

Ideen und Anregungen

Diese Station dient zur Vertiefung der Station *Schleifen und Verzweigungen (A)* und setzt voraus, dass die Konzepte dieser Station und aller weiteren Stationen im Niveau A verinnerlicht wurden.

Farbenspiel

Die App zeigt für eine kurze Zeit eine (RGB-)Farbe an. Mit drei Slidern (R,G,B) muss die Farbe dann wiederhergestellt werden.

```
when Button1.Click
do
  set Canvas1.BackgroundColor to make color get global FarbeGesetzt
  set Clock1.TimerInterval to 1000
  set Clock1.TimerEnabled to true
```

Anschließend werden die gesetzte und die geratene Farbe nebeneinander angezeigt und die Abweichung quantifiziert.

```
when Clock1.Timer
do
  set Clock1.TimerEnabled to false
  set Canvas1.BackgroundColor to [black]
```

Tip Timer: Du benötigst eine Delay-Funktion. Hierfür kann die Clock-Komponente aus der Rubrik *Sensoren* wie oben gezeigt verwendet werden.

Tip Slider: Die Position des Sliders heißt *thumbPosition*. Das Wertintervall eines Sliders kann eingestellt werden.

Erweiterung: Punktestand, Mehr-Spieler-Modus, Schwierigkeitsgrad über Zeit oder Farbwerte.

Vokabeltrainer

Programmiere einen Vokabeltrainer mit Hilfe von Listen oder *Dictionaries*.

Vier gewinnt

Tip: Beginne mit einer zweidimensionalen *ArrayList*, in der jedes Feld für eine Position eines Spielsteins steht und zu Beginn z.B. mit „0“ für *leer* gefüllt ist.

Reaktionsspiele 1

An einer zufälligen Position taucht etwas auf, das angeklickt werden muss, damit es verschwindet und das nächste Element auftaucht. Spielziel: in einer möglichst kurzen Zeit müssen möglichst viele Elemente angeklickt werden. Dieses Spiel hat viele Erweiterungsmöglichkeiten.

Reaktionsspiele 2

Es tauchen nummerierte Elemente auf (alle auf einmal), die möglichst schnell in einer bestimmten Reihenfolge angeklickt werden müssen.

Reaktionsspiel 3 – zwei Spieler

Zwei Spieler haben jeweils einen Spielbereich, in dem z.B. eine Farbe, die in der Mitte gezeigt wird, ausgewählt werden muss, bevor dies der Gegenspieler tut.