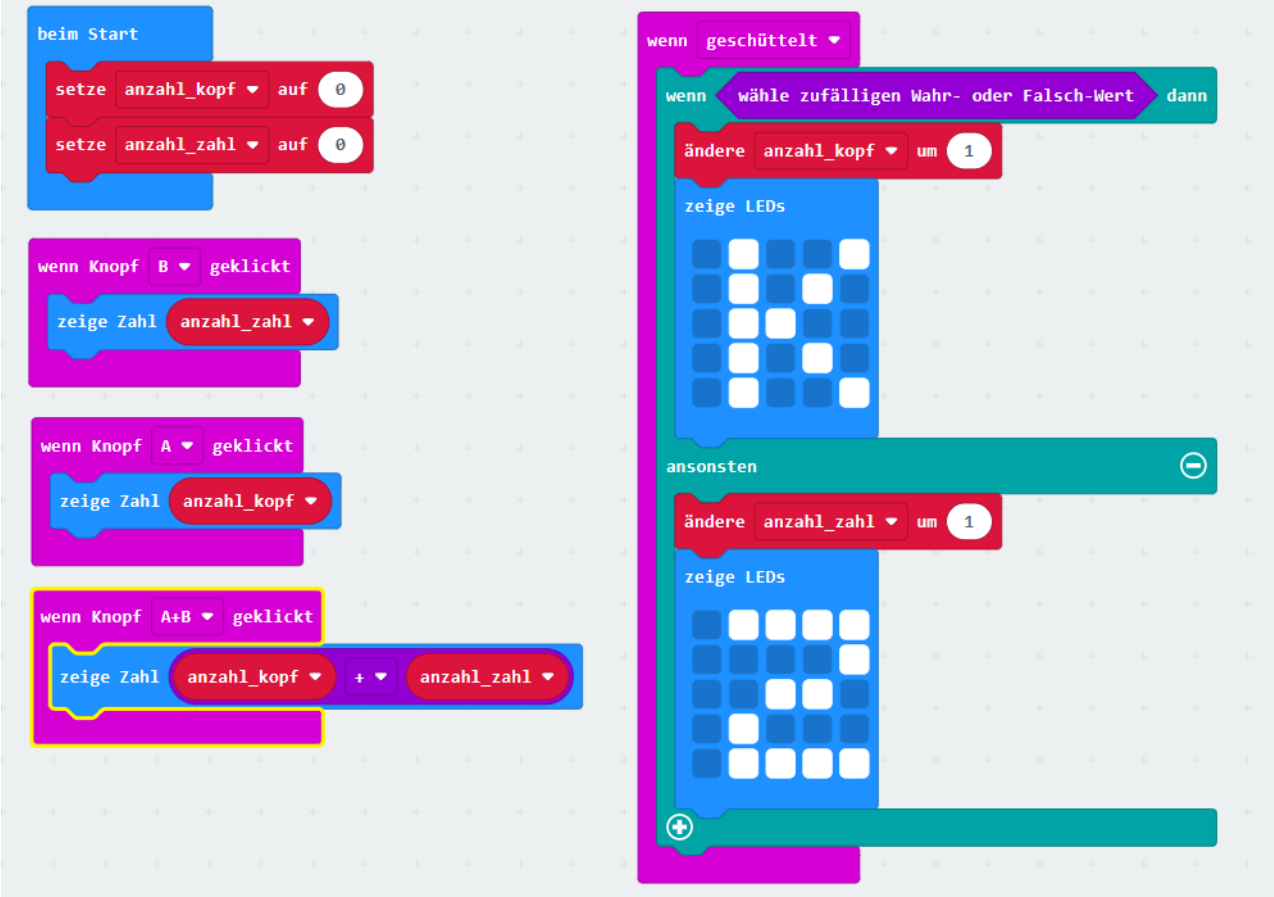
Microbit - Arbeiten mit Variablen (= „Gedächtnis“)

Programm(-name): **Kopf oder Zahl mit Zählung**



Erweiterung bzw. Variation:

- **„Würfeln“ von Zufallszahlen im Bereich von 1 bis 6 (Beim Schütteln):**
  Anzeige der Zufallszahl (oder „Augen“)
  Mitzählen der gewürfelten 1er, 2er, 3er, 4er, 5er, 6er
  Wenn Knopf A gedrückt: Anzahl aller ungeraden Würfe (Summe der 1er, 3er und 5er)
  Wenn Knopf B gedrückt: Anzahl aller geraden Würfe (Summe der 2er, 4er und 6er)
  Wenn A und B gedrückt: Reset (d.h. Anzahl aller bisherigen Würfe auf 0 zurücksetzen)

- **Zufällige Ergebnisse von Fußballspielen:**
  Zwei Mannschaften A und B spielen über mehrere Runden gegeneinander.
  Wir lassen zufällig (beim Schütteln) Mannschaft A oder B gewinnen (und das Ergebnis „A“ bzw. „B“ anzeigen). Bei Unentschieden soll als Ergebnis „AB“ angezeigt werden.
  Der **Gewinner** bekommt **2 Punkte**, der **Verlierer 0 Punkte** und bei **Unentschieden** bekommt jede Mannschaft **1 Punkt**.
  Wenn Knopf A bzw. B gedrückt wird, sollen die Gesamtpunkte der Mannschaft A bzw. B angezeigt werden.
  Wenn A und B gedrückt: Reset (d.h. Anzahl aller Punkte auf 0 zurücksetzen)