

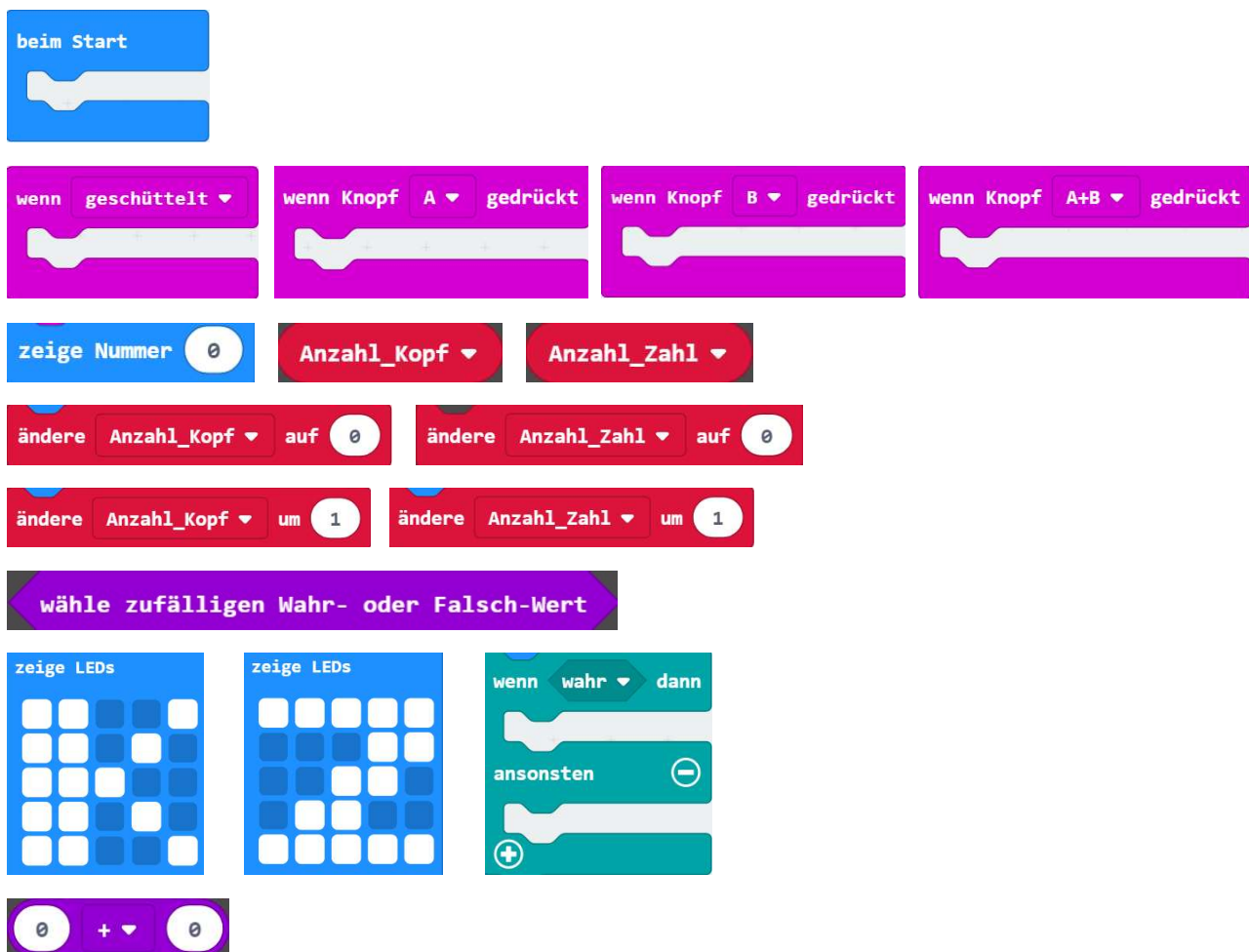
Ü07 Kopf oder Zahl? *

Hast du schon einmal ein Fußballspiel live oder im Fernsehen gesehen? Bevor jedes Spiel beginnt, gibt es den berühmten Münzwurf. Die Kapitäne der beiden Mannschaften müssen sich für eine Seite einer Münze entscheiden – entweder Kopf oder Zahl. Der Schiedsrichter wirft die Münze. Jener Kapitän, dessen Seite der Münze nach oben zeigt, darf wählen ob seine Mannschaft Anstoß hat oder die entsprechende Seite des Feldes. Probiere den Münzwurf aus und notiere deine Würfe mit! So kannst du den Micro:bit entsprechend programmieren:



- Das Schütteln des Micro: Bit sollte den Zufallsgenerator aufrufen: Dieser soll Kopf oder Zahl produzieren.
- Taste A sollte die Anzahl der "Kopfwürfe" darstellen
- Taste B sollte die Anzahl der "Zahlwürfe" darstellen
- Taste A+B sollte die Gesamtanzahl der Versuche darstellen

Verwende dazu diese Blöcke:



The blocks are arranged as follows:

- beim Start** (blue block)
- wenn geschüttelt** (purple block)
- wenn Knopf A gedrückt** (purple block)
- wenn Knopf B gedrückt** (purple block)
- wenn Knopf A+B gedrückt** (purple block)
- zeige Nummer 0** (blue block)
- Anzahl_Kopf** (red block)
- Anzahl_Zahl** (red block)
- ändere Anzahl_Kopf auf 0** (red block)
- ändere Anzahl_Zahl auf 0** (red block)
- ändere Anzahl_Kopf um 1** (red block)
- ändere Anzahl_Zahl um 1** (red block)
- wähle zufälligen Wahr- oder Falsch-Wert** (purple block)
- zeige LEDs** (blue block)
- zeige LEDs** (blue block)
- wenn wahr dann** (teal block)
- ansonsten** (teal block)
- 0 + 0** (purple block)

Wenn du das Programm zusammengebaut hast, speichere es mit dem Namen „**Kopf oder Zahl**“ und lade es auf den Micro:bit. Teste das Programm!