

# "Wer wird Millionär?" Publikumsjoker

## Ziel

Ein Calliope mini „Master“ startet und beendet die Abstimmung. Nach der Ende der Abstimmung zeigt er das Abstimmungsergebnis an.

Beliebig viele Calliope mini „Slaves“ werden für die Abstimmung vom „Master“ freigeschaltet. Jeder „Slave“ kann sich während die Abstimmung läuft für „A“, „B“, „C“ oder „D“ über die Pins P0 bis P3 entscheiden.. Eine Änderung der Abstimmungsentscheidung ist für den „Slave“ während der Abstimmung möglich. Wenn der „Master“ die Abstimmung beendet hat, erhält er die Abstimmungsergebnisse und zeigt sie an.

## Beispielcode "Wer wird Millionär?"-Publikumsjoker "Slave"

```
beim Start
  setze Gruppe auf 1
  zeige Zeichenfolge " ? "
  ändere Antwort auf " "
  ändere antworten auf falsch
  setze LED-Farbe auf Rot

wenn Pin P0 gedrückt
  wenn antworten
  dann
    ändere Antwort auf " A "
    zeige Zeichenfolge Antwort

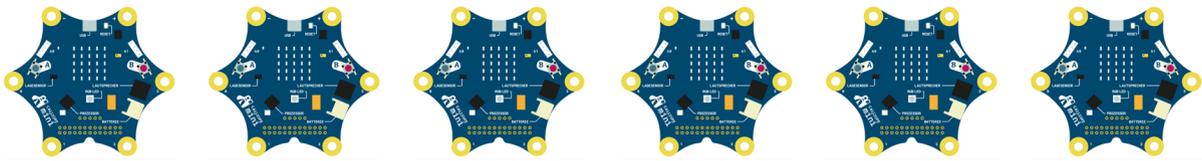
wenn Pin P2 gedrückt
  wenn antworten
  dann
    ändere Antwort auf " C "
    zeige Zeichenfolge Antwort

wenn Pin P1 gedrückt
  wenn antworten
  dann
    ändere Antwort auf " B "
    zeige Zeichenfolge Antwort

wenn Pin P3 gedrückt
  wenn antworten
  dann
    ändere Antwort auf " D "
    zeige Zeichenfolge Antwort

wenn Datenpaket empfangen empfangeneZeichenkette
  wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit " START " = 0
  dann
    ändere antworten auf wahr
    ändere Antwort auf " "
    zeige Zeichenfolge " ? "
    setze LED-Farbe auf Grün
  wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit " STOP " = 0
  dann
    ändere antworten auf falsch
    setze LED-Farbe auf Rot
    pausiere (ms) wähle eine zufällige Zahl zwischen 0 und 500
    sende Zeichenfolge Antwort
```

Link zum Code: [https://makecode.com/\\_FrEEDRUtEM06](https://makecode.com/_FrEEDRUtEM06)



## Beispielcode "Wer wird Millionär?"-Publikumsjoker "Master"

```

beim Start
  setze Gruppe auf 1
  zeige Zeichenfolge "M"
  setze LED-Farbe auf Rot

wenn Knopf A gedrückt
  sende Zeichenfolge "START"
  ändere Spielläuft auf Wahr
  setze LED-Farbe auf Grün
  Bildschirminhalt löschen
  für index von 0 bis 4
  machen
    spiele Note 1000 Hz für 1/8 Takt
    Zeichne x index y 0
    Zeichne x index y 1
    Zeichne x index y 2
    Zeichne x index y 3
    Zeichne x index y 4
  mache
  spiele Note 1500 Hz für 1/8 Takt
  ändere Anzahl_A auf 0
  ändere Anzahl_B auf 0
  ändere Anzahl_C auf 0
  ändere Anzahl_D auf 0
  sende Zeichenfolge "STOP"
  setze LED-Farbe auf Rot
  Bildschirminhalt löschen
  zeige LEDs
  pausiere (ms) 1000
  Bildschirminhalt löschen
  zeige Zeichenfolge "A:"
  zeige Nummer Anzahl_A
  zeige Zeichenfolge "B:"
  zeige Nummer Anzahl_B
  zeige Zeichenfolge "C:"
  zeige Nummer Anzahl_C
  zeige Zeichenfolge "D:"
  zeige Nummer Anzahl_D
  zeige Zeichenfolge "M"
  ändere Spielläuft auf Falsch

wenn Datenpaket empfangen empfangeneZeichenkette
  wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit "A"
    dann
      ändere Anzahl_A um 1
  sonst wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit "B"
    dann
      ändere Anzahl_B um 1
  sonst wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit "C"
    dann
      ändere Anzahl_C um 1
  sonst wenn
    vergleiche empfangeneZeichenkette mit "D"
    dann
      ändere Anzahl_D um 1

wenn Knopf B gedrückt
  wenn nicht Spielläuft
  dann
    Bildschirminhalt löschen
    zeige Zeichenfolge "A:"
    zeige Nummer Anzahl_A
    zeige Zeichenfolge "B:"
    zeige Nummer Anzahl_B
    zeige Zeichenfolge "C:"
    zeige Nummer Anzahl_C
    zeige Zeichenfolge "D:"
    zeige Nummer Anzahl_D
    zeige Zeichenfolge "M"
  
```

Link zum Code: [https://makecode.com/\\_2WaJqm7LMUTi](https://makecode.com/_2WaJqm7LMUTi)