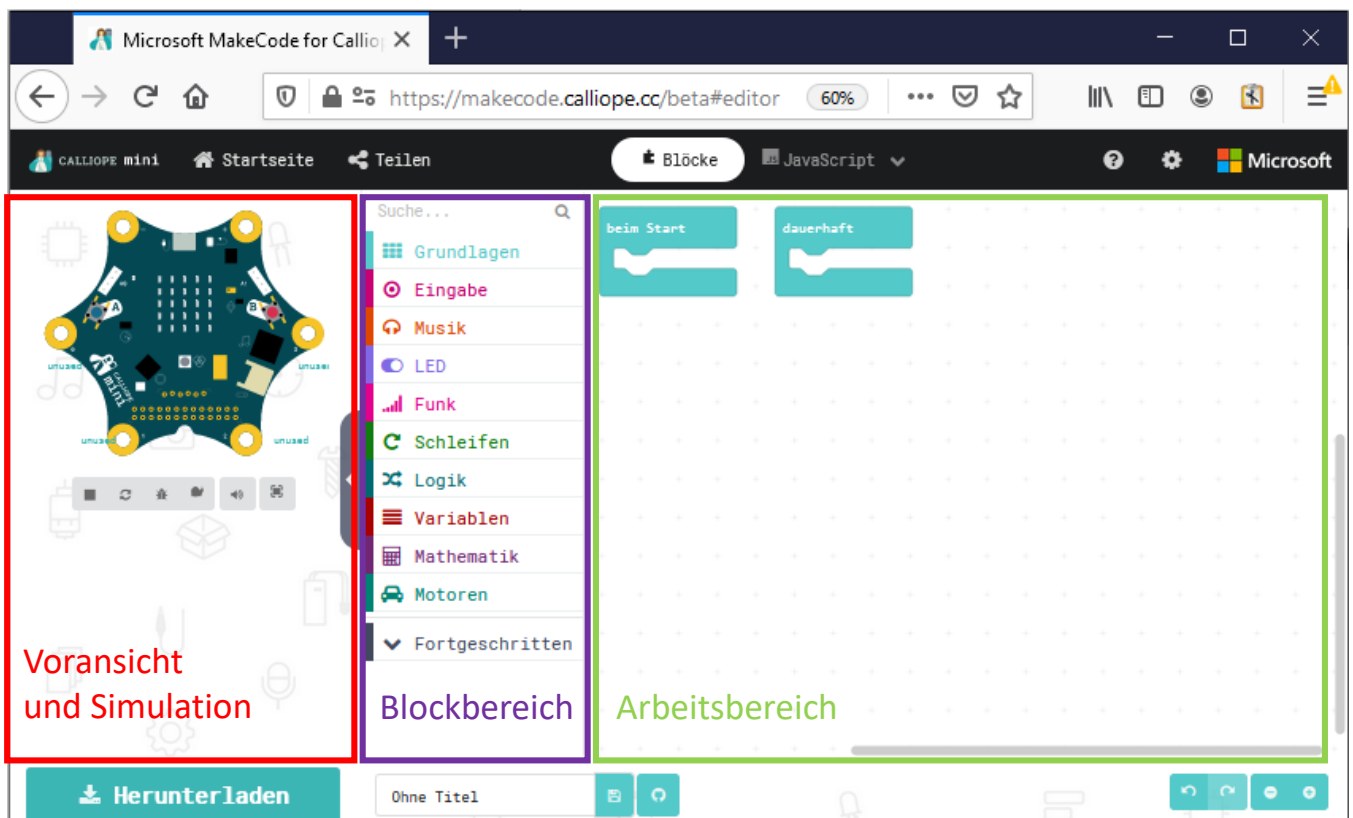


Grundlagen

Ein Programm für den Calliope schreiben

Der Editor teilt sich in 3 Bereiche

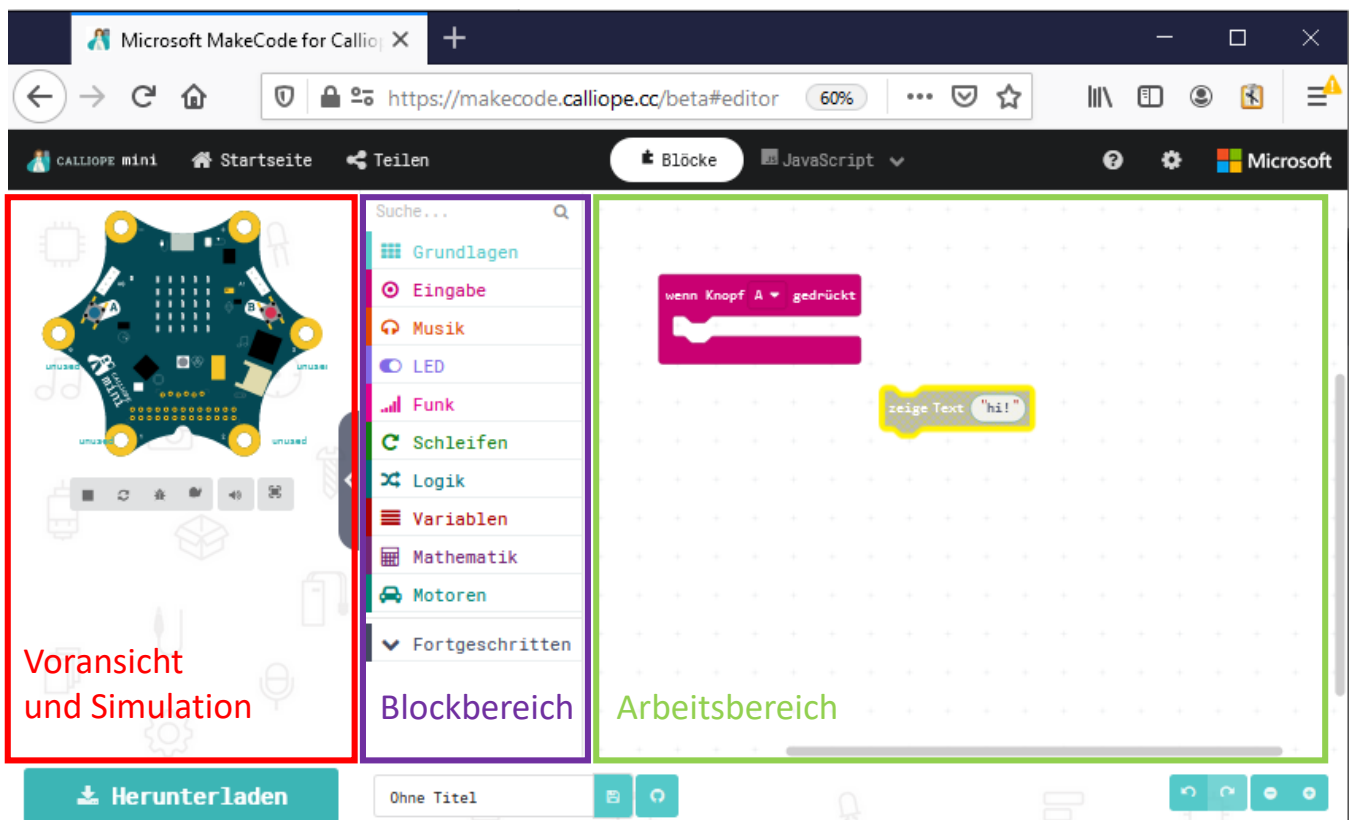
- I. Voransicht & Simulation (hier sieht man eine Simulation des Programmes ohne es vorher auf den Calliope Mini laden zu müssen)
- II. Blockbereich (hier findet man die Programmblöcke mit denen man ein Programm schreiben kann)
- III. Arbeitsbereich (hier schreibt man das Programm in dem man die Programmblöcke zusammenschiebt)



Grundlagen

Ein Programm für den Calliope schreiben

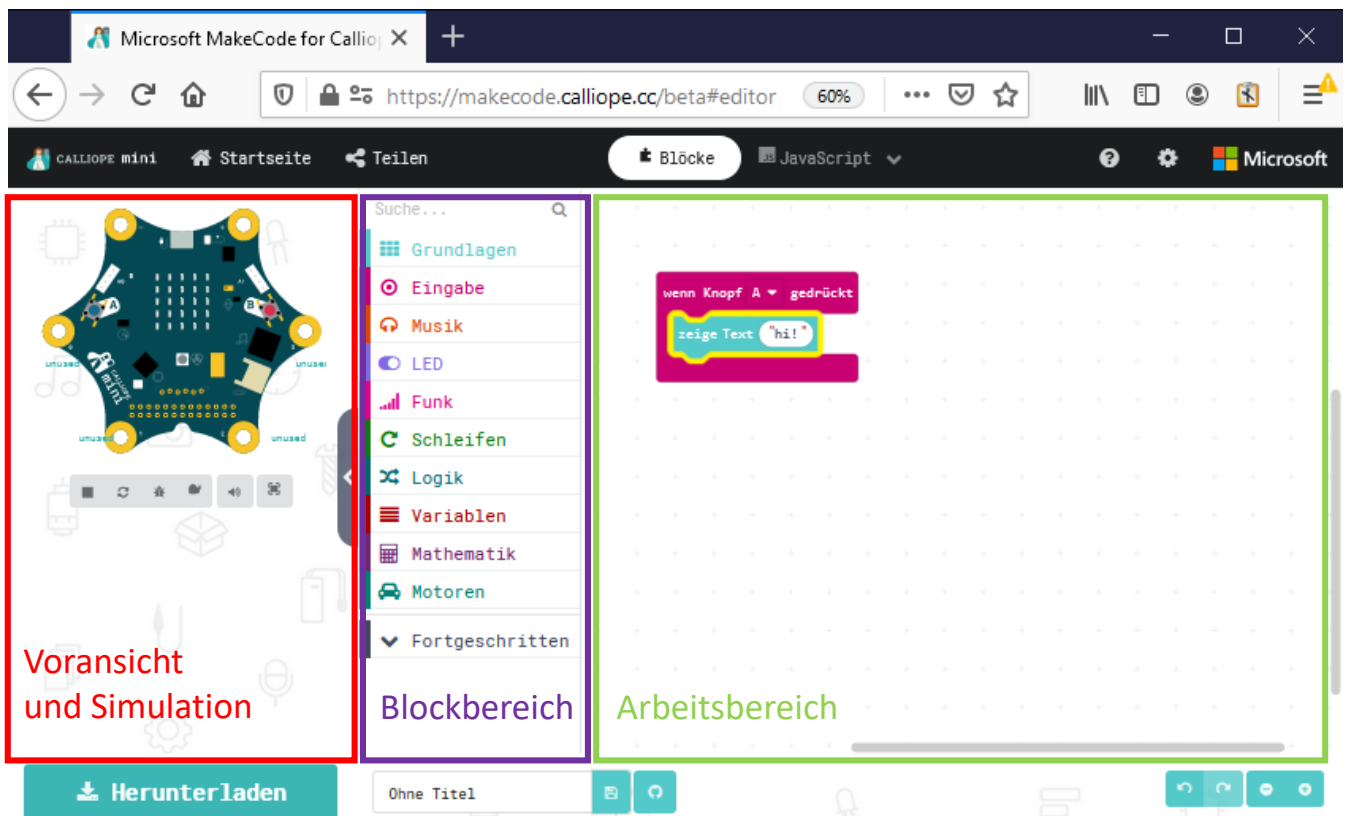
1. Bei jedem neuen Projekt sind zu Beginn die Blöcke „beim Start“ und „dauerhaft“ diese löscht man, indem man den Block anklickt und mit gedrückter Maustaste auf den Blockbereich schiebt.
2. Nun können wir mit unserem Programm beginnen. Hierfür öffnen wir im Blockbereich den Bereich „Eingabe“ und ziehe den Block „wenn Knopf A gedrückt“ auf den Arbeitsbereich
3. Anschließend wiederholen wir das gleiche noch einmal mit dem Block „zeige Text“ aus dem Bereich „Grundlagen“



Grundlagen

Ein Programm für den Calliope schreiben

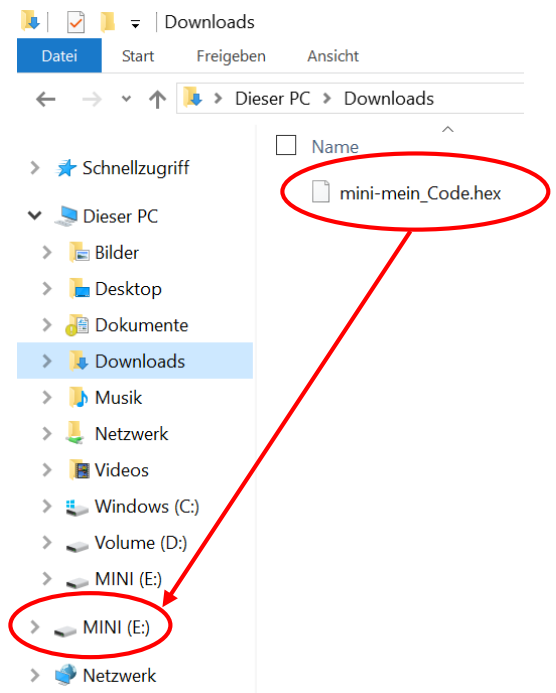
1. Füge nun den Block „zeige Zeichenfolge“ in den Block „Wenn Knopf A gedrückt“ ein
2. Schreibe in den Textbereich des Blockes „zeige Text“ folgenden Text: „Hello World!“
3. Das Programm ist fertig und kann im „Vorschau & Simulationsbereich“ auf der linken Seite angeschaut werden. Durch einen Klick auf den Knopf A wird die Laufschrift aktiviert.



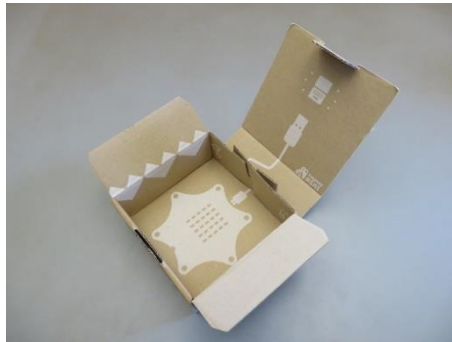
Grundlagen

Ein Programm auf den Calliope hochladen

1. Öffne **makecode.calliope.cc/beta** im Web-Browser.
2. Wähle nun einen Namen für das Programm, z.B. «mein_Code».
3. Die Erstellung des Beispielcodes „Hello World“ haben wir im vorherigen Kapitel behandelt.
4. Klicke auf «Herunterladen» und speichere die Datei «mini-mein_Code.hex».
5. Schließe den Calliope über das USB-Kabel an.
6. Öffne den Datei-Explorer (Win) oder Finder (Mac) und ziehe die gespeicherte Datei auf das Laufwerk «MINI».
7. Solange das Programm auf den Calliope hochgeladen wird, blinkt ein gelbes Licht auf der Vorderseite. Das Programm startet anschließend von selbst.
8. Bei jeder Änderung des Programmes muss es neu auf den Calliope hochgeladen werden (Schritt 4 - 7 wiederholen).

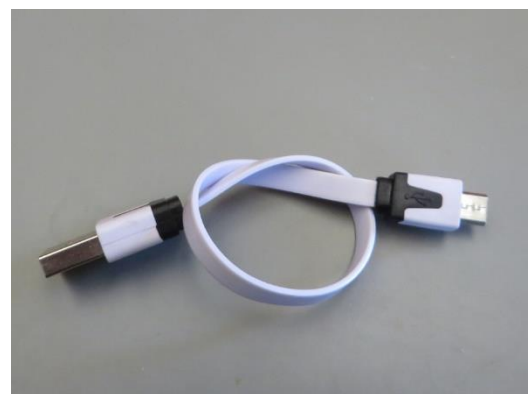
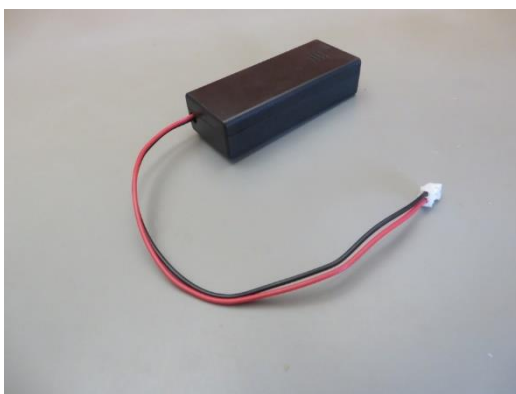
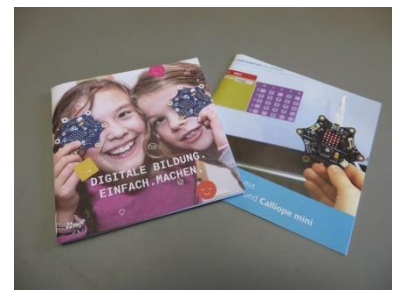


Calliope Unboxing



Stückliste:

- Calliope (in Hülle)
- USB-Kabel
- Batteriepack mit 2 AAA Batterien
- Bedienungsanleitung
- Box



Kurzanleitungen Standardbefehle



Grundlagen

- LED-Matrix (Lauftext, Symbole, Zahlen)
- RGB-LED
- Pause
- Dauerhaft

Eingabe

- Event-Handler
- Sensorwerte

Musik

- Noten
- Beatgeschwindigkeit

LED

- Sonderfunktionen LED-Matrix

Schleifen

- Wiederholung von Programmteilen

Logik

- Vergleiche und andere Wahrheitsüberprüfungen
- Wenn-Dann-Funktionen

Variablen

- Funktionen rund um Platzhalter/Parameter

Mathematik

- Rechenfunktionen

Funk

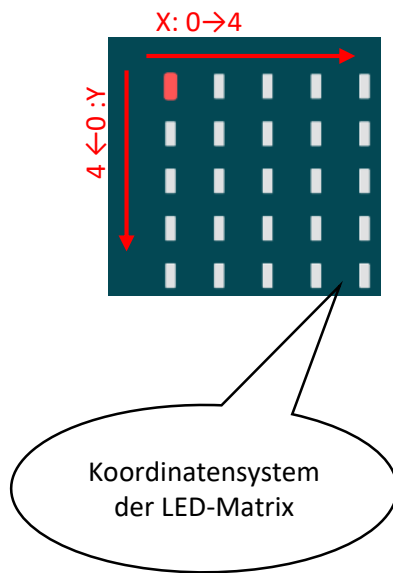
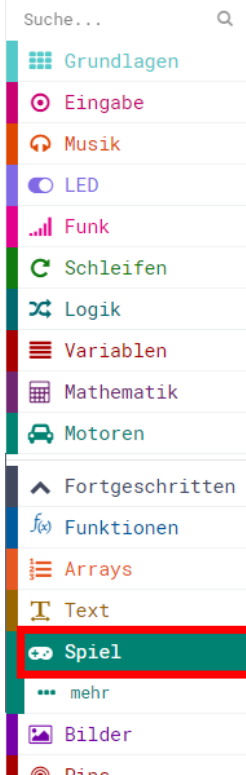
- Bluetooth

Motoren

- Einstellung der Geschwindigkeit und Richtung der Antriebe



Kurzanleitung zu den Spielbefehlen



Hier findet ihr die Spielblöcke



Spielstand

- Es kann auch ein Spielstand erzeugt und verändert werden, dieser wird nachdem ein Spiel beendet wurde in der Animation angezeigt

Hinweis: wenn der Spielstand geändert wird erscheint eine Animation auf dem Calliope. Dies lässt sich umgehen indem man den Spielstand auf seinen aktuellen Wert +1 setzt. ($\text{Spielstand} = \text{Spielstand} + 1$)



- Diese Blöcke lassen das Spiel Pausieren, wieder fortsetzen oder Beenden



- Lässt den Sprite vom Rand der LED-Matrix abprallen



- Es können auch Leben erstellt oder geändert werden

erzeuge Sprite an Position x: 2 y: 2

- Erzeugt einen Block (eine LED leuchtet) an der Position x=2 und y=2
- Diese Sprite wird auf eine Variable z.B. „Spielfigur“ gespeichert



- Löscht den Sprite, welcher auf der angegebenen Variable gespeichert ist



- Der Sprite kann entweder in x- bzw. y-Richtung bewegt werden oder in die Richtung nach der er ausgerichtet ist



- Hier wird die Richtung des Sprites geändert



- Schiebt den Sprite sofort auf einen x- bzw. x-Wert



- Es kann noch mehr als nur die Koordinaten geändert werden



- Hiermit können die Eigenschaften x-, y-Wert, Helligkeit... des Sprites abgefragt werden



- Startet einen Countdown mit Animation z.B. vor Beginn des Spieles



- Sinnvoll zum abfragen, ob der Sprite den Rand oder z.B. einen anderen Sprite berührt



Ursprüngliche Idee

Calliope mini Challenge-Cards

Physical Computing –Meistere die Challenges und erlebe, wie man die physische und virtuelle Welt verbindet.

Pädagogische Hochschule Zürich

https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/medienbildung/dokumente/kurs-highlights_calliope-karten.pdf

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