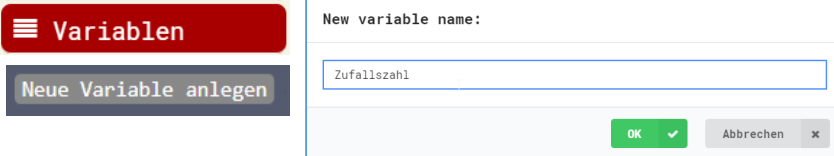


Zufallszahl

Für diese Aufgabe wird eine **Variable** verwendet. Diese Variable nennen wir „Zufallszahl“.



Lege zunächst die Variable „Zufallszahl“ an.



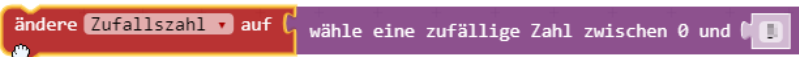
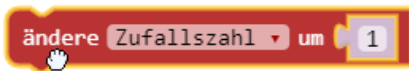
Befehlsblock „zufällige Zahl“




Da hier nur eine Zahl zwischen „0 und 4“ ausgegeben wird, müssen wir diesen Block für den Würfel verändern.

Lösung

Es wird immer **eine Zahl hinzuaddiert** → „+ 1“



START

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

AUFGABE

1. Der Calliope soll bei einem Brettspiel als Würfel benutzt werden.
2. Entscheide selbst durch welche Aktion der Würfelvorgang gestartet werden soll (Taste, Schütteln,)



Zusatzaufgabe:

1. Lass die Würfelzahl für 5 Sekunden anzeigen.
2. Danach soll der Bildschirm gelöscht werden und die RGB-LED soll in der Farbe „grün“ leuchten.
3. Denke daran, dass beim erneuten Würfeln die RGB-LED nicht mehr leuchtet und erst wieder „grün“ anzeigt, wenn die neue Zahl auf dem LED-Display erscheint.

Hinweis

- Durch **Drücken der Taste A** (oder Taste B) kann auch die Zusatzaufgabe gelöst werden.
- Mit diesem Block wird die RGB-LED „ausgeschaltet“.

