

Hands-On Computer Science

Nicolas Meseth

2. Juni 2025

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Was macht dieses Buch besonders?	4
Tipps für die Lektüre	5
Experimente	7
Hands-On Programmieren lernen	7
Spannende Experimente	8
Frust ist dein Freund – zumindest ein bisschen	9
1 An oder Aus	11
Setup	11
1.1 Testfahrt mit dem Brick Viewer	11
1.2 Unser erstes Programm	16
1.2.1 Boilerplate Code	16
1.2.2 Bibliotheken	16
1.2.3 Schlüsselwörter	17
1.2.4 Klassen und Objekte	17
1.2.5 Objekte erzeugen	18
1.2.6 Methoden und Funktionen	18
1.2.7 Ein Objekt für den Button	19
1.3 An und Aus	19
2 Farben	21
Setup	21
3 Texte	23
Setup	23
3.1 Texte – ganz ohne Tastatur?	23
3.2 Klein anfangen: Ein einfacher Button mit Handgesten	24
4 Bilder	26
5 Codes	27
6 Umwandlung	28
Setup	28

6.1	Der Weg in den Computer hinein	28
6.2	Der Weg aus dem Computer heraus	28
7	Information	29
	Setup	29
8	Sensoren	30
	Setup	30
	Aufgaben	30
9	Signale	31
	Setup	31
9.1	Pulsmesser: Dein Finger als Signalquelle	31
9.2	Vom Diagramm zur Zahl	32
10	Protokolle	35
	Setup	35
11	Verschlüsselung	36
	Setup	36
12	Algorithmen	37
	Setup	37
13	Kompression	38
	Setup	38
14	Computer	39
	Setup	39
14.1	Logik und Arithmetik	39
14.2	Die von-Neumann-Architektur	39
14.3	Der Arbeitsspeicher oder das Kurzzeitgedächtnis des Computers	39
15	Probleme	41
	Setup	41
	Literaturverzeichnis	42

Vorwort

Glückwunsch – du bist angekommen! Wie auch immer dein Weg hierher aussah, du hast es geschafft, dieses Buch zu öffnen. Vielleicht bist du Student oder Studentin an der Hochschule Osnabrück und wurdest (zu deinem Glück) gezwungen, oder du bist ganz bewusst hier gelandet und freust dich darauf, etwas Neues zu lernen – genau wie ich.

Dieses Buch entstand ursprünglich, um meinen Veranstaltungen an der Hochschule Osnabrück eine verständliche und praxisnahe Grundlage zu geben. Es dient als Hauptlektüre für meine Vorlesungen, aber auch als Nachschlagewerk für alle, die vielleicht mal eine Sitzung verpasst haben oder Themen eigenständig vertiefen wollen. Besonders willkommen sind dabei Quereinsteiger, Wiederholer oder einfach neugierige Menschen, die bisher noch gar keinen Kontakt mit der [Hochschule Osnabrück](#) hatten.

Hier bekommst du keine trockene Theorie präsentiert, sondern eine spannende, praxisnahe Einführung in die Grundlagen moderner Computer und unserer digitalen Welt. Das Fach, das sich dahinter verbirgt, heißt auf Deutsch Informatik, international auch bekannt als Computer Science. Der Titel Hands-On Computer Science verrät bereits: Hier wird es praktisch – und zwar von Anfang an.

Was macht dieses Buch besonders?

Lehrbücher zur Informatik gibt es reichlich. Viele davon sind großartig, aber kaum eines passt perfekt zu dem, was ich mit meinen Studierenden vorhabe. Woran liegt das?

Viele klassische Informatikbücher versuchen, das gesamte Fachgebiet möglichst umfassend abzubilden. Das ist sinnvoll für angehende Informatiker, aber meine Zielgruppe bist du: Studierende in Studiengängen wie [Management nachhaltiger Ernährungssysteme](#), [Lebensmittelproduktion](#) oder [Agrarsystemtechnologien](#) – oder vielleicht bist du nicht mal Student oder Studentin, sondern einfach interessiert daran, endlich Zugang zur digitalen Welt zu finden.

Kurz gesagt: Dieses Buch ist für jeden gedacht, der Lust hat, in die digitale Welt einzutauchen, ohne sich gleich mit komplizierten Details zu überfordern. Dafür brauchst du kein allumfassendes Nachschlagewerk, sondern einen klaren roten Faden, der dich Schritt für Schritt an die grundlegenden Konzepte heranführt.

Viele Bücher versprechen Praxisnähe, doch oft endet diese in nüchternen Übungsaufgaben am Kapitelende. Genau hier setzt *Hands-On Computer Science* an und macht zwei Dinge anders:

1. Du lernst informatische Konzepte direkt anhand spannender Projekte mit Hardware wie Microcontrollern, Sensoren, Buttons, LEDs und Displays kennen.
2. Du arbeitest kontinuierlich am LiFi-Projekt, das dich durch alle Kapitel begleitet und dabei immer weiter wächst.
3. Theorie und Praxis sind nicht getrennt, sondern eng miteinander verbunden – Programmieren und informatische Grundlagen lernst du gleichzeitig.

Schon ab Kapitel 1 beginnst du zu programmieren und zwar nicht abstrakt, sondern konkret mit Bauteilen wie Buttons. Im Laufe des Buches lernst du Schritt für Schritt neue Hardware-Komponenten kennen, die immer direkt mit relevanten informatischen Konzepten verknüpft sind. So schließt du am Ende nicht nur das LiFi-Projekt erfolgreich ab, sondern verfügst fast nebenbei über ein solides Fundament in der Informatik. Wenn alles gut läuft, merkst du kaum, wie schnell du gelernt hast.

Tipps für die Lektüre

Weil es in diesem Buch viel ums Programmieren geht, findest du natürlich viele Codeblöcke. Als Einstiegssprache verwenden wir Python. Warum ausgerechnet Python? Das erfährst du später genauer.

Codeblöcke sind deutlich sichtbar vom übrigen Text abgehoben, meist grau hinterlegt und in einer Schreibmaschinenschrift dargestellt, etwa *Courier New* oder *Consolas*. Hier ein kleines Beispiel:

```
led.set_rgb_value(0, 0, 0) ①
led.set_rgb_value(255, 255, 255) ②

print("Diese Zeile hat keine Annotation")

# Lasse die LED blau aufleuchten ③
led.set_rgb_value(0, 0, 255)
```

- ① Schaltet die LED aus, weil der RGB-Code (0,0,0) schwarz erzeugt.
- ② Schaltet die LED auf weißes Licht, weil drei Mal die 255 die Farbe Weiß ergibt.
- ③ Auch Kommentare sind für kurze Erläuterungen nützlich.

Kommentare sind mit einer kleinen Zahl versehen. Wenn du die Online-Version nutzt und mit der Maus über diese Zahl fährst, erscheint ein Tooltip, der die Codezeile erklärt. Das funktioniert nur online, nicht in PDF oder Druckversion.

Noch ein kleiner Tipp: Wenn du mit der Maus über den Codeblock fährst, siehst du rechts oben ein Clipboard-Symbol. Ein Klick darauf kopiert den Code direkt in deine Zwischenablage, und du kannst ihn problemlos in dein geöffnetes Visual Studio Code oder eine andere IDE einfügen und ausprobieren.

Alle Codebeispiele findest du außerdem im [GitHub-Repository](#), das zu diesem Buch gehört.

Experimente

Hands-On Programmieren lernen

Hast du dich schon einmal gefragt, wie man Informationen über Licht übertragen kann? Oder wie man mit Licht den Puls messen kann? Oder wie man mit zwei einfachen Kabeln einen Wasserstandssensor baut? Das alles klingt vielleicht weit hergeholt, ist aber tatsächlich machbar – und wie genau, das wollen wir in diesem Buch herausfinden! Dabei werden wir nicht nur die digitale Welt der Computer und Programmierung kennenlernen, sondern auch mit spannenden Geräten in der analogen Welt arbeiten. In jedem Kapitel arbeiten wir mit anderen Geräten, die dir unterschiedliche Facetten der digitalen Welt näherbringen und gleichzeitig ermöglichen, das Programmieren spielerisch zu erlernen.

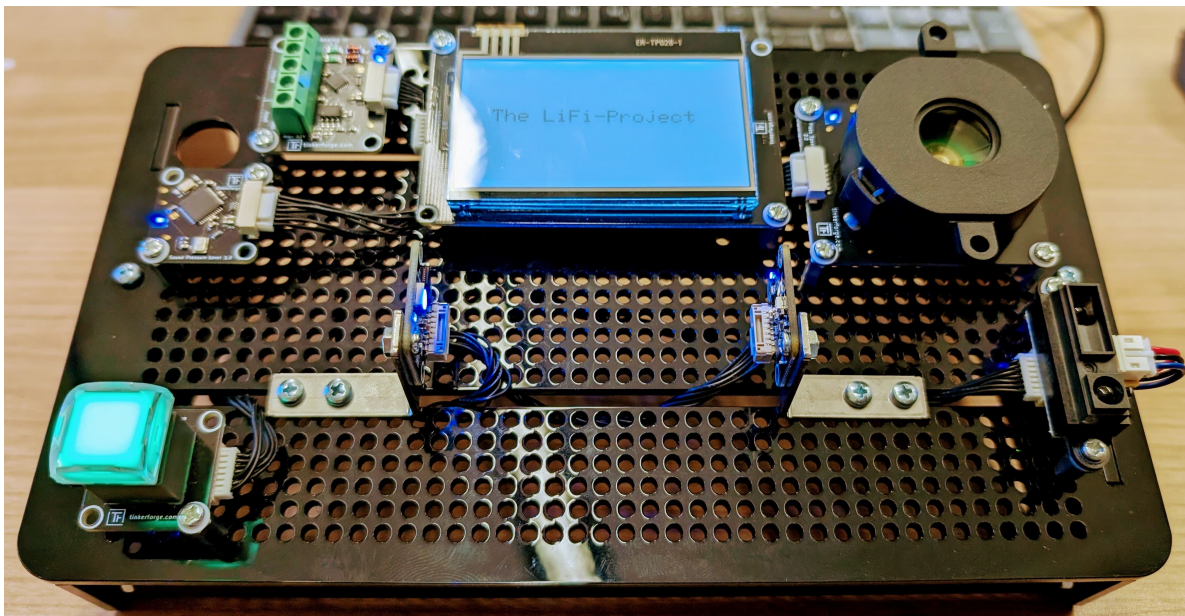


Abbildung 1: Tinkerforge Workbench mit vielen Geräten

Hier ein Überblick über die Geräte, mit denen wir gemeinsam experimentieren werden. Zusammengefasst kosten alle Komponenten 249 €. Aber keine Sorge: Wenn du das Buch im Rahmen meines Moduls „Digitalisierung und Programmierung“ an der Hochschule Osnabrück liest, erhältst du für das gesamte Semester ein komplettes Hardware-Kit.

Was?	Bauteil	Anzahl	Preis pro Stück
Bunte LED	RGB LED Bricklet 2.0	1	8 €
Button mit integrierter, bunter LED	RGB LED Button Bricklet	1	15 €
Licht- und Farbsensor	Color Bricklet 2.0	1	17 €
LCD Touchdisplay	LCD 128x64 Bricklet	1	33 €
Piezo Lautsprecher	Piezo Speaker Bricklet 2.0	1	19 €
Infrarot-Entfernungsmesser	Distance IR 4-30cm Bricklet 2.0	1	20 €
Analoger Spannungssensor	Analog In Bricklet 3.0	1	14 €
Schalldruckpegelsensor	Sound Pressure Level Bricklet	1	35 €
Mikrocontroller	Master Brick 3.2	2	35 €
Anschlusskabel 15 cm	Bricklet Kabel 15cm (7p-7p)	8	1 €
USB-A- auf USB-C Kabel	USB-A auf USB-C Kabel 100 cm	1	6 €
Montageplatte	Montageplatte 22x22 (12x12cm)	2	7 €
Schrauben, Abstandshalter und Muttern	Befestigungskit 12mm	4	2 €

Spannende Experimente

Kapitel für Kapitel werden wir an unterschiedlichen Experimenten arbeiten. Dabei lernst du nicht nur, wie man Hardware-Komponenten miteinander verbindet, sondern vor allem auch, wie man Computer – diese universellen Problemlösungsmaschinen – für eigene Ideen und Lösungen programmieren kann. Hier ist der Überblick, was dich in diesem Buch erwartet:

Kapitel	Experiment(e)
Kapitel 1	Wir schreiben unser erstes Spiel: Wer drückt den Button am schnellsten?
Kapitel 2	Wir bleiben in der Spielwelt und schreiben ein kleines Farb-Memory mit der LED.

Kapitel	Experiment(e)
Kapitel 3	Wir lernen, wie man Texte umständlich und ohne Tastatur eingeben kann – über Handgesten.
Kapitel 4	Wir verbinden Tabellenkalkulation mit Bildern und Touchdisplays
Kapitel 5	Wir lernen Morse-Code und wie wir diesen über einen Lautsprecher ausgeben können.
Kapitel 6	Wir verwenden einfache Kippschalter, um analoge Werte in digitale Werte umzuwandeln.
Kapitel 7	
Kapitel 8	Wir bauen einen Wasserstandssensor mit einem analogen Spannungssensor.
Kapitel 9	Wir basteln einen Pulsmesser aus einem Farbsensor
Kapitel 10	Wir übertragen Nachrichten über Lichtsignale
Kapitel 11	Wir verstecken geheime Botschaften in harmlosen Nachrichten
Kapitel 12	
Kapitel 13	Wir entwickeln ein Verfahren, um Information zu komprimieren.
Kapitel 14	Wir entwickeln eine Rechenmaschine, die zwei Bytes addieren kann, mit nur einem Bauteil.
Kapitel 15	

Frust ist dein Freund – zumindest ein bisschen

Eins möchte ich gleich vorwegnehmen: Beim Programmierenlernen ist eine gewisse Portion Frust unvermeidbar. Klingt unangenehm? Ist es auch! Aber es ist zugleich Teil eines enorm wertvollen Lernprozesses. Jeder Fehler, den du machst, ist eine Gelegenheit, um zu verstehen, wie Computer wirklich funktionieren – nämlich absolut präzise und ohne jede Toleranz für Fehler.

Computer sind gnadenlose Lehrer. Sie zeigen dir sofort und unerbittlich, wenn etwas nicht stimmt – sei es ein vergessener Punkt, ein falscher Buchstabe oder ein simpler Zahlendreher. Das kann frustrieren, aber genau dieses direkte und sofortige Feedback hilft dir auch, schnell und effektiv zu lernen. Sobald du verstehst, wie du aus Fehlermeldungen sinnvolle Schlüsse ziehst und deine Programme entsprechend korrigierst, wirst du belohnt – mit Erfolgserlebnissen und einer steilen Lernkurve.

Also, wenn mal etwas nicht klappt: Nimm es nicht persönlich, sondern sieh es als Herausforderung. Atme tief durch, mach dir klar, dass Fehler unvermeidbar und sogar wichtig sind, und probier es noch einmal. Ich verspreche dir: Es lohnt sich!



Abbildung 2: Ein frustrierter Frosch

1 An oder Aus

Wir starten direkt mit dem ersten Experiment und lernen, wie wir einen einfachen Button programmieren können. Vielleicht schaffen wir es sogar, ein einfaches Spiel zu erstellen?

Setup

Für unser Experiment in diesem Kapitel benötigen wir den Button mit der integrierten LED ([RGB LED Button 2.0](#)), den wir an den Mikrocontroller ([Master Brick 3.2](#)) anschließen. Beides fixieren wir auf Abstandshaltern auf einer Montageplatte, wie in [Abbildung 1.1](#) gezeigt. Damit es schneller geht, verwenden wir lediglich zwei Fixierungen pro Gerät, was eine ausreichende Stabilität gewährleistet. Vergiss nicht die weißen Unterlegscheiben aus Kunststoff, um die Platinen zu schonen.

1.1 Testfahrt mit dem Brick Viewer

Ein Button ist ein denkbar einfaches Gerät: Es kennt nur zwei Zustände, entweder ist der Button gedrückt oder nicht. Wenn du den Master Brick über das USB-Kabel an deinen Computer angeschlossen hast, kannst du die Funktion des Buttons einfach über den Brick Viewer kennenlernen. Öffne dazu den Brick Viewer und klicke auf den Connect-Button.

Nachdem du verbunden bist, sollte der angeschlossene Master Brick mit seinen Komponenten, die *Bricklets* genannt werden, im Brick Viewer sichtbar sein. In [Abbildung 1.3](#) siehst du, wie das in meinem Fall aussieht. Für jedes Gerät wird ein eigener Tab angezeigt, in dem wir die Details zu diesem Gerät sehen und die jeweiligen Funktionen ausprobieren können. Gleichzeitig bekommen wir in der Mitte des Brick Viewers eine übersichtliche Liste mit allen gefundenen Geräten angezeigt. Durch die hierarchische Darstellung erkennst du, welches Bricklet an welchem Mikrocontroller (Master Brick) hängt. Wie wir später im Buch noch sehen werden können auch mehrer Master Bricks miteinander verbunden werden und somit die möglichen angeschlossenen Bricklets um vier erweitert werden.

Wechseln wir in den Tab für den Button, in dem wir sämtliche Funktionen des Bricklets einsehen und ausprobieren können. Wie du siehst können wir für den Button die Farbe

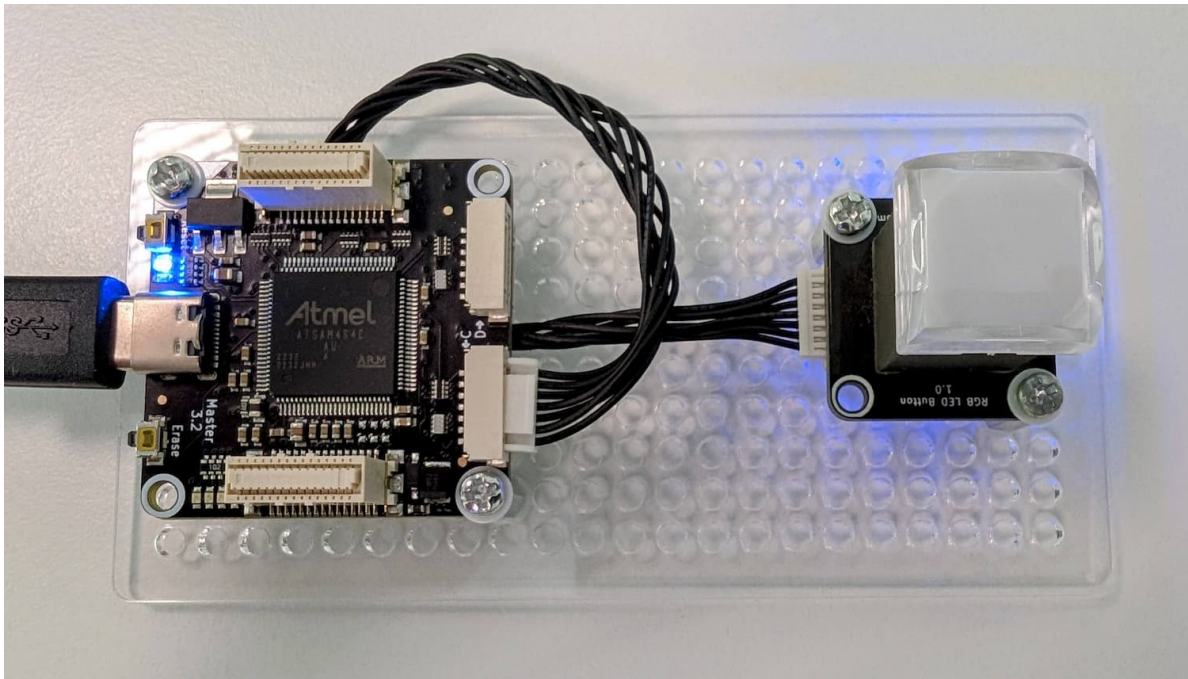


Abbildung 1.1: Einfaches Setup mit Mikrocontroller und Button mit integrierter LED.

einstellen sowie den aktuellen Status des Buttons einsehen. Aktuell ist er “released”, wie der Wert neben “Button State” verrät. Probiert es mal aus und drückt den Button; der Status sollte sich ändern.

Interessant anzumerken ist schon jetzt, dass wir die Farbe der LED sehr fein justieren können. Über die oberen drei Schieberegler lassen sich die Farbintensitäten der drei Farben Rot, Grün und Blau in einem Wertebereich zwischen 0 und 255 festlegen. Warum genau dieser Wertebereich? Das schauen wir uns in Kapitel Kapitel 2 genauer an.

Der Brick Viewer bietet uns jederzeit die Möglichkeit, mit den an den Master Brick angeschlossenen Geräte über eine benutzerfreundliche grafische Oberfläche zu interagieren. So können wir schnell ein Verständnis für die unterschiedlichen Geräte bekommen. Um aber Lösungen mit den Bauteilen zu entwickeln, die automatisch funktionieren oder über eine individuelle grafische Oberfläche gesteuert werden sollen, benötigen wir die Möglichkeit, die Bauteile aus einem Programm heraus anzusprechen.

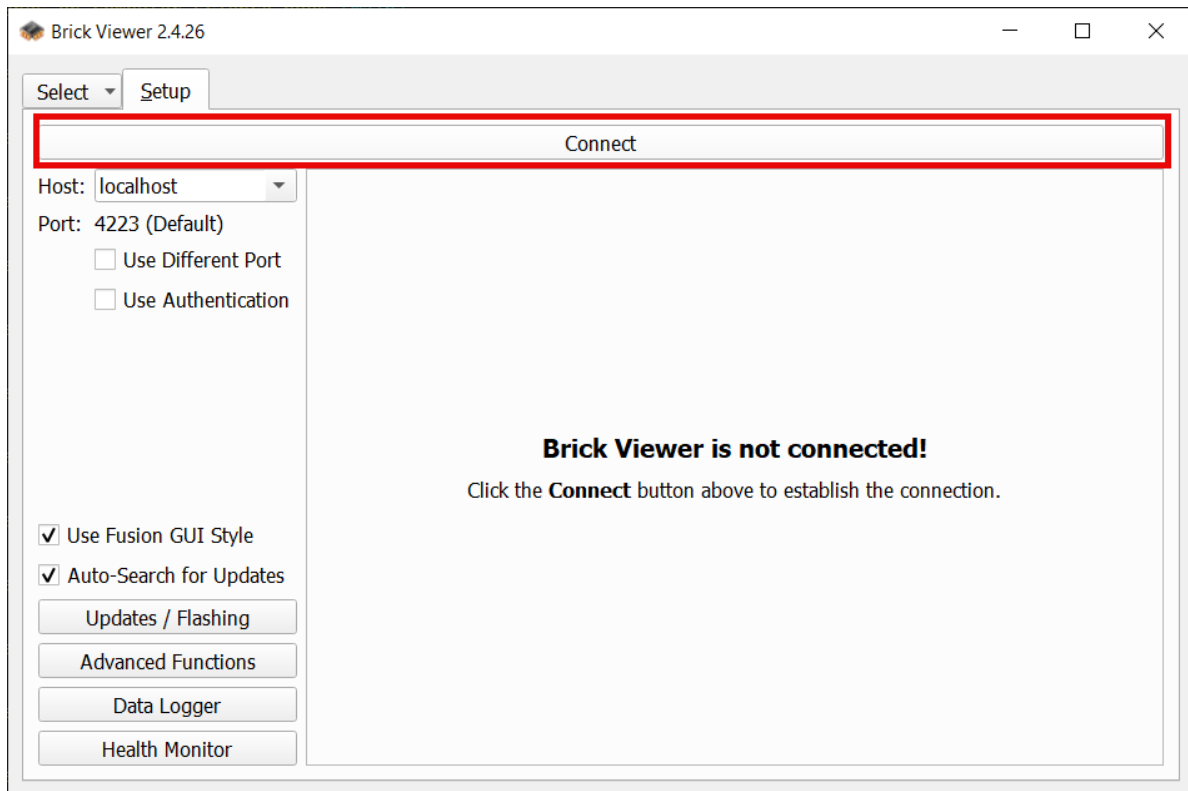


Abbildung 1.2: Über den Connect-Button verbindet sich der Brick Viewer mit dem angeschlossenen Master Brick.

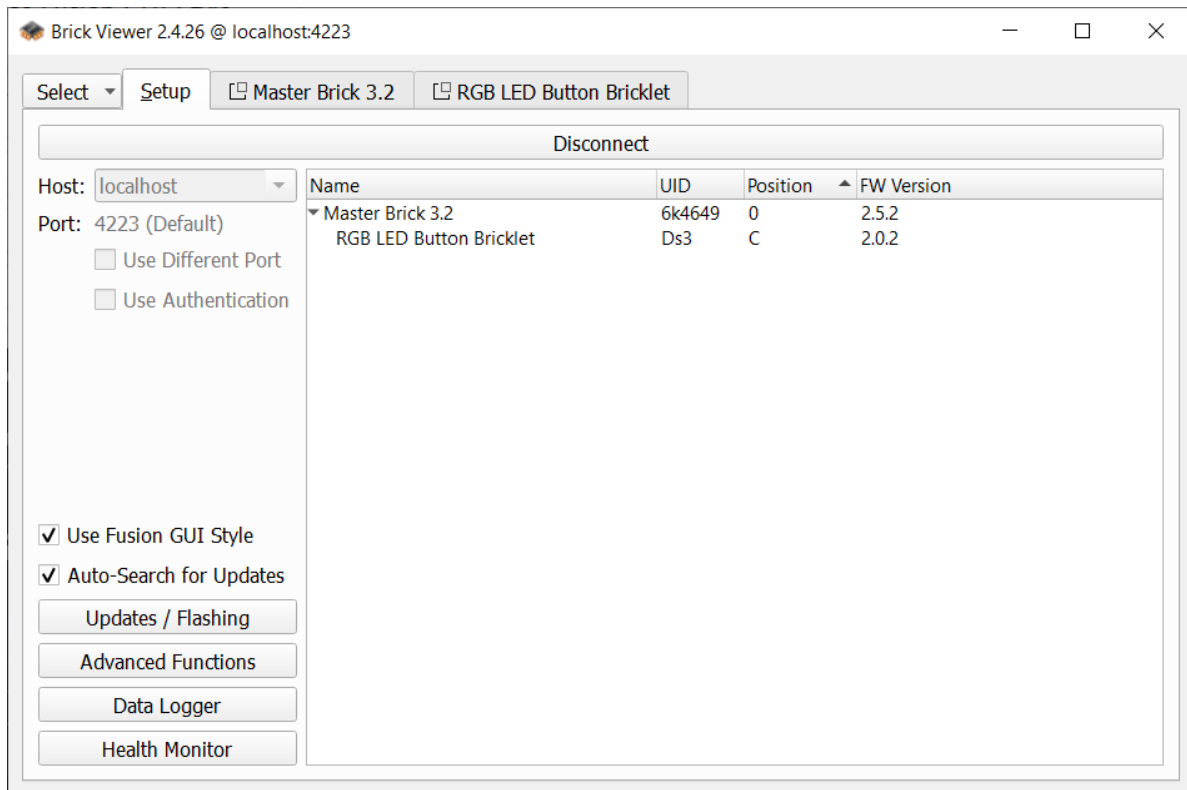


Abbildung 1.3: Der Brick Viewer nachdem ihr mit dem Master Brick verbunden seid.

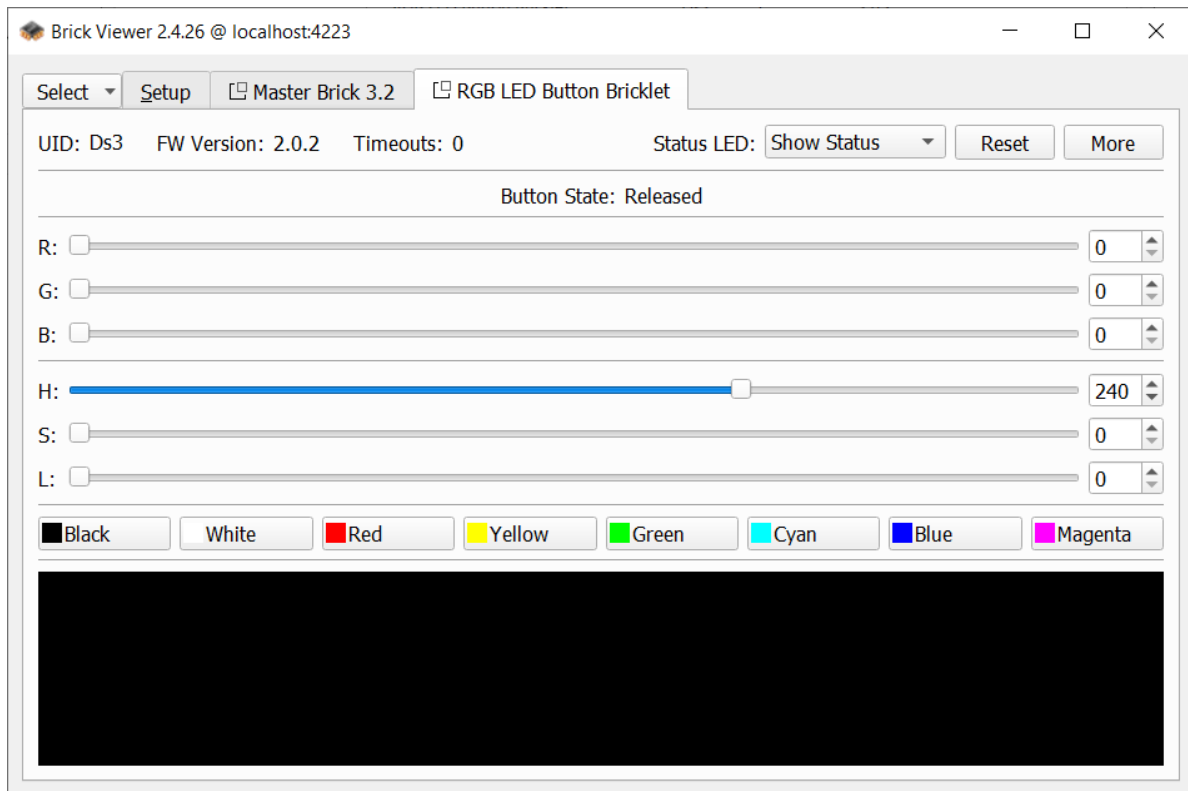


Abbildung 1.4: Die Ansicht für den RGB LED Button im Brick Viewer, in der alle Funktionen per Klick im Zugriff sind.

1.2 Unser erstes Programm

Das 5-zeilige Programm unten stellt eine Verbindung zu unserem Button her. Es handelt sich um unser erstes Programm und es steht stellvertretend für viele der Programme, die noch folgen. Denn der Programmcode für die Verbindung mit unseren angeschlossenen Geräten sieht immer sehr ähnlich aus. Schauen wir ihn uns Zeile für Zeile an.

Listing 1.1 Der Boilerplate Code für die Verbindung mit den Geräten am Beispiel des Buttons.

```
from tinkerforge.ip_connection import IPConnection ①
from tinkerforge.bricklet_rgb_led_button import BrickletRGBLEDButton ②

ipcon = IPConnection() ③
ipcon.connect("localhost", 4223) ④
btn = BrickletRGBLEDButton("Ds3", ipcon) ⑤
```

- ① Hier importieren wir ein Objekt aus einer Bibliothek zum Herstellen einer Verbindung mit dem Master Brick.
- ② Hier importieren wir ein weiteres Objekt, das wir zur Darstellung des Buttons als Python-Objekt benötigen.
- ③ Die Verbindung erfolgt über eine sogenannte IP-Verbindung, die wir hier als Objekt erstellen.
- ④ Mit `connect` stellen wir eine Verbindung zum angeschlossenen Master Brick her.
- ⑤ Schließlich holen wir uns eine virtuelle Instanz des RGB LED Button Bricklets, indem wir die UID nennen und sagen, welche Verbindung (`ipcon`) genutzt werden soll.

1.2.1 Boilerplate Code

Der Codeauschnitt in Listing 1.1 wird uns im Verlauf dieses Buches immer wieder begegnen. Wir benötigen ihn, um uns am Anfang des Programms mit den Geräten zu verbinden. In der Informatik nennen wir solchen Code, den wir häufig in der gleichen Form benötigen und fast eins zu eins kopieren können, auch *Boilerplate Code*. Wundert euch also nicht, wenn ich diesen Begriff ab und an mal verwende. Jetzt wisst ihr, was gemeint ist.

1.2.2 Bibliotheken

Beginnen wir in den ersten beiden Zeilen. Hier seht ihr zwei sehr ähnliche Befehle, die mit dem Schlüsselwort `from` beginnen. Nach dem Schlüsselwort `from` folgt der Name einer Bibliothek, aus der wir ein für unser Programm benötigtes Objekt importieren. Die Kombination der

Schlüsselwörter `from ...import` lässt sich also wörtlich übersetzen: “Aus der Bibliothek X importiere das Objekt Y”.

Eine *Bibliothek* in einer Programmiersprache ist die Bündelung und Bereitstellung von Funktionen, Klassen oder Konstanten. Das machen wir, damit andere diese Dinge in ihren Programmen nutzen können und das Rad nicht selbst oder neu erfinden müssen. Da Tinkerforge Interesse daran hat, dass ihre Bauteile von möglichst vielen Menschen ohne große Hürden verwendet werden können, stellen sie neben vielen anderen Programmiersprachen auch eine Python-Version ihrer Bibliothek zur Verfügung.

1.2.3 Schlüsselwörter

Soeben haben wir unsere ersten beiden Schlüsselwörter in Python kennengelernt! Aber was bedeutet das genau? Ein Schlüsselwort, das wir im Englischen auch *keyword* oder *reserved keyword* nennen, ist ein Begriff, der in der jeweiligen Programmiersprache eine feste Bedeutung hat und deshalb nicht anderweitig verwendet werden darf. Wir werden gleich noch sehen, dass wir bei der Programmierung auch häufig Namen vergeben müssen, etwa für Variablen oder Funktionen. Diese Namen dürfen nicht wie ein Schlüsselwort lauten, ansonsten funktioniert unser Programm nicht wie gewünscht. Welche Schlüsselwörter es in Python gibt, könnt ihr [hier](#) nachschauen.

Im Codeausschnitt oben laden wir zuerst das Objekt für die Verbindung zum angeschlossenen Mikrocontroller, die über eine IP-Verbindung hergestellt wird. Was das genau ist? Später mehr dazu. Zusätzlich zur `IPConnection` laden wir anschließend noch die benötigten Klassen für die Geräte, die wir in unserem aktuellen Setup verwenden wollen. In diesem Kapitel ist das nur der Button mit integrierter LED.

1.2.4 Klassen und Objekte

Mit `from ... import` importieren wir also etwas aus einer Bibliothek. Soweit so gut. Aber was bedeutet das genau? Mit *importieren* ist konkret gemeint, dass wir dem Programm mitteilen, dass wir vorhaben, die genannten Dinge in unserem Programm zu verwenden, und dass sie deshalb am besten schon einmal geladen werden sollten. Ob wir diese Dinge später wirklich nutzen steht auf einem anderen Blatt.

In dem Fall der ersten beiden Zeilen unseres Programms von oben sind es zwei *Klassen*, deren Verwendung wir ankündigen. Die erste Klasse heisst `IPConnection` und die zweite `BrickletRGBLEDButton`. Der Begriff *Klasse* ist hier verstehen analog zum Begriff *Kategorie*. Wir können zu einer Klasse gehörige *Objekte* erzeugen, und alle Objekte der selben Klasse verhalten sich gleich und haben die gleichen Funktionen. Das verstehen wir am besten an einem einfachen Beispiel.

Stellt euch vor, ihr habt eine Klasse namens **Auto**. Diese Klasse beschreibt alle Eigenschaften und Funktionen, die ein Auto haben kann, wie etwa **fahren()**, **bremsen()** oder **tanken()**. Diese Dinge sollen für jedes Auto gleich ablaufen. Jedes konkrete Auto in der Welt ist ein Objekt dieser Klasse. Du kannst also sagen: “Mein Auto ist ein Objekt der Klasse **Auto**.” Jedes **Auto** hat die gleichen Eigenschaften wie Farbe, Marke und Modell. Aber jedes Auto kann andere Werte für diese Eigenschaften haben.

Genauso verhält es sich mit den Klassen, die Tinkerforge für uns bereitgestellt hat. Die Klasse **IPConnection** beschreibt, wie wir eine Verbindung zu einem Mikrocontroller herstellen können, und die Klasse **BrickletRGBLEDButton** beschreibt, wie wir mit dem Button interagieren können. Wenn wir ein Objekt dieser Klasse erstellen, können wir die Funktionen nutzen, die in der Klasse definiert sind. Ein Button muss nicht fahren oder bremsen wie ein Auto. Dafür hat er andere Funktionen, wie etwa **get_button_state()** oder **set_color()**, die uns erlauben, den Status des Buttons abzufragen oder die Farbe der integrierten LED zu ändern. Eine Eigenschaft jedes Buttons ist seine UID, die eindeutig ist und uns hilft, ihn im System zu identifizieren.

1.2.5 Objekte erzeugen

In Listing 1.1 in Zeile 4 erzeugen wir ein Objekt der Klasse **IPConnection**. Die fertige Instanz - so nennen wir ein Objekt, das aus einer Klasse erzeugt wurde - speichern wir auf einer Variable mit dem Namen **ipcon**. Diesen Namen haben wir uns selbst ausgedacht, damit wir später darauf zugreifen können. Eine Variable ist also ein Platzhalter für einen Wert, den wir später im Programm verwenden wollen. In diesem Fall ist **ipcon** der Platzhalter für die Verbindung zu unserem Mikrocontroller. Was eine Variable genau ist, lernen wir später noch genauer kennen.

1.2.6 Methoden und Funktionen

Über das Objekt **ipcon** können wir nun eine Verbindung zu unserem Mikrocontroller herstellen. Das geschieht in Zeile 5 mit der Methode **connect()**. Eine *Methode* ist eine Funktion, die zu einem Objekt gehört. Wie etwa **fahren()** oder **bremsen()** in unserem Auto-Beispiel.

Wir können Methoden aufrufen, um eine bestimmte Aktion auszuführen. In diesem Fall stellen wir eine Verbindung zum Mikrocontroller her, indem wir die Adresse und den Port angeben, über den die Verbindung hergestellt werden soll. In unserem Fall ist das “localhost”, was für die lokale Maschine steht, und Port 4223, der durch den Brick Daemon standardmäßig so konfiguriert ist. Der Aufruf einer Methode erfolgt immer mit dem Punkt **.** nach dem Objekt, gefolgt vom Namen der Methode und den Klammern **()**, in denen wir eventuell benötigte Parameter angeben.

1.2.7 Ein Objekt für den Button

In Zeile 6 erzeugen wir schließlich ein Objekt der Klasse `BrickletRGBLEDButton`. Dieses Objekt repräsentiert unseren Button und ermöglicht es uns, mit ihm zu interagieren. Wir nennen das Objekt `btn`, was für Button steht. Auch hier haben wir uns den Namen selbst ausgedacht, um später darauf zugreifen zu können. Auch wenn wir grundsätzlich Variablennamen frei wählen können, sollten sie immer so gewählt werden, dass sie den Inhalt der Variable beschreiben. Das macht es später einfacher, den Code zu verstehen. Gleichzeitig gibt es in Python einige Regeln, die wir bei der Benennung von Variablen beachten müssen. Dazu gehören etwa, dass Variablennamen nicht mit einer Zahl beginnen dürfen und keine Leerzeichen enthalten dürfen. Eine ausführliche Liste der Regeln findest du [hier](#).

Damit haben wir unser erstes Programm von oben nach unten erläutert und dabei schon viele wichtige Konzepte der Programmierung kennengelernt:

Importieren von Bibliotheken	Wir nutzen Funktionen und Klassen aus einer Bibliothek, um das Rad nicht neu erfinden zu müssen.
Boilerplate Code	Code, der immer fast gleich aussieht und den wir häufig kopieren können.
Schlüsselwörter	Begriffe, die in der Programmiersprache eine feste Bedeutung haben und nicht anderweitig verwendet werden dürfen.
Klassen und Objekte	Wir erstellen Objekte aus Klassen, die uns bestimmte Funktionen und Eigenschaften bieten.
Methoden und Funktionen	Wir rufen Methoden auf, um Aktionen auszuführen, die zu einem Objekt gehören.
Variablen	Wir speichern Werte in Variablen, um später darauf zugreifen zu können.

1.3 An und Aus

Jetzt, da wir mit dem Button verbunden sind, können wir über das Objekt `btn` auf die Funktionen des Buttons zugreifen. So können wir beispielsweise die Farbe der LED auf Grün ändern:

```
btn.set_color(0, 255, 0)
```

①

- ① Hier setzen wir die Farbe der LED auf grün, indem wir die RGB-Werte für Rot, Grün und Blau angeben. In diesem Fall ist Rot auf 0, Grün auf 255 und Blau auf 0 gesetzt.

Mini Reaction Game

Theme: “Are you faster than a computer?”

Setup:

- Flash an LED randomly after a delay, and students must press the correct button as fast as possible.
- Wrong button or slow response → “fail” message.
- Display or rank response times.

Teachable moment: Real-time input processing, event handling, and how computers handle asynchronous input.

Bonus Concept: Binary Memory Challenge

Theme: “Simon Says: Binary Edition”

Setup:


- System shows a sequence of binary numbers via LED flashes (e.g., 01 → left off, right on).
- Students must repeat the sequence by pressing the buttons.
- Each round adds another number.

Teachable moment: Binary perception, memory, encoding sequences, and reinforcing input logic.

2 Farben

Setup

Für dieses Kapitel benötigen wir zusätzlich zum Button mit integrierter LED ([RGB LED Button 2.0](#)) noch die separate LED ([RGB LED Bricklet 2.0](#)), die wir ebenfalls an den Mikrocontroller ([Master Brick 3.2](#)) anschließen. Alle Geräte fixieren wir auf einer Montageplatte, wie in der Abbildung gezeigt.

 Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

 Experiment

Programmieren der LED, die in verschiedenen Farben aufleuchten soll. Jeder Farbe ist eine Taste auf der Tastatur zugeordnet, die der Spieler so schnell wie möglich drücken muss, nachdem die LED in der jeweiligen Farbe aufleuchtet.

Das Programm kann zunächst linear ablaufen - also zunächst nur eine Runde, dann zwei kopiert hintereinander, bis zur Einführung einer Schleife.

```
from tinkerforge.ip_connection import IPConnection ①
from tinkerforge.bricklet_rgb_led_v2 import BrickletRGBLEDV2 ②

ipcon = IPConnection() ③
ipcon.connect("localhost", 4223) ④
btn = BrickletRGBLEDV2("abC", ipcon) ⑤
```

- ① Importieren des Objekts zum Herstellen einer Verbindung mit dem Master Brick.
- ② Importieren des Objekts zur Darstellung der RGB LED als Python-Objekt.
- ③ Eine neue Instanz einer IP-Verbindung erstellen.
- ④ Eine Verbindung zu angeschlossenen Master Brick herstellen.
- ⑤ Eine virtuelle Instanz des RGB LED Bricklets in unserem Programm erzeugen.

Denke daran, wie Ampeln Farben verwenden, um wichtige Informationen zu vermitteln – Rot bedeutet Stopp, Grün bedeutet Los, und Gelb bedeutet Vorsicht. Genauso werden auf

deinem Computer oder Smartphone überall Farben eingesetzt: Schaltflächen werden blau, wenn du mit der Maus darüber fährst, Benachrichtigungen erscheinen vielleicht in Rot, und Apps nutzen verschiedene Farben, um dir die Navigation zu erleichtern. All diese Farben werden mit Systemen wie RGB erzeugt und gesteuert.

Farben sind auch in Bildern und Videos unverzichtbar. Jedes Foto, das du auf deinem Bildschirm siehst, besteht aus winzigen Punkten, den sogenannten Pixeln, und die Farbe jedes Pixels wird mit dem RGB-System festgelegt. Wenn du ein Video anschaust, zeigt dein Gerät schnell hintereinander eine Folge von Bildern, die jeweils aus Millionen farbiger Pixel bestehen, um eine Bewegung vorzutäuschen. Durch das Mischen unterschiedlicher Mengen von Rot, Grün und Blau für jedes Pixel können Computer realistische Fotos, lebendige Animationen und naturgetreue Videos darstellen.

Das RGB-System steht für Rot, Grün und Blau – die Grundfarben des Lichts. Durch das Kombinieren dieser drei Farben in unterschiedlichen Intensitäten können wir ein breites Farbspektrum erzeugen. Dieses System wird auf Computerbildschirmen, in digitaler Kunst und beim Programmieren verwendet, um Farben zu definieren und zu steuern.

Zum Beispiel ermöglicht uns das RGB-System beim Programmieren, die Farbe einer LED oder einer Grafik festzulegen, indem wir angeben, wie viel Rot, Grün und Blau gemischt werden sollen. Jede Farbkomponente – Rot, Grün und Blau – erhält einen Wert von 0 (keine Intensität) bis 255 (volle Intensität). Durch die Auswahl verschiedener Werte für jede Komponente können wir jede beliebige Farbe erzeugen.

- Einführung RGB-LED
- Einführung: Sie kann auf jede beliebige Farbe eingestellt werden
- Einführung des RGB-Systems als DAS Codesystem zur Darstellung von Farben im Computer (ohne zu sehr auf Binärzahlen einzugehen)

Programmierkonzepte:

- Funktionsparameter (`set_rgb_value(r, g, b)`)

```
led.set_rgb_value(255, 255, 255)
```

3 Texte

Wir nutzen Computer ständig für Texte – sei es für eine WhatsApp-Nachricht, eine E-Mail, die Einladung zur Hochzeitsfeier oder vielleicht sogar für deine Bachelorarbeit. Ständig tippen wir etwas in unser Smartphone, Tablet oder den Computer ein. Aber hast du dich schon einmal gefragt, wie das eigentlich genau funktioniert? Um das zu verstehen, wollen wir einen kleinen Umweg gehen.

Setup

Für dieses Kapitel benötigen wir die LED ([RGB LED Bricklet 2.0](#)) und den Infrarot-Entfernungsmesser [Distance IR 4-30cm Bricklet 2.0](#). Beide Geräte schließen wir an den Mikrocontroller ([Master Brick 3.2](#)) an und fixieren alle drei auf einer Montageplatte. Wie in der Abbildung gezeigt, soll der Entfernungsmesser dabei nach oben zeigen.

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

3.1 Texte – ganz ohne Tastatur?

Ja, ich gebe zu: Eine Tastatur ist schon richtig praktisch. Schnell tippen wir damit Buchstaben, Zahlen, Satz- und Sonderzeichen (wie neue Zeilen und Leerzeichen) ein. Aber stell dir mal vor: Wie könnte ich eigentlich dieses Buch schreiben, wenn ich keine Tastatur hätte?

Tatsächlich gibt es spannende Alternativen! Hast du schon mal versucht, Texte zu diktieren? Google Docs oder Microsoft Word bieten mittlerweile ziemlich gute Möglichkeiten dafür. Anfangs fühlt sich das ungewohnt an, aber ich kenne Menschen, die darauf schwören und damit sogar produktiver sind.

Heute wollen wir aber bewusst einmal einen Schritt zurückgehen und das Tippen absichtlich erschweren. Klingt komisch? Macht aber Sinn! Denn wenn wir das Eingeben von Texten

schwieriger gestalten, lernen wir einerseits, unsere Tastaturen wieder richtig zu schätzen. Andererseits verstehen wir dann besser, wie Texte im Hintergrund verarbeitet und gespeichert werden.

Wie wäre es also mit einer Tastatur, die auf Handgesten basiert? Klingt verrückt? Perfekt – genau das machen wir!

3.2 Klein anfangen: Ein einfacher Button mit Handgesten

Starten wir ganz simpel. Wir bauen zuerst eine Art “Knopf” oder Button, der auf Handgesten reagiert. Dafür verwenden wir einen der Infrarot-Abstandssensoren – oder wie er bei Tinkerforge heißt: *Distance IR 4-30cm Bricklet 2.0*. Wie der Name schon sagt, misst der Sensor Entfernungen von 4 bis maximal 30 cm.

Um den Sensor in unserem Programm zu nutzen, können wir ganz entspannt den Grundcode (Boilerplate-Code) aus den vorherigen Kapiteln übernehmen. Nur zwei kleine Anpassungen brauchen wir noch speziell für unseren Sensor:

```
from tinkerforge.ip_connection import IPConnection
from tinkerforge.bricklet_distance_ir_v2 import BrickletDistanceIRV2 ①

ip_con = IPConnection()
ip_con.connect("localhost", 4223)

ir_sensor = BrickletDistanceIRV2("", ip_con) ②
```

- ① Hier importieren wir die Klasse für den IR-Sensor.
- ② Hier erzeugen wir eine konkrete Instanz und verbinden uns mit dem angeschlossenen Sensor. Vergiss nicht, deine UID hier einzutragen!

Was kann der Sensor? Eigentlich hat er nur eine Funktion:

```
distance = ir_sensor.get_distance() ①
print(f"Objekt ist {distance/100} cm entfernt") ②
```

- ① Die Funktion `get_distance()` fragt den aktuell gemessenen Wert ab.
- ② Der Sensor liefert den Wert in Zentimeter * 100 zurück.

Aber wie lässt sich mit den Entfernungswert ein Button umsetzen? Dazu vergegenwärtigen wir uns, was ein herkömmlicher Button eigentlich ist und wie er funktioniert. Ein Button, wie wir ihn auf einer **Tastatur** finden, kennt zwei Zustände: Gedrückt und nicht gedrückt. An oder aus. Wenn wir eine Taste drücken, so schließen wir darüber einen Stromkreis, der in einem winzigen Mikroprozessor mündet. Dieser Prozessor erkennt durch laufendes Scannen

sämtlicher Verbindungen zu den Tasten (die als Matrix angeordnet sind), durch welche Kreise Strom fließt und kann so auf die gedrückte Taste schließen. Der Mikroprozessor ermittelt dann anhand der Koordinate in der Matrix einen so genannten **Scan Code**, der für jede Taste anders lautet. Dieser Code wird als binäre Folge von Nullen und Einsen über das USB-Kabel an den Computer geschickt und dort von dem aktiven Programm - etwa einer Textverarbeitungssoftware - in ein Codesystem umgewandelt, das Zeichen abbilden kann. So wie etwa das ASCII-Codesystem, das wir weiter unten kennenlernen.

4 Bilder

 Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

 Experiment

- Einführung in die Idee einer Pixelmatrix aus Farbwerten als Bild
- Verwendung des LCD-Displays zur Veranschaulichung, auch wenn nur schwarz/weiß
- Verwendung von Zeichen auf dem LCD, um Pixel-Bitmaps für Schriftarten hervorzuheben
- Studierende nutzen Bitmap-Sheet, um ein eigenes Logo zu entwerfen und auf dem LCD anzuzeigen

5 Codes

Experiment

Morse-Code über Piezo Speaker

- Einführung des Piezo Speaker
- Codesysteme

6 Umwandlung

Setup

Experiment

Mit 4 Kippschaltern und 4 Widerständen bauen wir einen Digital-To-Analog-Converter (DAC). Dazu kommt ein Breadboard und diverser Überbrückungskabel zum Einsatz. Außerdem brauchen wir den Analog In 3.0 von Tinkerforge.

6.1 Der Weg in den Computer hinein

6.2 Der Weg aus dem Computer heraus

7 Information

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

8 Sensoren

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.


- Analog vs. digital
- Baue einen Wasserstandssensor mit einem Widerstand und dem Analog-In-Bricklet.
- Oder: Feuchtigkeitssensor in eine Pflanze stecken
- Oder: Berührungssensor
- Oder: Pulssensor (Farbsensor)
- Integriere die RGB-LED irgendwie
- Farbsensor

Aufgaben

- Programmiere einen Batteriedoktor mithilfe des Analog In Sensors

9 Signale

Setup

 Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

 Experiment

Mithilfe des Farbsensors bauen wir einen Pulsmesser.

Hast du dich schon einmal gefragt, wie dein Fitness-Tracker deinen Puls messen kann, obwohl du nur einen Finger auflegst? Diese Frage führt uns direkt zu einem spannenden Konzept: **Signalen**. Alles, was wir mit Sensoren messen, sind zunächst einmal beliebige Größen. Doch nicht alles, was wir messen, ist für uns relevant. Wir suchen nach Mustern in diesen Daten — eben genau diesen Mustern, die wir als Signale bezeichnen. Alles andere, was uns von diesen Signalen ablenkt, nennen wir Rauschen. Unser Ziel: Wir möchten herausfinden, wie wir Signale effektiv vom Rauschen unterscheiden können.

9.1 Pulsmesser: Dein Finger als Signalquelle

Erinnerst du dich noch an den Farbsensor aus Kapitel 8? Er misst nicht nur die Intensität des RGB-Spektrums, sondern auch die allgemeine Lichtintensität, auch *Illuminance* genannt. Hier kommt die spannende Tatsache ins Spiel: Genau dieses Prinzip steckt hinter den Pulsmessern in Fitnesstrackern. Ja, genau der Sensor, der Licht misst, verrät dir, wie schnell dein Herz schlägt!

Aber wie genau funktioniert das? Stell dir vor, du legst deinen Zeigefinger direkt auf den Sensor und schaltest die integrierte weiße LED an. Das Licht der LED trifft auf deinen Finger und wird reflektiert. Dein Finger sieht für dich immer gleich aus, aber tatsächlich sorgt dein Herzschlag dafür, dass dein Finger mal minimal heller und mal dunkler erscheint. Das liegt daran, dass Blut in rhythmischen Schüben durch die Gefäße gepumpt wird. Diese winzigen Veränderungen, die du mit bloßem Auge nicht sehen kannst, werden vom sensiblen Farbsensor deutlich wahrgenommen.

Schauen wir uns das einmal genauer an: Wenn du dir die gemessene Lichtintensität über den Zeitverlauf im Brick Viewer ansiehst, kannst du deinen Pulsschlag tatsächlich erkennen—er wird sichtbar als kleine, regelmäßige Ausschläge oder *Peaks*. Faszinierend, oder? So kannst du beobachten, wie aus etwas so scheinbar Einfachem wie Licht ein Signal entsteht, das dir Informationen über deinen Körper liefert.



Abbildung 9.1: Dein Puls im Brick Viewer

9.2 Vom Diagramm zur Zahl

Auch wenn du das Signal im Liniendiagramm in Abbildung 9.1 bereits deutlich sehen kannst, bleibt eine spannende Herausforderung bestehen: Wie schreibst du ein Programm, das aus diesen Daten deinen Puls als konkrete Zahl, zum Beispiel “60 Schläge pro Minute”, berechnet? Genau dafür sind wir ja hier – um herauszufinden, wie man solche kniffligen Aufgaben löst. Lass uns gemeinsam starten!

Zunächst müssen wir den Farbsensor in unserem Python-Programm auslesen. Den notwendigen Code dafür haben wir im vorherigen Kapitel 8 bereits kennengelernt.


```

from tinkerforge.ip_connection import IPConnection
from tinkerforge.bricklet_color_v2 import BrickletColorV2

ip_con = IPConnection()
ip_con.connect("localhost", 4223)

color_sensor = BrickletColorV2("Wgn", ip_con)

```

①

① Achtung: Vergiss nicht, hier deine eigene UID einzusetzen. Diese findest du im Brick Viewer.

Jetzt haben wir Zugriff auf die Funktionen des Sensors und können etwa die Lichtintensität messen:

```

color_sensor.set_light(True)
color_sensor.set_configuration(1, 1)
illuminance = color_sensor.get_illuminance()

```

①

②

① Schaltet die integrierte LED des Sensors an.

② Stellt die Werte für *Gain* und *Integration Time* auf 4x und 24ms. Diese Einstellung scheinen gut zu funktionieren, um den Puls zu messen.

Der zurückgegebene Wert hängt von zwei Einstellungen ab: *Gain* (Verstärkung) und *Integration Time* (Messzeit). Je länger die Messzeit, desto genauer die Werte – allerdings können dann weniger Messungen pro Sekunde durchgeführt werden. Laut Dokumentation können wir aus dem gemessenen Wert die Lichtintensität in Lux wie folgt berechnen:

```

illuminance_lux = illuminance * 700 / 4 / 24

```

①

① Der Wert 4 beschreibt ein 4-fache Verstärkung (*Gain*) und die 24 steht für 24ms *Integration Time*

Um deinen Puls zu berechnen, müssen wir jetzt mehrere Werte in kurzen Abständen messen. Warum? Weil wir die regelmäßigen Tief- und Hochpunkte erkennen wollen. Ein Tiefpunkt entsteht, wenn dein Finger am dunkelsten ist – hier ist also gerade besonders viel Blut im Finger. Die Hochpunkte markieren dagegen den Moment, in dem das Blut größtenteils wieder zurückgeflossen ist. Jeder Herzschlag erzeugt genau einen Tief- und einen Hochpunkt. Finden wir diese Punkte, können wir einfach die Zeitabstände messen und daraus die Pulsfrequenz berechnen.

Beginnen wir damit, unsere Messungen in einer Schleife durchzuführen. Das ist eine praktische Methode, kontinuierlich Daten zu erfassen:

```
while True:
    illuminance = color_sensor.get_illuminance()
    illuminance_lux = illuminance * 700 / 4 / 24
    print(f"Lichtintensität in Lux: {illuminance_lux}")
```

Lass uns das Programm einmal ausprobieren. Es sieht aktuell so aus:

```
from tinkerforge.ip_connection import IPConnection
from tinkerforge.bricklet_color_v2 import BrickletColorV2

ip_con = IPConnection()
ip_con.connect("localhost", 4223)

color_sensor = BrickletColorV2("Wgn", ip_con) ①
color_sensor.set_light(True)
color_sensor.set_configuration(1, 1)

while True:
    illuminance = color_sensor.get_illuminance()
    illuminance_lux = illuminance * 700 / 4 / 24
    print(f"Lichtintensität in Lux: {illuminance_lux:.2f} ", end="\r") ②
```

- ① Denke daran, die UID durch die deines Sensors zu ersetzen.
- ② Der Parameter `end="\r"` sorgt dafür, dass nicht jede Ausgabe in eine neue Zeile geschrieben wird. Stattdessen wird immer an den Anfang der selben Zeile gesprungen. Das `\r` ist das Symbol für *Carriage Return*.

10 Protokolle

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

11 Verschlüsselung

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

12 Algorithmen

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

13 Kompression

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

14 Computer

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

Setup

14.1 Logik und Arithmetik

- Logikgatter
- 8-Bit-Additionsmaschine
- Subtraktion, Division, Multiplikation

14.2 Die von-Neumann-Architektur

14.3 Der Arbeitsspeicher oder das Kurzzeitgedächtnis des Computers

```
x = 10
print(f"Adresse im Speicher der Variable 'x': {hex(id(x))}")
x= 20
print(f"Neue Adresse im Speicher der Variable 'x': {hex(id(x))}")
```

Adresse im Speicher der Variable 'x': 0x7ffa9f067448

Neue Adresse im Speicher der Variable 'x': 0x7ffa9f067588

```
names = ["Max", "Kim", "Hildegard"]
print(f"Adresse im Speicher der Variable 'names': {hex(id(names))}")
names.append("Heinrich")
print(f"Die Adresse im Speicher der Variable 'names' bleibt identisch: {hex(id(names))}")
```

Adresse im Speicher der Variable 'names': 0x1d4fecf1100

Die Adresse im Speicher der Variable 'names' bleibt identisch: 0x1d4fecf1100

Leseempfehlung

Um tiefer in die Themen dieses Kapitels einzusteigen, empfehle ich euch Petzold (2022) zu lesen . Es lohnt sich, das Buch von Vorne nach Hinten zu verschlingen.

15 Probleme

Setup

i Kommt bald

Dieses Kapitel ist in Arbeit und wird in Kürze fertiggestellt.

Literaturverzeichnis

- Adami, Christoph. 2016. „What is Information?“ *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences* 374 (2063): 20150230. <https://doi.org/10.1098/rsta.2015.0230>.
- Brookshear, J. Glenn, und Dennis Brylow. 2020. *Computer science: an overview*. 13th edition, global edition. NY, NY: Pearson.
- Petzold, Charles. 2022. *Code: the hidden language of computer hardware and software*. 2. Aufl. Hoboken: Microsoft Press.
- Pólya, George, und John Horton Conway. 2004. *How to solve it: a new aspect of mathematical method*. Expanded Princeton Science Library ed. Princeton science library. Princeton [N.J.]: Princeton University Press.
- Scott, John C. 2009. *But how do it know?: the basic principles of computers for everyone*. Oldsmar, FL: John C. Scott.

Index

‘BrickletRGBLEDButton‘, [17](#)

‘IPConnection‘, [17](#)

Bibliothek, [17](#)

Bricklet, [11](#)

Klasse, [17](#)

Methode, [18](#)

Objekt, [17](#)

Objektinstanz, [18](#)

Scan Code, [25](#)

Signal, [31](#)

Tastatur, [24](#)