

**Zufallszahl**

Vielleicht hast du schon die Aufgabe „4f-Würfel mit Zahlen“ bearbeitet. Hier wird eine **Zufallszahl** zwischen **1 und 6** benötigt.

wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 6

Der Programmierblock ließ aber die Zahl „0“ zu, daher musste in dieser Aufgabe immer die **Zufallszahl** mit „+1“ erhöht werden.

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




Folgende Programmierblöcke können verwendet werden:

wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 4

ändere Zufallszahl um 1

zeige Zahl Zufallszahl

**START**

- Gib in deinem Browser folgende Adresse ein: [makecode.calliope.cc](https://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“.

