

**Fundamentale Programmierkonzepte: Arbeitsblatt**

**Reaktionsspiel:** Wenn das Herz aufleuchtet, drücke A bevor es wieder erlischt!

Aufgabe 1:

- a) Spiele das Spiel mindestens 3 mal! (Tipp: Den Calliope startest du mit der weißen Taste neu!)
- b) Welche Programmierkonzepte kannst du beim Spielen und im Code identifizieren?



**Gebe** die **Namen** der Variablen und Methoden sowie die **Position** der Verzweigungen und Schleifen so genau wie möglich **an**. **Beschreibe** zusätzlich deren **Nutzen**.

Variablen:

---

→ Nutzen?

---

Verzweigungen:

---

→ Nutzen?

---

Schleifen:

---

→ Nutzen?

---

Funktionen:

---

→ Nutzen?

---

Aufgabe 2:

- a) Welche Probleme sind dir in der Anwendung oder im Design aufgefallen?

---

---

---



Überarbeitet das Programm so, dass ihr eines der Probleme löst!