

# Ampelstart einer Rakete

## Aufgabe

Du weißt schon, wie auf Deinem Calliope mini runtergezählt wird. Aber kannst Du Deinen Raketen-Countdown auch mit einem Ampelsignal verbinden?

Programmiere Deinen Minicomputer so, dass er auf Deine Stimme reagiert und anschließend in den Ampelfarben aufleuchtet. Bei Grün soll ein Startsignal zu hören sein und der Countdown beginnen. Deine Rakete darf nun abheben!



## Lösungsweg

①

Programmiere zuerst das Ampelsignal. Die LED soll nacheinander Rot, Gelb und Grün blinken – wie eine Ampel. Dazu benötigst Du diesen Block dreimal.

Schalte LED an Port intern Farbe 

②

Wie lange soll Deine Ampelfarbe aufleuchten? Programmiere mit dem »Warte«-Block die Zeit.

Warte ms 

③

Wenn die Ampel grün leuchtet, soll ein Signal für den Start des Countdowns ertönen. Danach geht die grün leuchtende LED aus.

Spiele ganze Note  Schalte LED aus Port intern 

④

Deine Ampel soll erst blinken, wenn Du es ihr sagst. Setze daher diesen Block an den Anfang deines Programms.

Warte bis   

## Lösungsbeispiel

```

+ Start
+ Warte bis gib Geräusch % Mikrofon ≥ 70
Schalte LED an Port intern Farbe 
Warte ms 
Schalte LED an Port intern Farbe 
Warte ms 
Schalte LED an Port intern Farbe 
Spiele ganze Note 
Schalte LED aus Port intern 
  
```

Hier kannst Du noch Dein Countdown-Programm einfügen

\*\*\*

Programmiere Deinen Calliope mini so, dass sich die grün leuchtende LED nicht automatisch ausschaltet, sondern erst, wenn die Taste A oder B gedrückt wird.