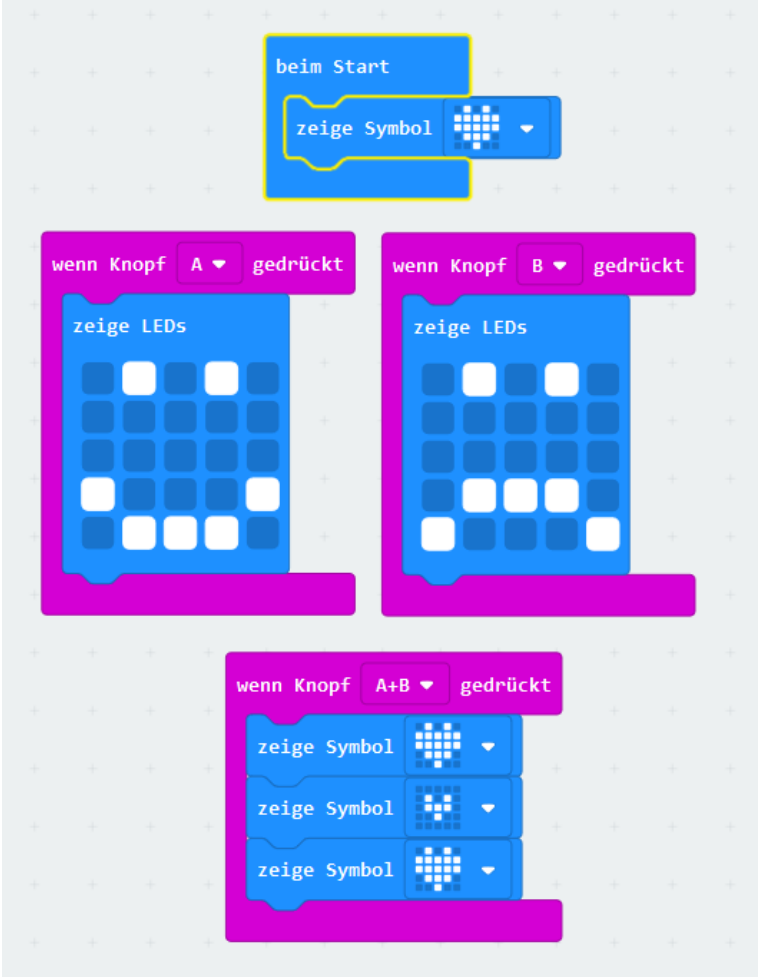
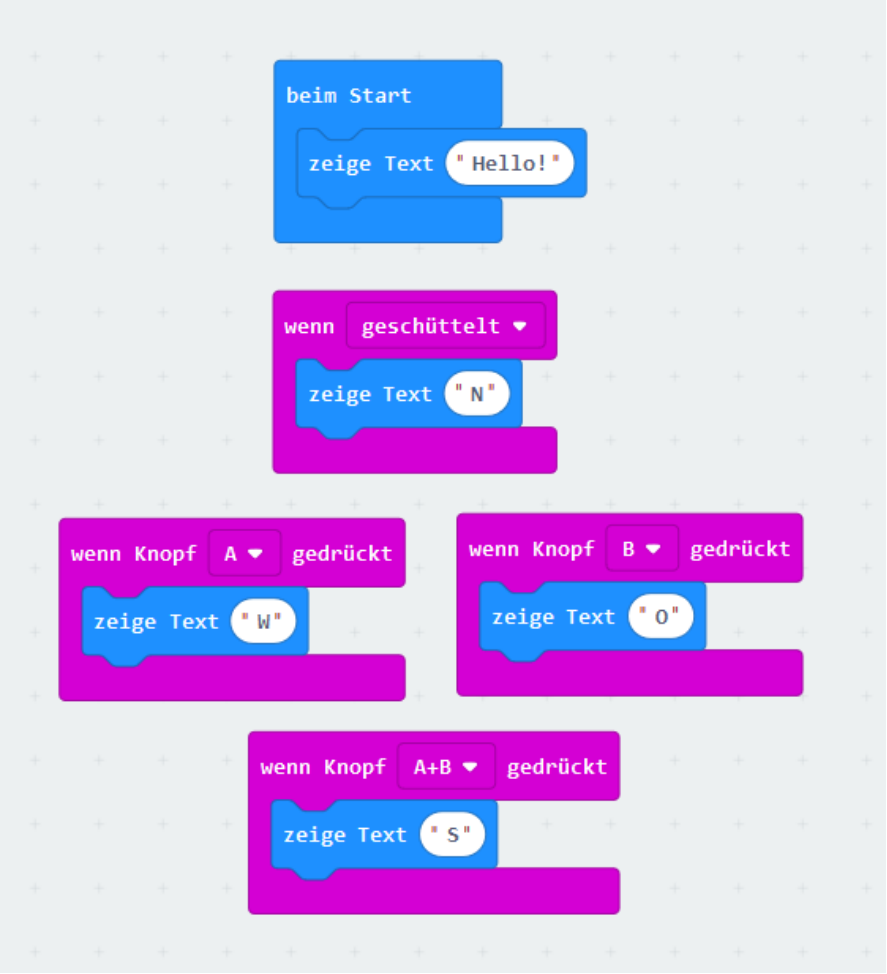
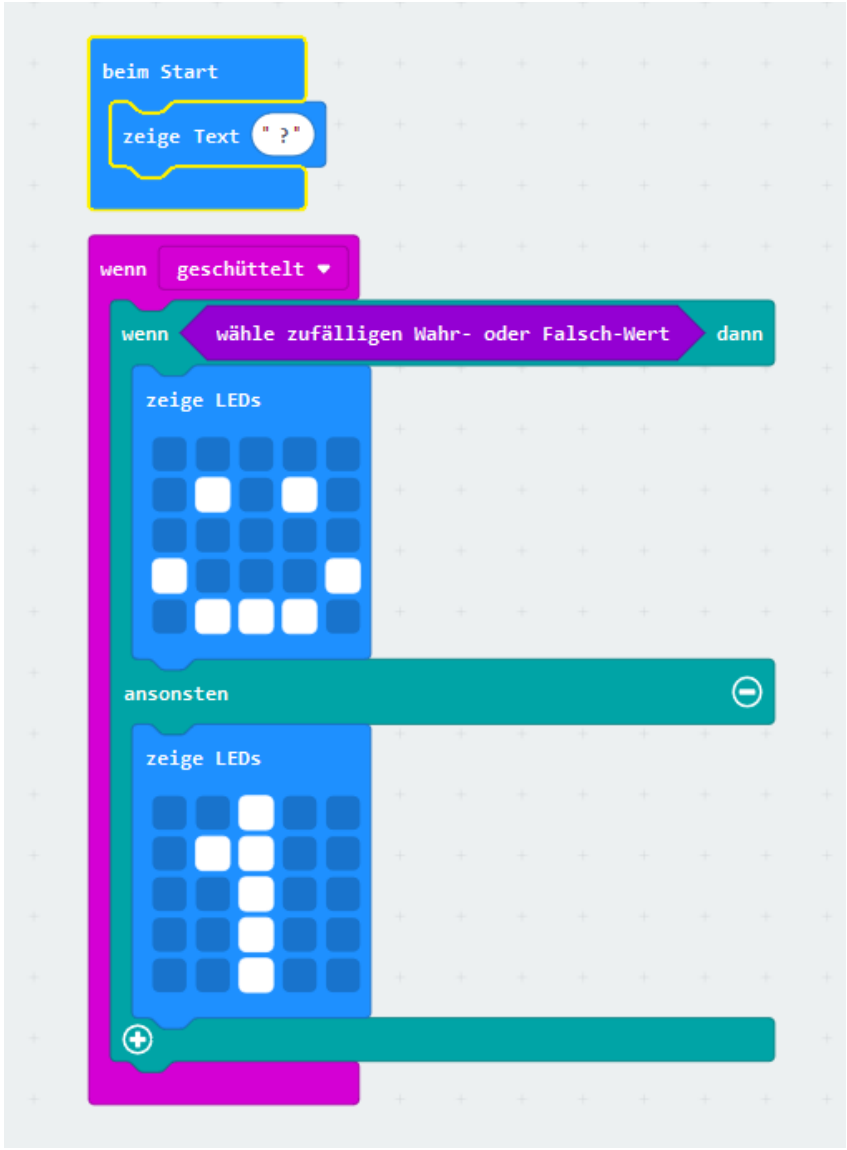
Beispiel 1 (Zeige LEDs – zeige Symbol)



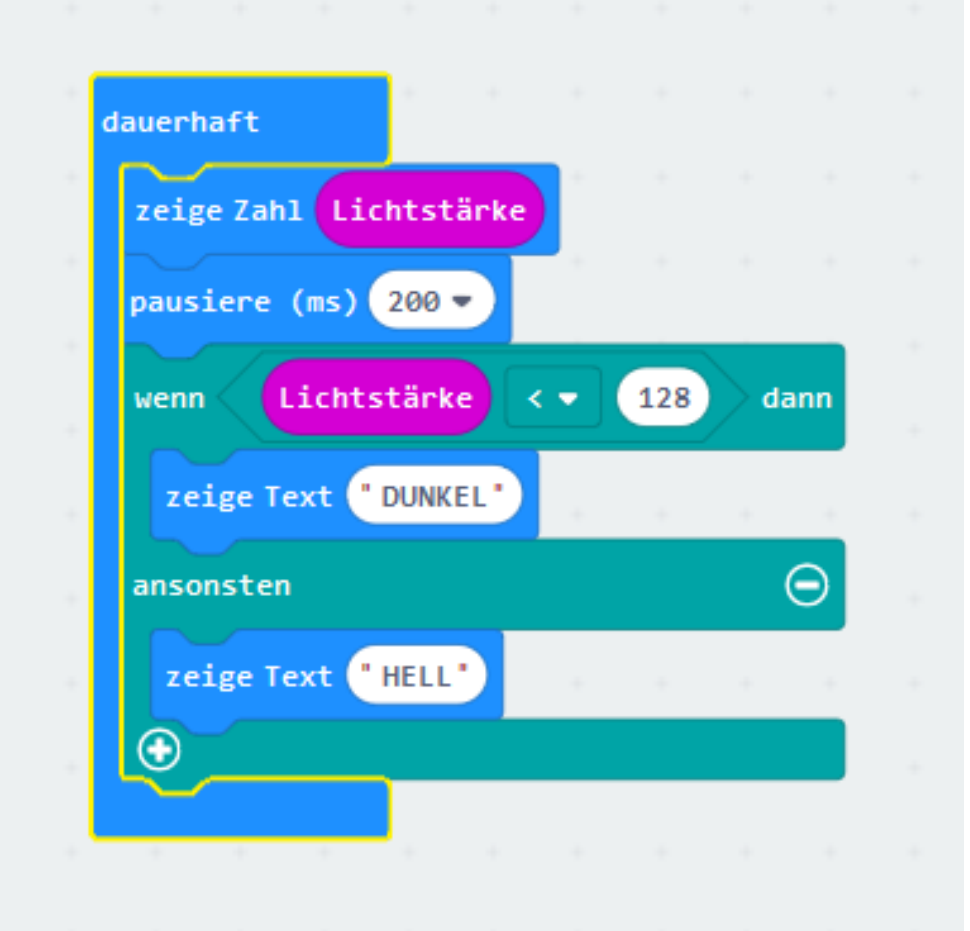
Beispiel 2 (Zeige Text)



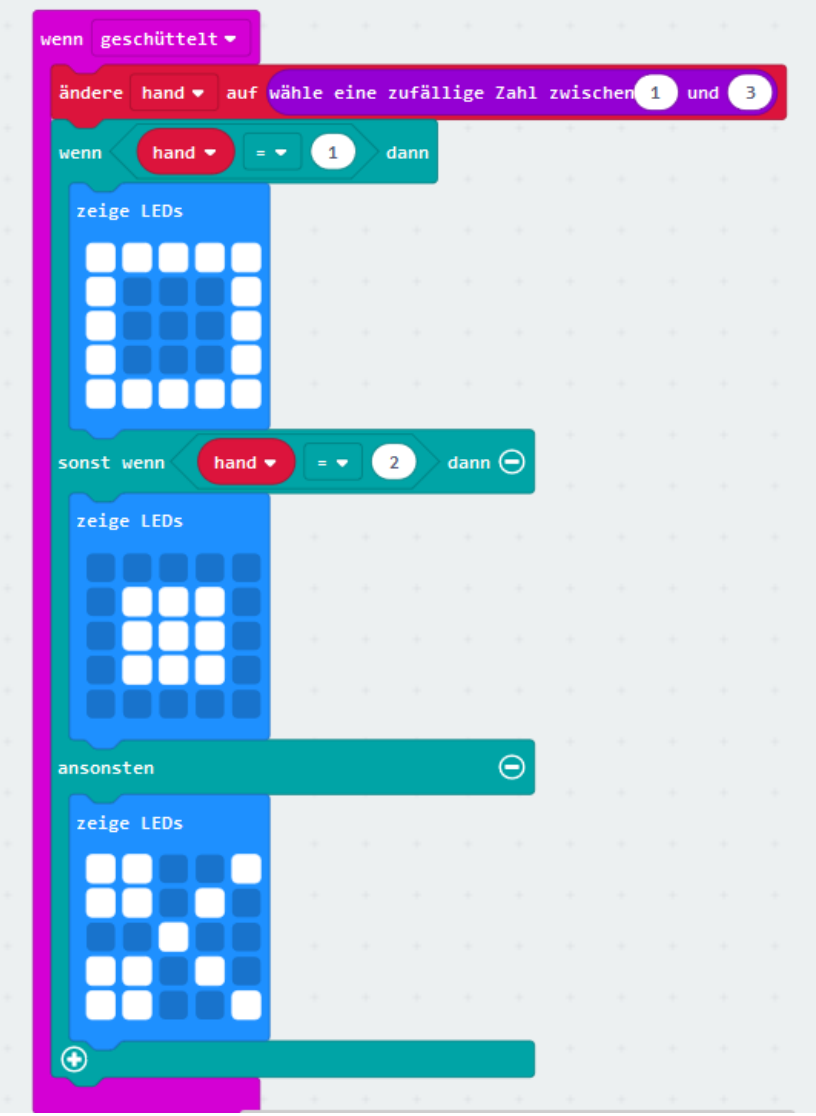
Beispiel MÜNZWURF



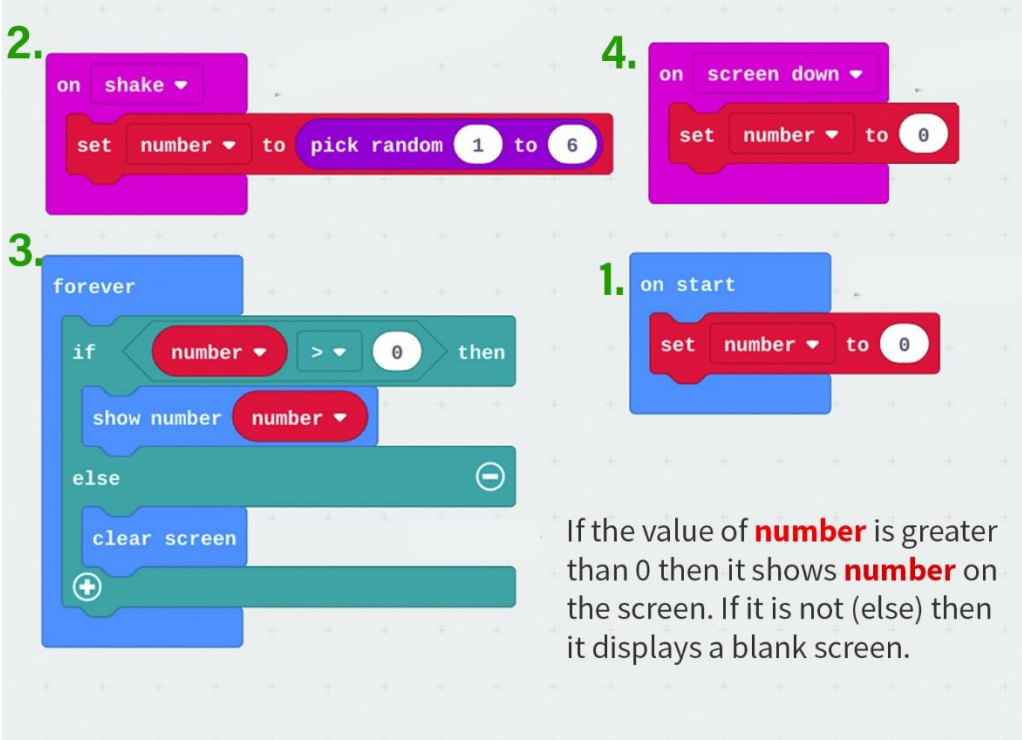
Beispiel HELL-DUNKEL



Beispiel SCHERE-STEIN-PAPIER



Beispiel WÜRFEL (englische Bedienoberfläche)



1. **Beim Start:**
   Die Variable `number` wird auf 0 gesetzt.
2. **Wenn geschüttelt:**
   Die Variable `number` wird auf einen zufäligen Wert zwischen 1 und 6 gesetzt.
3. **Dauerhaft:**
   Wenn die Variable `number` eine gültige Augenzahl ist, dann wird sie angezeigt.
4. **Wenn Display nach unten:**
   Die Variable `number` wird auf 0 gesetzt.