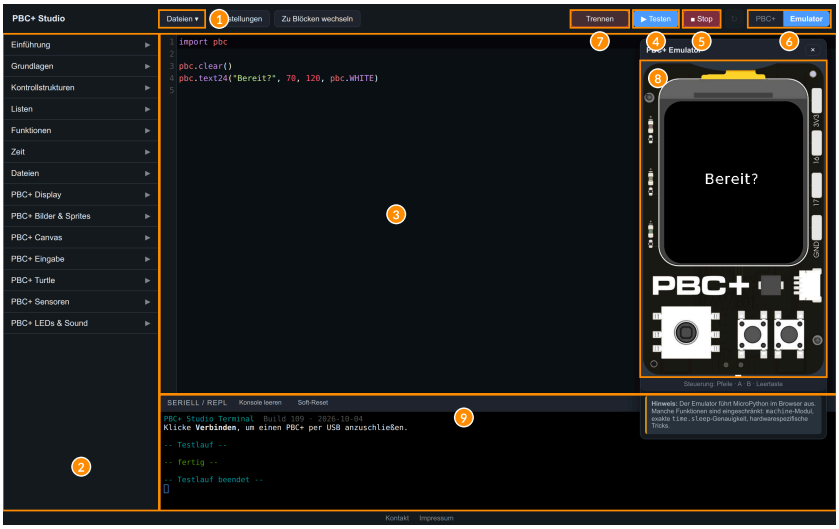
Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

PBC+ Studio kennenlernen

Ziel: Du lernst PBC+ Studio im Textmodus kennen, testest ein erstes Python-Programm im Emulator, änderst es, liest eine Fehlermeldung und speicherst dein Programm.

Vorbereitung: Öffne **pbcstudio.de** in Chrome oder Edge. Siehst du Blöcke, klicke oben auf **Zu Text wechseln**, dann rechts auf **Bearbeitung aktivieren** und bestätige mit **OK**.

Aufgabe 1 ⭐ Wo ist was?



Schreibe zu jeder Nummer den passenden Namen. Diese Wörter helfen dir: *Dateien* · *Editor* · *Emulator* · *Hilfe-Leiste* · *Stop* · *Terminal* · *Testen* · *Verbinden* · *Ziel (Emulator oder PBC+)*

1 _____	4 _____	7 _____
2 _____	5 _____	8 _____
3 _____	6 _____	9 _____

Aufgabe 2 ⭐ Dein erstes Programm

Lösche alles im Editor (**Strg + A**, **Entf**) und tippe ab. Achte auf jedes Zeichen!

```
1 import pbc
2
3 pbc.clear()
4 pbc.text24("Bereit?", 70, 120, pbc.WHITE)
```

Wähle oben rechts **Emulator** und klicke auf ▶ **Testen**. Was steht danach im Terminal?

_____

Aufgabe 3 ⭐ Ändern

1. Ersetze `"Bereit?"` durch `"Hallo,"` und deinen Namen, z. B. `"Hallo, Ben!"`. Ersetze `pbc.WHITE` durch `pbc.YELLOW`.
2. Schreibe in die Klammer von `pbc.clear()` die Farbe `pbc.BLUE`.
3. Teste. Ist der Text zu lang, verkleinere die Zahl `70`.



Was bewirkt die Zahl `70`? _____

Aufgabe 4 ⭐ Eine Fehlermeldung lesen

Ändere in deinem Programm `pbc.YELLOW` in `pbc.yellow` (klein) und teste.

1. Im Terminal steht eine Fehlermeldung. Schreibe ihre letzte Zeile ab:

   _____

2. In welcher Zeile ist der Fehler? _____ Was ist falsch? _____
3. Korrigiere den Fehler und teste erneut.

Aufgabe 5 ⭐ Speichern und öffnen

1. Speichere: **Dateien → Auf den Computer…** Wie heißt die Datei, und wo liegt sie?

   _____

2. Benenne sie in `hallo.py` um. Klicke auf **Dateien → Neu**. Dein Programm ist weg!
3. Hol es zurück: **Dateien → Vom Computer…**

Aufgabe 6 ⭐⭐ Die Hilfe

Öffne in der Hilfe-Leiste links **PBC+ Display** und klicke auf den Eintrag mit `text12 / 18 / 24`. Setze den Cursor unter dein Programm und klicke auf **In den Editor einfügen**. Teste. Welche Zahl gehört zur größten Schrift? _____

Das habe ich gelernt:

- ☐ Ich kenne die Teile von PBC+ Studio.
- ☐ Ich kann ein Python-Programm abtippen, im Emulator testen und anhalten.
- ☐ Ich kann in einer Fehlermeldung die Zeile und die Fehlerart finden.
- ☐ Ich kann ein Programm als `.py`-Datei speichern und wieder öffnen.

Mehr dazu im Buch: Kapitel 1 – Der PicoBoy Color Plus und PBC+ Studio, Kapitel 2 – Das erste Programm