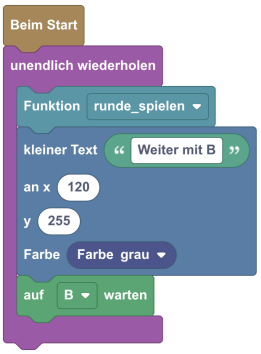
Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

Listen 1: Meine Bestenliste

Ziel: Beim Klick-Rennen drückst du 5 Sekunden lang so oft wie möglich die Taste A. Dein Programm merkt sich alle Ergebnisse in einer **Liste**, zeigt sie an und findet deinen Rekord.

Vorbereitung: Wähle **Emulator** und öffne die Datei `ab19_vorlage.pbcp` (**Dateien → Vom Computer…**). Die Funktion `runde_spielen` spielt eine Runde und merkt sich das Ergebnis in der Variable `klicks`. „Beim Start" ruft sie immer wieder auf:





Nach drei Runden

Aufgabe 1 ⭐ Wie schnell bist du? Teste das Spiel: **B** startet, dann drückst du **A** (im Emulator: Taste A). Spiele drei Runden. Deine Ergebnisse: _____ _____ _____ Was ist das Problem, wenn du dir alle Ergebnisse merken willst?

_____

Aufgabe 2 ⭐ Fächer ab 0

Die Liste `ergebnisse` sieht so aus. Fülle aus:

Element Nr. 1 von Liste ergebnisse: _____

Länge von Liste ergebnisse: _____

Nummer des Elements 17: _____

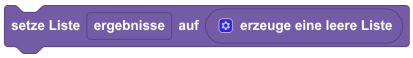
Nach „hänge 30 an" hat die 30 die Nummer: _____

Liste ergebnisse

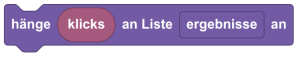
14	22	17
Nr. 0	Nr. 1	Nr. 2

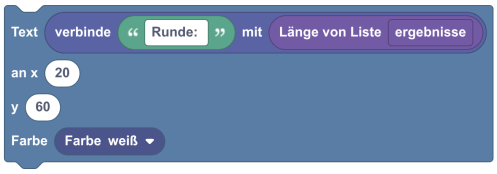
Aufgabe 3 ⭐ Ergebnisse sammeln

1. Kategorie **Listen** → **„+ neue Liste…“**, Name `ergebnisse`.
2. Setze **vor** „unendlich wiederholen“ diesen Block:



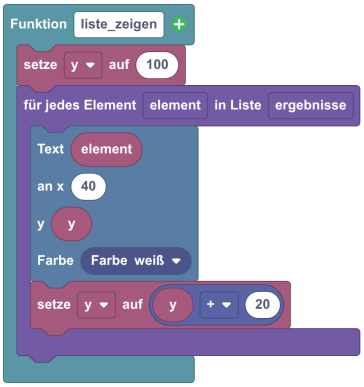
3. Setze direkt **unter** den Aufruf `runde_spielen` diese beiden Blöcke:





Teste: Zählt „Runde“ richtig mit?

Aufgabe 4 ⭐ Alle Ergebnisse anzeigen



Lege die Funktion `liste_zeigen` an und baue sie so nach. Rufe sie unter dem Block „Text Runde: …“ auf.

„für jedes Element“ läuft einmal für **jedes** Ergebnis. In `element` steht dabei immer das aktuelle Ergebnis. Warum wird `y` jedes Mal um 20 größer?

Aufgabe 5 ⭐⭐ Mein Rekord



Lege die Variable `rekord` an. Setze sie in `liste_zeigen` vor der Schleife auf 0. Baue den „falls“-Block **in** die Schleife. Zeige nach der Schleife „Rekord: …“ in Grün an (x 120, y 100).

Aufgabe 6 ⭐⭐⭐ Nur die letzten 8



Nach vielen Runden passen nicht mehr alle Ergebnisse auf den Bildschirm. Sorge dafür, dass die Liste höchstens 8 Ergebnisse hat: Ist sie länger, wird das älteste (Nr. 0) entfernt. Wohin gehört dieser Block?

Das habe ich gelernt:

- ☐ Ich kann eine Liste anlegen und Werte anhängen.
- ☐ Ich weiß, dass das erste Element die Nummer 0 hat.
- ☐ Ich kann mit „für jedes Element“ alle Werte einer Liste anzeigen.
- ☐ Ich kann den größten Wert einer Liste finden.

Mehr dazu im Buch: Kapitel 15 – Listen