|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **„Spaßprogramme“** | | |
| Programm | Beschreibung | Lerninhalte |
| Lieblingsfach ermitteln | Das Programm fragt ab, was das Lieblingsfach ist. Ist die Antwort „Mathe“ erhält der Schreiber ein Lob. | Stringvariablen eingeben  If-Abfrage  Ausgabe |
| Passen zwei Menschen gut zusammen? | Man gibt zwei Namen ein, anhand höchstkomplizierten mathematischen Berechnungen oder einfach per Zufallszahl, ermittelt das Programm, wie gut die beiden zusammenpassen. | Stringvariablen eingeben  Zufallszahlen  Ausgabe |
| Weihnachtsgeschenkt | Auf Anfrage erscheint ein Geschenkkarton auf dem Bildschirm. | Befehl Wait  Einfache Graphikbefehle |
| Hauptstädte Europas | Man gibt ein Land ein und das PRG gibt die zugehörige Hauptstadt aus | If Anweisung |
| Schiffe versenken programmieren |  |  |
| **Rechnungen** | | |
| Programm | Beschreibung | Lerninhalte |
| Zwei Zahlen addieren | Man gibt zwei Zahlen ein und das Programm addiert diese. | Variablen einlesen  Neue Variable errechnen  Ausgabe |
| Positive und negative Werte einer Wurzel anzeigen | Von einer eingegeben Zahl wird die Wurzel errechnet. Das Programm gibt sowohl die positive als ach die negative Wurzel aus. |
| Potenzen ausrechnen | Man gibt Basis und Exponent ein und das Programm errechnet die Potenz | For-Schleifen |
|  |  |  |
| Lernprogramme | Per Zufall werden Aufgaben erstellt, die der Schüler lösen soll. Nach 10 richtigen Aufgaben ist er fertig und der Bildschirm wird grün. | Zufallsgenerator  Bildschirmbefehle |
| Funktionen | | |
| Programm | Beschreibung | Lerninhalte |
| Steigungsdreieck | Man gibt zwei Punkte ein und das Programm errechnet die Funktion. | Funktionen einbinden |
| Stochastik | | |
| Programm | Beschreibung | Lerninhalte |
| Würfel programmieren | Ein Programm simuliert den Wurf eines Würfels und speichert die Ergebnisse als Diagramm | Excel einbinden |
| Mit zwei simulierten Würfeln ein Bingo programmieren | Das Programm simuliert den Wurf von zwei Würfeln. Der Schüler muss die beiden Zahlen multiplizieren. Liegt er richtig darf er die Zahl auf einem Spielfeld eintragen. Wer zuerst eine Reihe hat, hat gewonnen. |  |
| Sie liebt mich, sie liebt mich nicht | Per Zufallsgenerator soll das „Spiel“ nachgebaut werden |  |
| Fakultät Programm |  |  |
| Kniffel |  |  |
| Dare or true |  |  |

Schiffe versenken programmieren