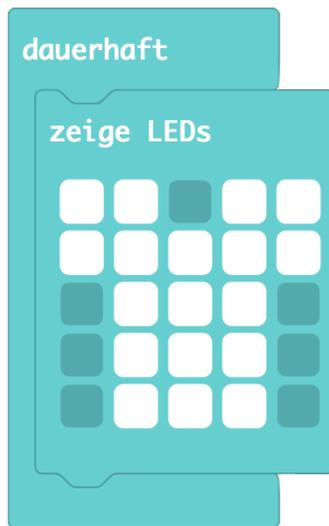


1 Symbole anzeigen | Lösungen

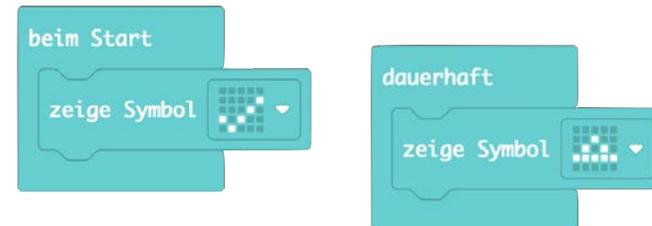
Programmiere das Calliope so, dass das Display ein T-Shirt zeigt.



Programmiere das Calliope so, dass das Display nacheinander verschiedene Symbole zeigt.



Programmiere das Calliope so, dass das Display kurz ein Symbol und danach dauerhaft ein anderes Symbol anzeigt.



2 Text anzeigen | Lösungen

Programmiere das Calliope, so dass auf dem Display immer wieder dein Name erscheint.



Schaffst du es, dass das Display nacheinander verschiedene Texte und/oder Symbole dauerhaft anzeigt?



Programmiere das Calliope so, dass am Anfang ein Symbol für kurze Zeit erscheint, danach aber dauerhaft ein Text.



3 Tasten A und B | Lösungen

Wenn du die Taste A drückst, erscheint ein Pfeil auf dem LED-Display, der nach links zeigt.

```
wenn Knopf A gedrückt
  zeige Symbol [Pfeil nach links]
```

Wenn Taste A und B gleichzeitig gedrückt werden, soll ein Quadrat erscheinen.

```
wenn Knopf A+B gedrückt
  zeige Symbol [Quadrat]
```

Schaffst du es, die Pfeil-Challenge mit anderen Blöcken zu programmieren?

```
dauerhaft
  wenn Knopf B ist gedrückt dann
    zeige Symbol [Pfeil nach links]
```



4 Rot-Grün-Blau LED | Lösungen

Wenn du die Taste A drückst, leuchtet die RGB-LED rot. Bei Taste B leuchtet sie grün. Bei Taste A + B leuchtet sie blau.

```
wenn Knopf A+B gedrückt
  setze RGB-LED-Farbe auf [blau]

wenn Knopf A gedrückt
  setze RGB-LED-Farbe auf [rot]

wenn Knopf B gedrückt
  setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
```

Oder:
Mit + weitere
«Wenn dann»
erstellen

```
dauerhaft
  wenn Knopf A ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
```

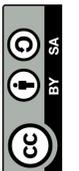
Zusätzlich zur Haupt-Challenge: Wenn du keine Taste drückst, leuchtet die RGB-LED gelb.

```
dauerhaft
  wenn Knopf A+B ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [blau]
  sonst wenn Knopf B ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
  sonst wenn Knopf A ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
  ansonsten
    setze RGB-LED-Farbe auf [gelb]
```

Programmiere das Calliope so, dass die RGB-LED nacheinander die Farbe wechselt.

```
dauerhaft
  setze RGB-LED-Farbe auf [blau]
  pausiere (ms) 1000
  setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
  pausiere (ms) 1000
  setze RGB-LED-Farbe auf [gelb]
  pausiere (ms) 1000
  setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
  pausiere (ms) 1000
```

TIPP: «pausieren»
einbauen um die
Anzeigedauer zu
bestimmen



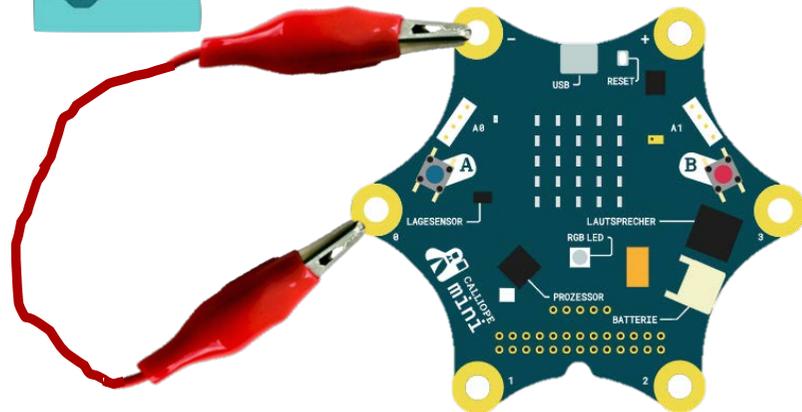
5 Pins verwenden | Lösungen

Wenn du mit einem Ende der Krokodilklemme auf den Pin 0 tippst, kannst du einen Ton hören.

```
wenn Pin P0 gedrückt
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
```

Oder:

```
dauerhaft
  wenn Pin P0 ist gedrückt dann
    spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
```



Wenn du mit der Krokodilklemme die Pins 1, 2 und 3 antippst, sind andere Töne zu hören.

```
wenn Pin P0 gedrückt
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag

wenn Pin P1 gedrückt
  spiele Note Mittleres D für 1 Schlag

wenn Pin P2 gedrückt
  spiele Note Mittleres E für 1 Schlag
```

Kannst du auch Töne spielen ohne Krokodilklemmen und Kabel?

Ja, indem du das Calliope an den Stellen, an denen die Krokodilklemmen vorher angedockt waren, berührst. Der Strom wird durch deinen Körper geleitet.



6 Lufttemperatur messen | Lösungen

Programmiere das Calliope so, dass es die Temperatur im Zimmer misst und den Wert auf dem Display anzeigt.

```
dauerhaft
  zeige Zahl Temperatur (°C)
  pausiere (ms) 2000
```

Je nach Lufttemperatur leuchtet die RGB-LED in anderer Farbe:

```
dauerhaft
  wenn Temperatur (°C) < 24 dann
    setze RGB-LED-Farbe auf Grün
  +
  wenn Temperatur (°C) = 24 dann
    setze RGB-LED-Farbe auf Orange
  +
  wenn Temperatur (°C) > 24 dann
    setze RGB-LED-Farbe auf Rot
  +
```

7 Helligkeit messen | Lösungen

Programmiere das Calliope so, dass es die Helligkeit im Zimmer misst und den Wert auf dem Display anzeigt.

```
dauerhaft
  zeige Zahl Lichtstärke
  pausiere (ms) 2000
```

Das Calliope spielt einen höheren Ton ab, wenn es hell ist im Zimmer und umgekehrt (2 Bereiche):

```
dauerhaft
  wenn Lichtstärke ≤ 170 dann
    spiele Note Tiefes C für 1 Schlag
  +
  wenn Lichtstärke > 170 dann
    spiele Note Hohes C für 1 Schlag
  +
```

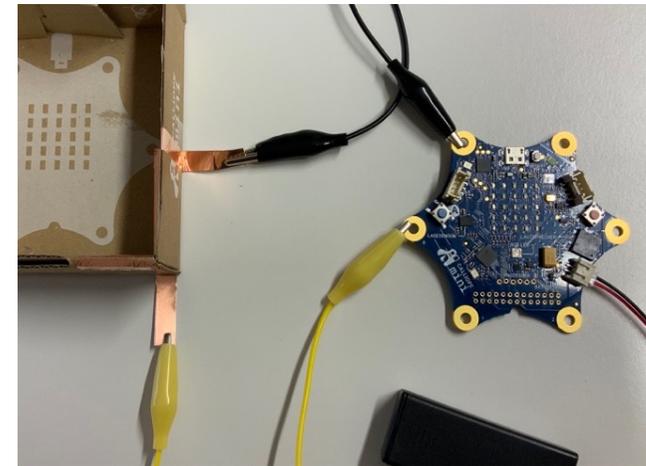
8 Süßigkeiten-Box | Lösungen

Programmiert das Calliope so, dass das Display ein Schloss zeigt, wenn die Box geschlossen ist. Beim Öffnen der Box ertönt ein Alarm.

```
dauerhaft
┌─ wenn Pin P0 ist gedrückt dann
│   ┌─ zeige LEDs
│   └─ ansonsten
│      ┌─ spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
│      └─
└─
```

Programmiert das Calliope so, dass es innerhalb der Süßigkeiten-Box als Alarmanlage mit einem Sensor funktioniert.

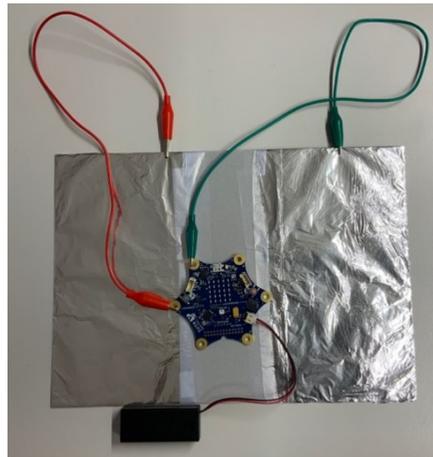
```
dauerhaft
┌─ wenn Lichtstärke > 50 dann
│   ┌─ spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
│   └─
└─
```



9 Zählstation | Lösungen

Das Calliope zählt immer dann eins dazu, wenn jemand mit den Füßen auf der Alufolie steht. Achtung Kurzschluss!

```
dauerhaft
  zeige Zahl Zähler
  wenn Pin P0 ist gedrückt dann
    ändere Zähler um 1
```



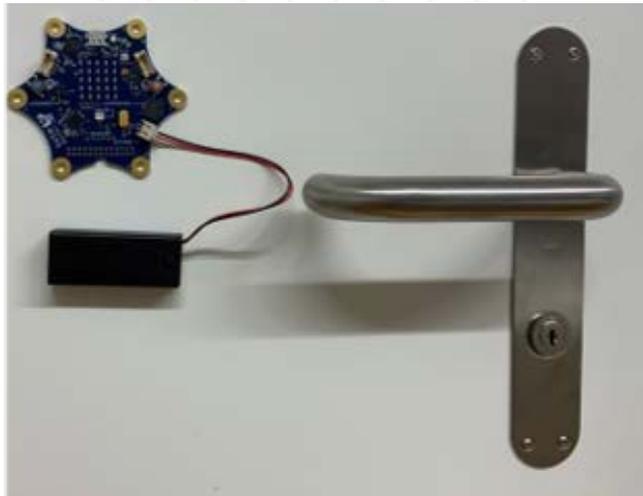
Wenn jemand auf der Alufolie steht, soll die RGB-LED grün leuchten. Sonst soll die RGB-LED immer rot leuchten.

```
dauerhaft
  zeige Zahl Zähler
  wenn Pin P0 ist gedrückt dann
    ändere Zähler um 1
    setze RGB-LED-Farbe auf grün
  ansonsten
    setze RGB-LED-Farbe auf rot
```

10 Alarmanlage | Lösungen

Das Calliope wird an eine Tür geklebt und zeigt ein lachendes Smiley. Sobald jemand vor der Tür steht, ertönt ein Warnton.

```
dauerhaft
wenn Lichtstärke < 100 dann
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
ansonsten
  zeige Symbol ☺
```



Steht niemand vor der Tür, zeigt die RGB-LED zusätzlich die Farbe grün.

```
dauerhaft
wenn Lichtstärke < 100 dann
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
ansonsten
  zeige Symbol ☺
  setze RGB-LED-Farbe auf 🟢
```

Steht jemand vor der Tür, zeigt das Display ein trauriges Smiley und die RGB-LED leuchtet rot.

```
dauerhaft
wenn Lichtstärke < 100 dann
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
  zeige Symbol ☹
  setze RGB-LED-Farbe auf 🔴
ansonsten
  zeige Symbol ☺
  setze RGB-LED-Farbe auf 🟢
```



11 Angelspiel | Lösungen

Schaffst du es mit Hilfe des Calliope ein Angelspiel zu bauen, sodass das Calliope piept, blinkt oder ein Symbol zeigt?

Calliope piept:

```
wenn Pin P0 gedrückt
  spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
```

Calliope blinkt:

```
wenn Pin P0 gedrückt
  setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
  pausiere (ms) 1000

wenn Pin P0 losgelassen
  setze RGB-LED-Farbe auf [schwarz]
```

Calliope zeigt Symbol:

```
wenn Pin P0 gedrückt
  zeige Symbol [Häkchen]

wenn Pin P0 losgelassen
  zeige Symbol [Kreuz]
```

Programmiere die RGB-LED so, dass sie immer grün leuchtet und nur dann (für 2 Sek.) rot, wenn du mit der Angel an die Wand kommst.

```
dauerhaft
  wenn Pin P0 ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
    pausiere (ms) 2000
  ansonsten
    setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
```

Das Display zeigt bei grün ein Häkchen und bei rot ein Kreuz.

```
dauerhaft
  wenn Pin P0 ist gedrückt dann
    setze RGB-LED-Farbe auf [rot]
    zeige Symbol [Kreuz]
    pausiere (ms) 2000
  ansonsten
    setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
    zeige Symbol [Häkchen]
```



12 Heisser Draht | Lösungen

Schaffst du es mit Hilfe des Calliope einen «heissen Draht» zu bauen, sodass das Calliope piept, blinkt oder ein Symbol zeigt?

Calliope piept:

```
wenn Pin P0 gedrückt  
spiele Note Mittleres C für 1 Schlag
```

Calliope zeigt Symbol:

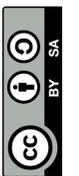
```
wenn Pin P0 gedrückt  
zeige Symbol [Symbol]
```

Programmiere die RGB-LED so, dass sie immer grün leuchtet und nur dann rot, wenn du den Draht mit der Büroklammer berührst.

```
dauerhaft  
wenn Pin P0 ist gedrückt dann  
setze RGB-LED-Farbe auf [rot]  
pausiere (ms) 2000  
ansonsten  
setze RGB-LED-Farbe auf [grün]
```

Das Display zeigt bei grün ein Häkchen und bei rot ein Kreuz.

```
dauerhaft  
wenn Pin P0 ist gedrückt dann  
setze RGB-LED-Farbe auf [rot]  
zeige Symbol [Kreuz]  
pausiere (ms) 2000  
ansonsten  
setze RGB-LED-Farbe auf [grün]  
zeige Symbol [Häkchen]
```



13 Rechenmaschine | Lösungen

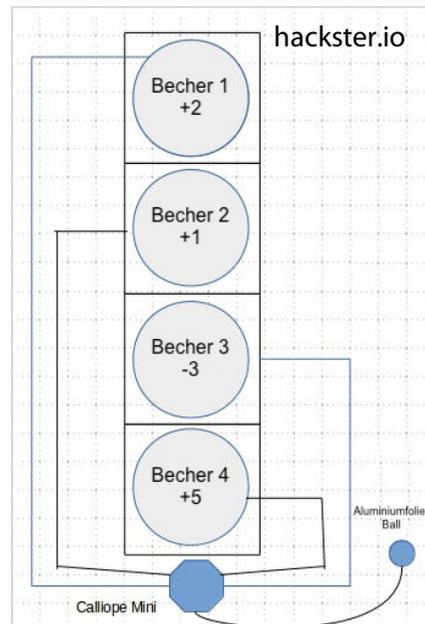
Schaffst du es mit Hilfe des Calliope eine Rechenmaschine zu bauen, die + 1, + 2, + 5 und (-3) rechnen kann?

```
wenn Pin P0 losgelassen
  ändere Punkte um 2
  zeige Zahl Punkte
  pausiere (ms) 3000

wenn Pin P1 losgelassen
  ändere Punkte um 1
  zeige Zahl Punkte
  pausiere (ms) 3000

wenn Pin P2 losgelassen
  ändere Punkte um -3
  zeige Zahl Punkte
  pausiere (ms) 3000

wenn Pin P3 losgelassen
  ändere Punkte um 5
  zeige Zahl Punkte
  pausiere (ms) 3000
```



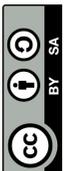
Lösungsvideo:



Beim Start soll das Display den Schriftzug «Game on!» zeigen und wenn du den «Knopf A» drückst, soll das Calliope den Punktestand auf «0 Punkte» ändern.

```
beim Start
  zeige Text "Game on!"

wenn Knopf A gedrückt
  setze Punkte auf 0
  zeige Zahl Punkte
```



14 Keyboard | Lösungen

Schaffst du es mit Hilfe des Calliopes ein Keyboard zu bauen und das Lied «Hänschen klein» zu spielen?

Calliope 1:

wenn Pin P0 gedrückt
spiele Note Mittleres C für 1 Schlag

wenn Pin P1 gedrückt
spiele Note Mittleres D für 1 Schlag

wenn Pin P2 gedrückt
spiele Note Mittleres E für 1 Schlag

wenn Pin P3 gedrückt
spiele Note Mittleres F für 1 Schlag

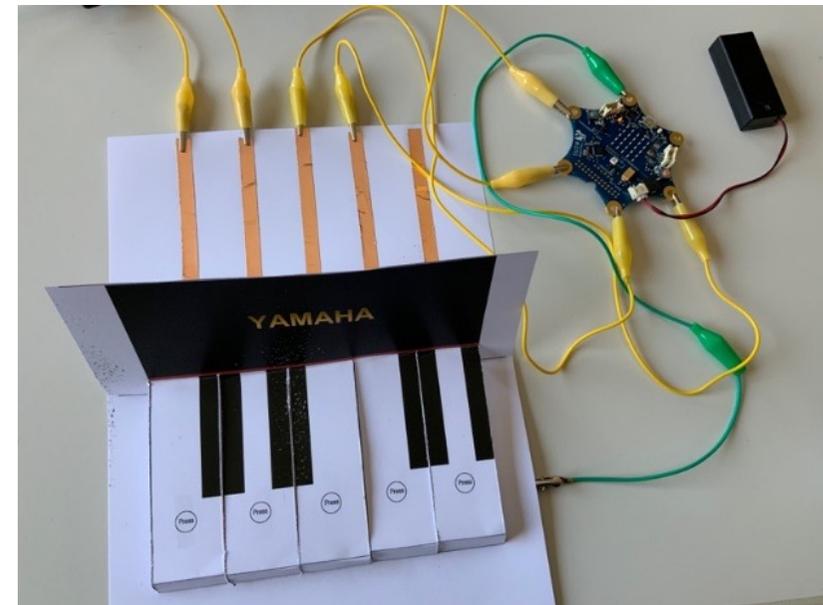
Calliope 2:

wenn Pin P0 gedrückt
spiele Note Mittleres G für 1 Schlag

Lösungsvideo:



Aufbau des Keyboards:



16 Auto steuern | Lösungen

Schaffst du es, dass das Auto in eine Richtung fährt, sich dreht und wieder zu dir zurück fährt (wenn du Knopf A drückst) ?

Zum Beispiel:

```
wenn Knopf A gedrückt
  Motor A und B an mit 100 %
  pausiere (ms) 4000
  Motor A an mit 100 %
  Motor B an mit 0 %
  pausiere (ms) 1500
  Motor A und B an mit 100 %
  pausiere (ms) 4000
```

Wenn Knopf A gedrückt wird, fährt das Auto 2 Sekunden gerade aus, dann ... und am Ende wieder 2 Sekunden gerade aus.

```
wenn Knopf A gedrückt
  Motor A und B an mit 100 %
  pausiere (ms) 2000
  Motor A an mit 100 %
  Motor B an mit 0 %
  pausiere (ms) 2000
  Motor A an mit 0 %
  Motor B an mit 100 %
  pausiere (ms) 2000
  Motor A und B an mit 100 %
  pausiere (ms) 2000
  Motor A und B an mit 100 %
  pausiere (ms) 2000
  Motor A an mit 0 %
  Motor B an mit 0 %
```

17 Auto fernsteuern | Lösungen

Schaffst du es, das Auto mit einem zweiten Calliope fernzusteuern (A = links, B = rechts, A+B = gerade aus)?

Calliope – A und B

Calliope - A

```
dauerhaft
wenn Knopf A ist gedrückt dann
  sende Zahl 0 über Funk
ansonsten
  sende Zahl 1 über Funk
wenn Knopf B ist gedrückt dann
  sende Zahl 2 über Funk
ansonsten
  sende Zahl 3 über Funk
```

Calliope - B

```
wenn Zahl empfangen receivedNumber
  wenn receivedNumber = 0 dann
    Motor A an mit 100 %
  wenn receivedNumber = 1 dann
    Motor A an mit 0 %
  wenn receivedNumber = 2 dann
    Motor B an mit 100 %
  wenn receivedNumber = 3 dann
    Motor B an mit 0 %
```



Lösungsvideo

```
beim Start
  setze Funkgruppe auf 6
```

Wenn das Calliope geschüttelt wird, bremst das Auto.

Calliope – A und B

Calliope - A

```
wenn geschüttelt
  sende Zahl 4 über Funk
```

Calliope - B

```
wenn Zahl empfangen receivedNumber
  wenn receivedNumber = 0 dann
    Motor A an mit 100 %
  wenn receivedNumber = 1 dann
    Motor A an mit 0 %
  wenn receivedNumber = 2 dann
    Motor B an mit 100 %
  wenn receivedNumber = 3 dann
    Motor B an mit 0 %
  wenn receivedNumber = 4 dann
    Motor A und B an mit 0 %
```

```
beim Start
  setze Funkgruppe auf 6
```

```
dauerhaft
wenn Knopf A ist gedrückt dann
  sende Zahl 0 über Funk
ansonsten
  sende Zahl 1 über Funk
wenn Knopf B ist gedrückt dann
  sende Zahl 2 über Funk
ansonsten
  sende Zahl 3 über Funk
```

