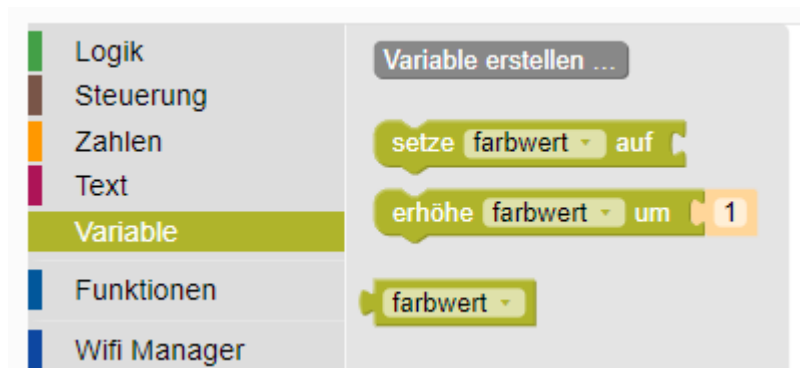
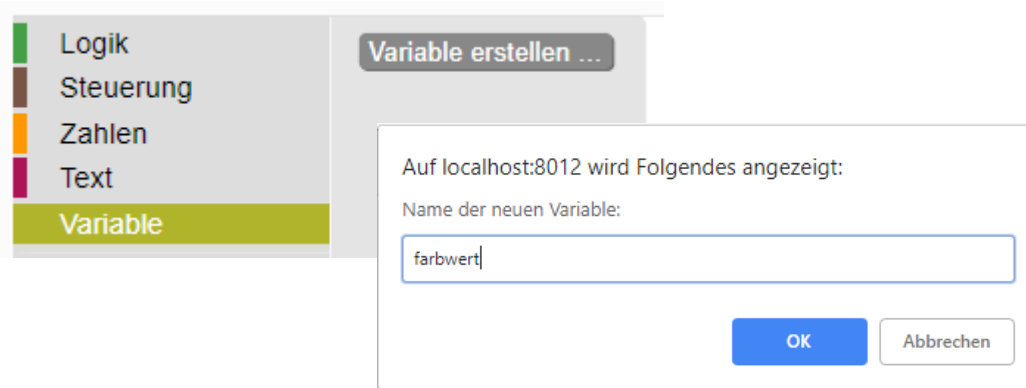


Einführung: Variablen

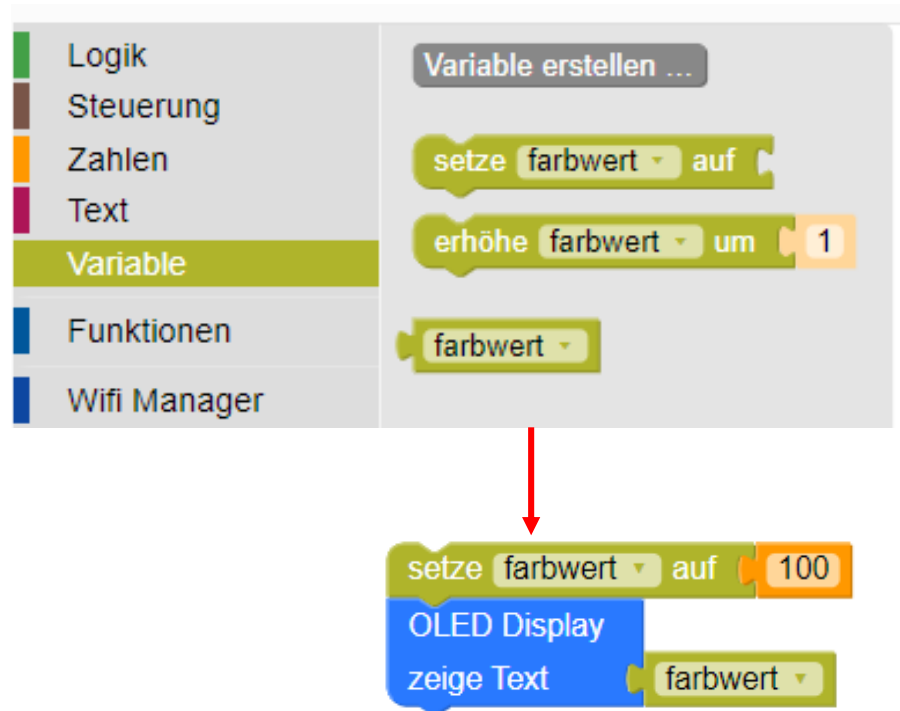
- Eine Variable ist ein Platz, um Werte zu speichern
- Ähnlich wie ein Karton, in den ich etwas hinein tun kann
- Dieser Karton hat einen eindeutigen Namen, also nur er heißt so
- Bei BEESM können Variablen **NUR** Zahlen enthalten (keinen Text)

Variablen anlegen



- Anlegen eine Variablen im Punkt „Variable“
- Dabei muss der Variable ein Name gegeben werden.
- Danach erscheinen neue Befehle unter „Variable“ für diese Variable

Variablen anlegen



- Variablen können gelesen und beschrieben (gesetzt) werden
- Zum setzen einer Variable nimmt den Block „setze *variablenname* auf *x*“
- Zum Lesen der Variable zieht diese in eine andere Operation rein

Übungen: Variablen

A) Erstellt eine Variable, speichert einen Wert (Zahl) in der Variablen und lässt den Wert der Variablen auf dem Display ausgeben!



Was gibt das Programm auf dem Display aus?

B) Erweitert euer Programm und programmiert einen Zähler.

Vorgehen:

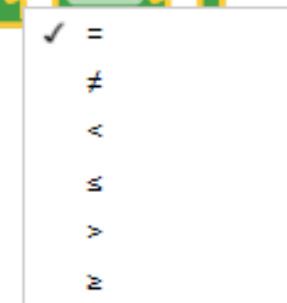
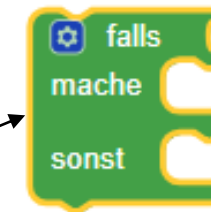
- Wartet nach der Ausgabe der Variable für eine Sekunde
- Erhöht dann den Wert der Variable um eins
- Gebt die geänderte Variable aus



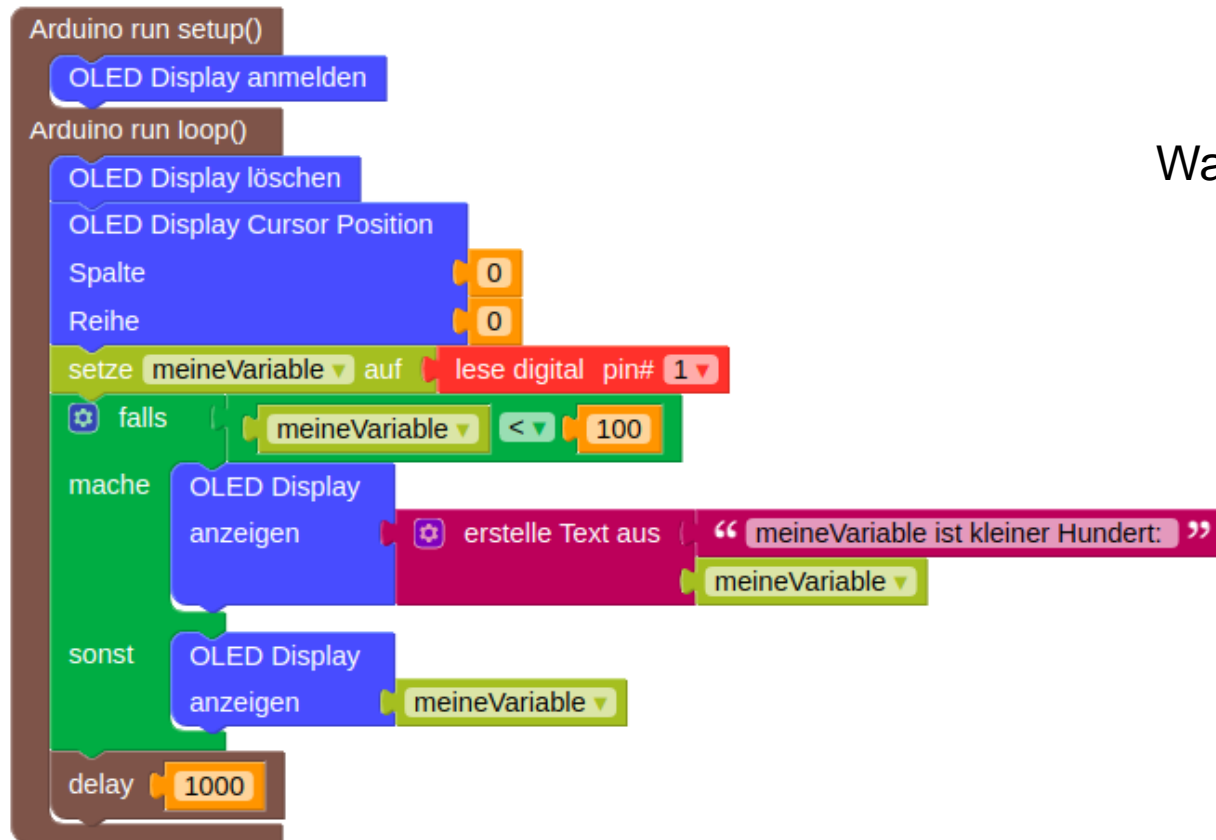
Bedingungen

- Bedingungen dienen zum Steuern des Programmflusses. Sie sind so etwas wie „Falls dies zutrifft mache dies, sonst das“.

- Dazu benötigen wir einen **Bedingungsblock** ...
- ...und einen **Vergleichsblock**. Es gibt einfache Vergleiche, wie „kleiner“, „größer“ und „gleich“
- Damit überprüfen wir, ob der Vergleich zweier Werte wahr ist oder falsch. Nur wenn er wahr ist, werden die Anweisungen hinter „mache“ ausgeführt.
- Beide Blöcke findet ihr unter „Logik“



Ein Beispielprogramm



Was macht dieses Programm?

Übung B Variablen: Lösung

- Ändert euer Programm: Zähler

