




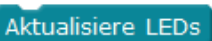
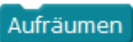



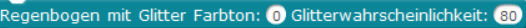

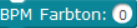

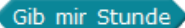

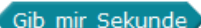

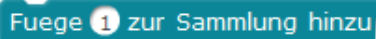
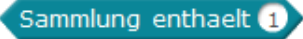
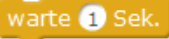
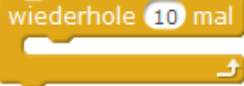
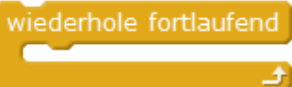


|  |   |
|--|---|
|   | Der Startblock, er wird nur einmal im Programm gebraucht.   |
|   | Schließt den Bilderrahmen an den Mikrocontroller an.  |
|   | RGB-Farblock  |
|   | HSV-Farblock  |
|   | Bestimmt die Helligkeit der LEDs  |
|   | Wichtig: Dieser Block aktualisiert alle LEDs auf dem Bilderrahmen. Ohne diesen Block passiert nichts.             |
|   | Dieser Block schaltet alle LEDs auf dem Bilderrahmen aus.   |
| <br><br><br><br><br> | Mit diesen Blöcken können bunte Muster programmiert werden. Sie müssen innerhalb einer Schleife verwendet werden. |
| <br><br><br>   | Holt die Uhrzeit.   |
| <br><br>  | Erzeugt ein Array.<br>Fügt eine LED zum Array dazu.<br>Prüft, ob eine LED im Array enthalten ist.                 |
|   | Pause   |
|   | Die Zahlschleife wiederholt alles so oft, wie die angegebene Zahl.  |
|   | Alles wird unendlich oft wiederholt.  |

|   |   |
|---|---|
|  | <p>Falls die Bedingung wahr ist, passiert das, was in der Schleife steht.</p>   |
|  | <p>Falls die Bedingung wahr ist, passiert das, was in der ersten Schleife steht, sonst passiert das, was in der zweiten Schleife steht.</p> |
|  | <p>Das Programm wartet, bis die Bedingung wahr ist.</p>   |
|  | <p>Wiederhole alles, was in der Klammer steht, bis die Bedingung wahr ist.</p>  |
|  | <p>Blöcke zum Rechnen.</p>  |
| <p>...</p>  |   |

