


TEIL 2: ZUFALLSZAHL ERZEUGEN UND WÜRFELBILD ANZEIGEN


Programmiere einen elektronischen Würfel.

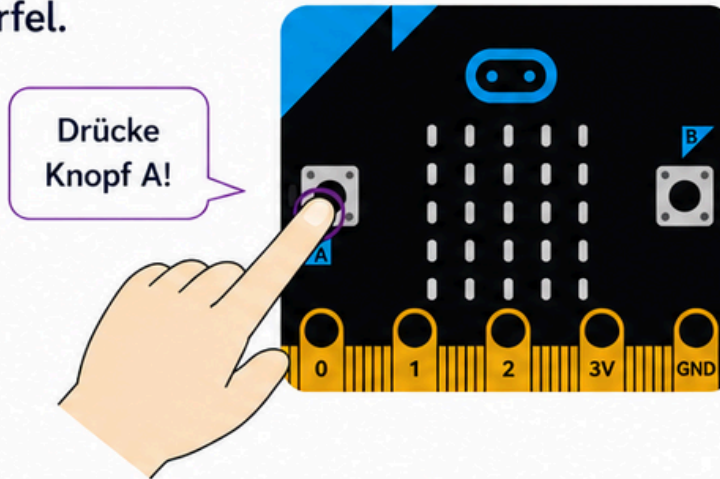
A „A“ Knopf wird gedrückt

 Eine Zufallszahl wird erzeugt.

1-6 Die Zahl soll eine Zahl von 1 bis 6 sein.

 Das Würfelbild der Zufallszahl wird auf dem Display angezeigt

 Die Zahl soll 3s sichtbar sein und dann verschwinden.



Wir brauchen eine Variable

setze Zufallszahl auf 0

Diese Variable speichert unsere Zufallszahl (1-6).

Wir brauchen einen MakeCode wenn dann Block

