

Variable/Platzhalter

Für dieses Projekt muss ein **Platzhalter (Variable)** verwendet werden. **Platzhalter** können für **Zahlen**, **Zeichenketten**, **Farben** oder **Bilder** stehen und ihren Wert **verändern**. In unserem Beispiel steht der Platzhalter für die **Anzahl der Klicks auf die Taste A**.



Mit dem passenden Programmierblock kann dann später die **Anzahl der Klicks auf dem Display** angezeigt werden.

Variable vorbereiten

Im Programmierblock „Variablen“ wird zunächst eine **neue Variable angelegt**.


Der Name für diese Variable kann frei gewählt werden.

Beispiel: Variable = „Klick“

**Anzeigetrick**

Um Zahlen besser lesen zu können, kann man vor der Zahl immer ein Symbol anzeigen lassen.

**START**

- Gib in deinem Browser folgende Adresse ein: makecode.calliope.cc
- Gehe auf „**Projekte**“ und erstelle ein neues Projekt 

AUFGABE

1. Beim Seilspringen soll in einem kleinen Wettbewerb der Calliope die **Zahl der Sprünge** anzeigen.
2. Für jeden Sprung drückt ein Mitschüler auf die **Taste A**. Mit jedem Kick soll die Variable „Klick“ um die Zahl „1“ erhöht werden.
3. Die Anzahl der Sprünge (Anzahl der Klicks) soll das **Display anzeigen**.
4. Für einen neuen Wettbewerb soll aber durch **Klicken auf die Taste B** der Calliope wieder von **Null zu zählen** beginnen.
5. Folgende Programmierblöcke benötigst du.

