



Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky fährt durch einen Tunnel.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll im Tunnel zusätzlich einen (frei wählbaren) Sound abspielen.



40



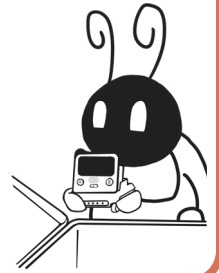
Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky fährt durch den Parcours.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll den Parcours mit Hilfe einer Schleife drei Mal durchfahren.



41



Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Wenn der Codey Rocky ausweicht, dann soll er einen (frei wählbaren) Sound abspielen.



50



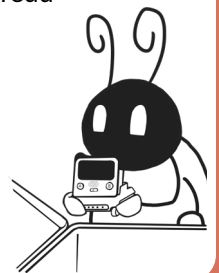
Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Wenn der Codey Rocky ausweicht, dann soll er die Geschwindigkeit reduzieren.



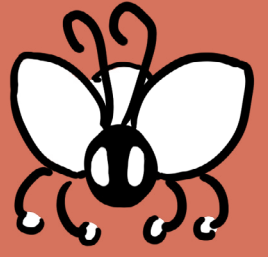
51



41



6.3a Es werde Licht



40



6.3a Es werde Licht



51



6.3b Hindernissen ausweichen



50



6.3b Hindernissen ausweichen



Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Wenn der Codey Rocky ausweicht, dann soll er rot leuchten.



52



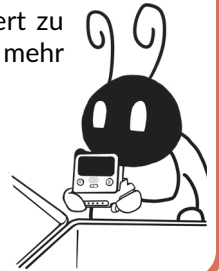
Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky sieht ein Hindernis.

Handlungsanweisung

Wenn der Codey Rocky ein Hindernis sieht, dann soll er in seiner Teamfarbe leuchten, um das Laserschwert zu simulieren. Danach soll er nicht mehr leuchten.



60



Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky erkennt bestimmte Farben.

Handlungsanweisung

Simuliere eine Ampel: Bei Rot bleibt der Codey Rocky stehen, bei Grün fährt er los.

Zusatz: Bei Gelb soll er auf volle Geschwindigkeit beschleunigen.



80



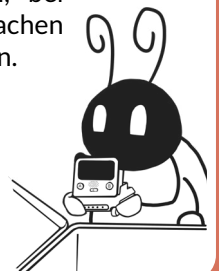
Differenzierung

Einfach

Ereignis: Lichtintensität

Handlungsanweisung

Bei geringer Lichtintensität soll der Codey Rocky Schlaf simulieren, bei mittlerer Intensität soll er aufwachen und bei hoher Intensität aktiv sein.



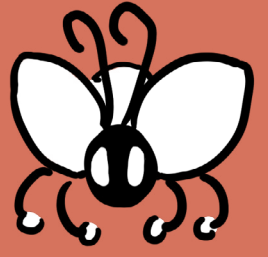
71



60



6.4 Laserduell



52



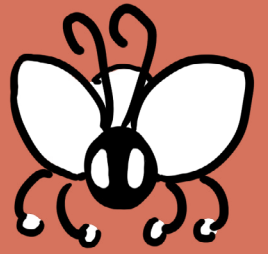
6.3b Hindernissen ausweichen



71



6.5 Wenn... dann



80



6 Labyrinth



Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll (nur) während des Ausweichmanövers rot leuchten.



70



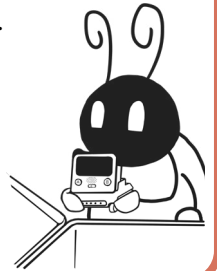
Differenzierung

Einfach

Ereignis: Der Codey Rocky fährt durch einen Tunnel.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll im Tunnel zusätzlich die Geschwindigkeit reduzieren (und danach wieder erhöhen).



42



Differenzierung

Mittel

Ereignis: Es ist zu laut.

Handlungsanweisung

Wenn es zu laut wird ($\text{loudness} > 10$), dann macht der Codey Rocky ein trauriges Gesicht.



43
53



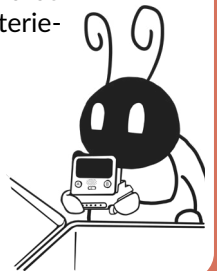
Differenzierung

Mittel

Ereignis: Der Batteriestand fällt unter 60% (oder 80%).

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll den Batteriestand anzeigen und den Parcours so lange durchfahren, bis der Batteriestand unter 60% fällt.



44



42



6.3a Es werde Licht



70



6.5 Wenn... dann



44



6.3a Es werde Licht



$$\begin{array}{r} 43 \\ \hline 53 \end{array}$$



6.3b Hindernissen ausweichen
6.3a Es werde Licht



Differenzierung

Mittel

Ereignis: Der Codey Rockey empfängt eine Nachricht von einem Teammitglied.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky erhält einen Lebenspunkt zurück und leuchtet grün.



61



Differenzierung

Mittel

Ereignis: Der Batterieladestand (in 20er [10er] Schritten)

Handlungsanweisung

Je nach Batterieladestand (in 20er [10er] Schritten) soll der Codey Rocky einen grafischen Ladebalken anzeigen.

Zusatz: Erstellt einen Alarm, falls der Stand unter 10% fällt.



72



Differenzierung

Mittel

Ereignis: Die Lautstärke (>15, zwischen 3 und 15, <3)

Handlungsanweisung

Je nach Lautstärke soll der Codey Rocky passende Lautstärkebalken anzeigen.

Zusatz: Drückt man auf C, soll die bisher maximale Lautstärke angezeigt werden.



73



Differenzierung

Mittel

Ereignis: 3 Farbcodes (zu. Bsp. Schwarz, blau, rot)

Handlungsanweisung

Erstelle für jeden Farbcodes ein Verhalten, das für ein bestimmtes Tier steht (Bsp. Schwarz = Katze). Nutze dafür Sound, Bilder und Bewegung.



74



72



6.5 Wenn... dann



61



6.4 Laserduell



74



6.5 Wenn... dann



73



6.5 Wenn... dann



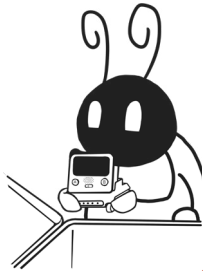
Differenzierung

Mittel

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Erstelle eine Variable, die zählt, wie oft der Codey Rocky ausgewichen ist und gib die Zahl auf dem Display aus.



81



Differenzierung

Mittel

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Erstelle eine Variable, die zählt, wie oft sich der Codey Rocky dreht und gib die Zahl auf dem Display aus.



82



Differenzierung

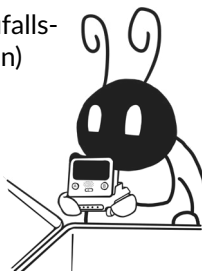
Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky fährt durch einen Tunnel.

Handlungsanweisung

Erstelle eine Variable "Licht" und setze sie auf 0 (Variablen).
Wähle beim Ausweichen eine Zufallszahl zwischen 1 und 2.(Operatoren)

Erstelle eine Verzweigung:
Wenn die Variable Licht 1 ist, dann soll der Codey Rocky rot leuchten, sonst soll das Licht grün leuchten.



45



Differenzierung

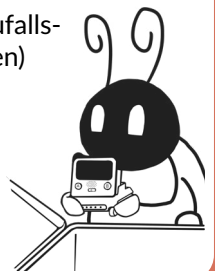
Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky weicht aus.

Handlungsanweisung

Erstelle eine Variable "Licht" und setze sie auf 0 (Variablen).
Wähle beim Ausweichen eine Zufallszahl zwischen 1 und 2.(Operatoren)

Erstelle eine Verzweigung:
Wenn die Variable Licht 1 ist, dann soll der Codey Rocky rot leuchten, sonst soll das Licht grün leuchten.



54



82



6 Labyrinth



81



6 Labyrinth



54



6.3b Hindernisse ausweichen



45



6.3a Es werde Licht



Differenzierung

Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky empfängt eine Nachricht von einem Gegner.

Handlungsanweisung

Erstelle eine Variable und nenne sie „Treffer“. Setze die Variable auf 0. („Variablen“)
Wähle beim Ausweichmanöver eine Zufallszahl zwischen 1 und 3 („Operatoren“).
Die Lebenspunkte des Codey Rockys verringern sich um die Variable „Treffer“.



62



Differenzierung

Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky trifft auf ein Hindernis.

Handlungsanweisung

Versuche den Codey Rocky so zu programmieren, dass er dem Gegner nicht ausweicht, sondern ihm folgt.



63



Differenzierung

Schwierig

Handlungsanweisung

Bringe dem Codey Rocky bei, "Schere, Stein, Papier" zu spielen. Wenn er geschüttelt wird, soll er eine Zufallszahl zwischen 1 und 3 („Operatoren“, 1 = „Stein“, ...) als Variable „Gegenstand“ speichern und diesen Gegenstand auf dem Display anzeigen.

Mit Hilfe der Tasten ABC oder Farbcodes wird der Gegenstand des Spielendens eingegeben (A = Stein bzw. Grün = Stein,...). Drei Variablen sollen die Siege des Codey Rockys, die Siege des Spielendens und die Unentschieden zählen und anzeigen.



75

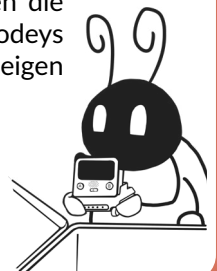


Differenzierung

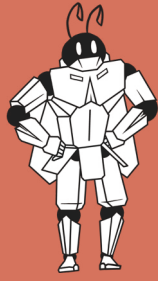
Schwierig

Handlungsanweisung

Bringe zwei Codey Rockys bei, gegeneinander "Schere, Stein, Papier" zu spielen. Dabei soll er eine Zufallszahl zwischen 1 und 3 („Operatoren“, 1 = „Stein“, ...) als Variable „Gegenstand“ speichern, diesen Gegenstand auf dem Display anzeigen und per IR-Nachricht dem anderen Codey senden. Sobald der Codey Rocky die Nachricht des anderen empfängt, zählen Variablen die Siege und die Niederlagen des Codeys sowie die Unentschieden und zeigen sie an.



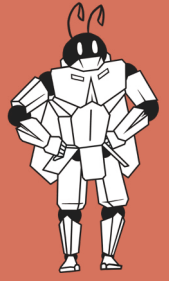
76



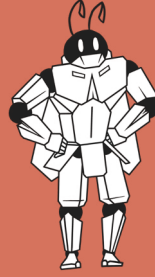
63



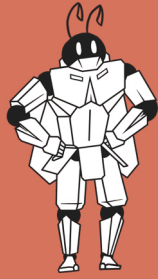
6.4 Laserduell



62



6.4 Laserduell



76



6.5 Wenn... dann



75



6.5 Wenn... dann



Differenzierung

Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky trifft auf ein Hindernis.

Handlungsanweisung

Versuche den Codey Rocky so zu programmieren, dass er dem Hindernis so knapp wie möglich ausweicht und seinen ursprünglichen Weg schnell wieder aufnimmt.



77



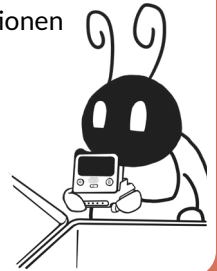
Differenzierung

Schwierig

Ereignis: Farbcodes

Handlungsanweisung

Bringe dem Codey Rocky bei, auf unterschiedliche Farben unterschiedlich zu reagieren und passende Aktionen durchzuführen.



78



Differenzierung

Schwierig

Ereignis: Der Codey Rocky trifft auf ein Hindernis.

Handlungsanweisung

Der Codey Rocky soll alle Handlungen (Bsp. 2x gerade aus, nach links drehen, 3x gerade aus) speichern und am Ende ausgeben (oder den Parcours nachzeichnen).

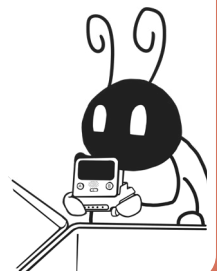


83

Differenzierung

Ereignis:

Handlungsanweisung

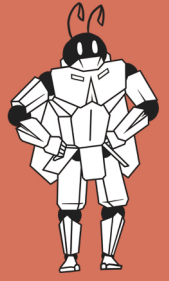




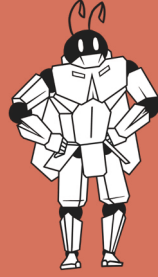
78



6.5 Wenn... dann



77



6.5 Wenn... dann



83



6 Labyrinth