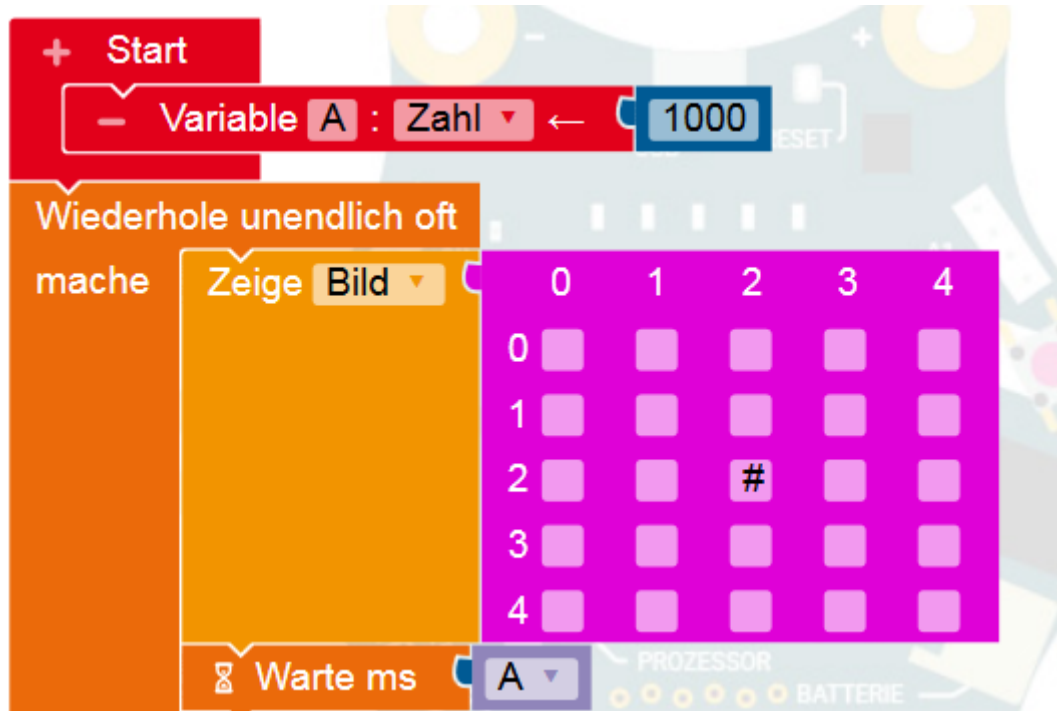




Variablen & Programmstrukturen

–Informationsblatt SC3–

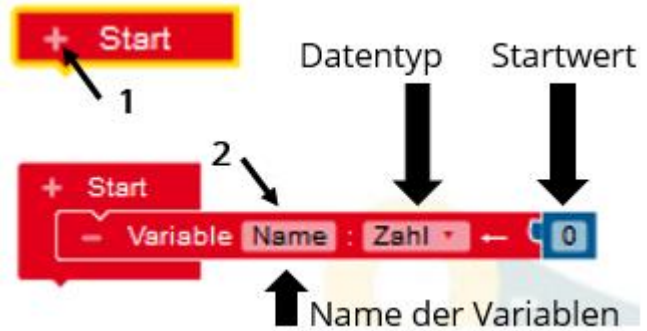


INFORMATION

Hier bekommst du erklärt, was eine Variable ist und wie du eine Variable in Open Roberta erzeugst. Du programmierst einen Nord-Anzeiger.

VARIABLEN

Eine Variable ist ein Platzhalter für eine Zahl, eine Zeichenkette, ein Bild oder eine Farbe. Eine Variable muss nicht unbedingt während des ganzen Programmes den gleichen Wert haben. In Open Roberta erzeugst du eine Variable wie folgt:



AUFGABEN



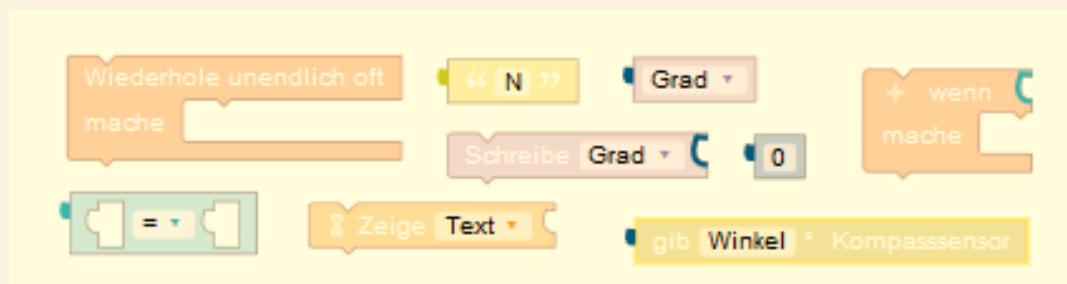
Erzeuge eine Variable mit einem Variablennamen Grad, der Datentyp soll Zahl mit dem Wert 0 sein.

Programmiere mit der Variablen ein Programm.

Wenn Grad = 0, dann soll folgender Text angezeigt werden: Nord

HILFESTELLUNG

Folgende Blöcke benötigst du:



Nachdem die Variable definiert wurde, soll das Programm unendlich wiederholt werden. Zunächst muss der Winkelwert auf die Variable Grad übertragen werden.

[Abbildung Hilfestellung.](#)

Hilfestellung zur Kalibrierung findest du hier: <https://youtu.be/PGKcV8NQuPY>

