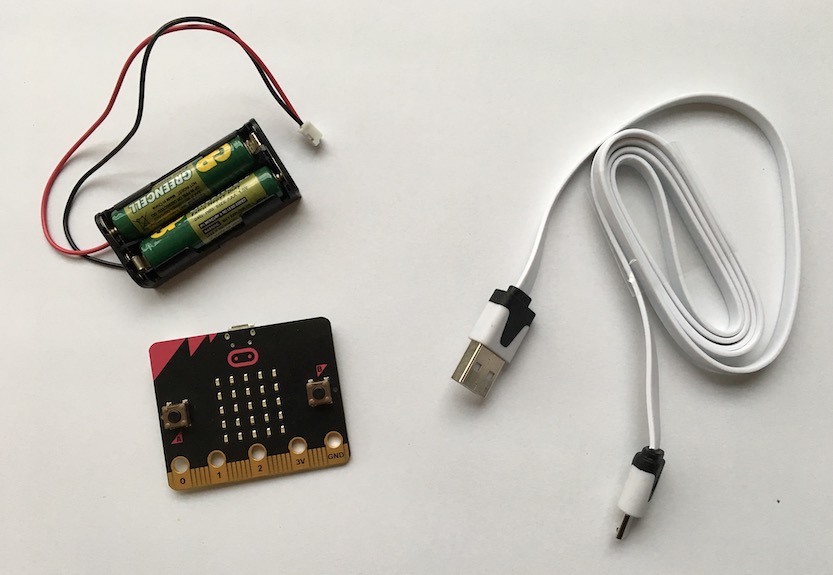
# Variablen – Aufgabe 2: Unser Punktezähler kann rechnen

Ihr erweitert euren Punktezähler so, dass nicht nur das Ergebnis jeder Runde gespeichert und das Endergebnis nach beliebig vielen Spielrunden angezeigt wird, sondern auch die Gesamtzahl der gespielten Runden auf dem Punktezähler abzulesen ist.

**Lernziele**

* Ihr lernt, wie ihr die grundlegenden mathematischen Blöcke zum Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Teilen von Variablen verwenden könnt.
* Ihr wendet die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten an, um ein Programm zu erstellen, das Variablen als integralen Bestandteil des Programms verwendet.

****

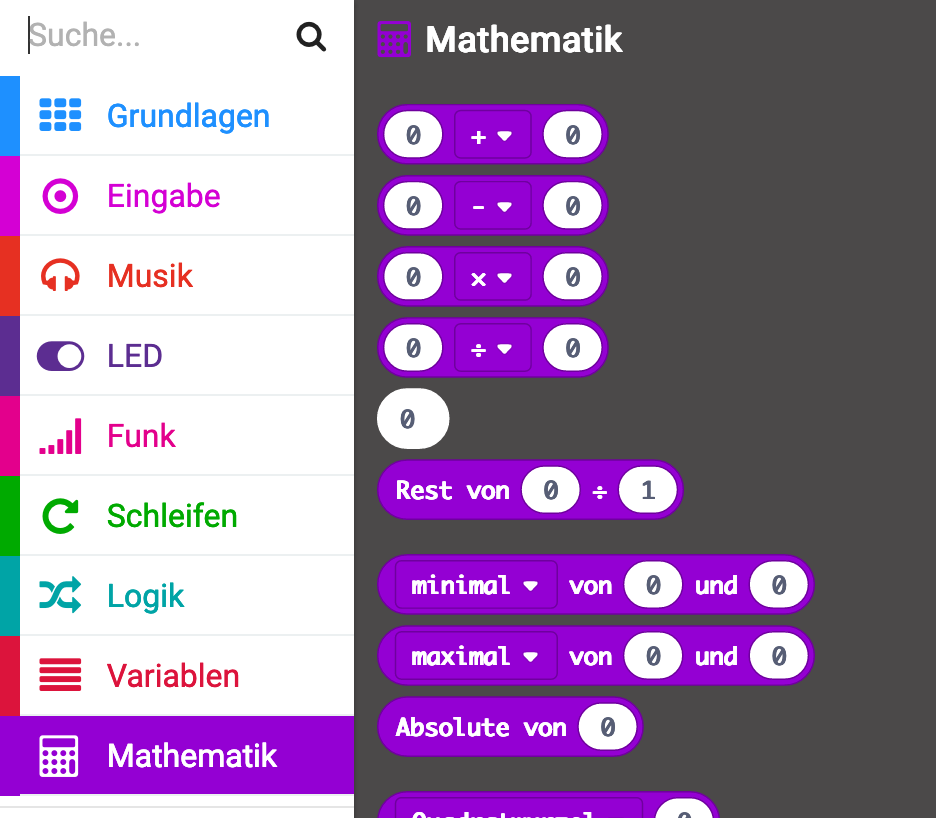
**Material**

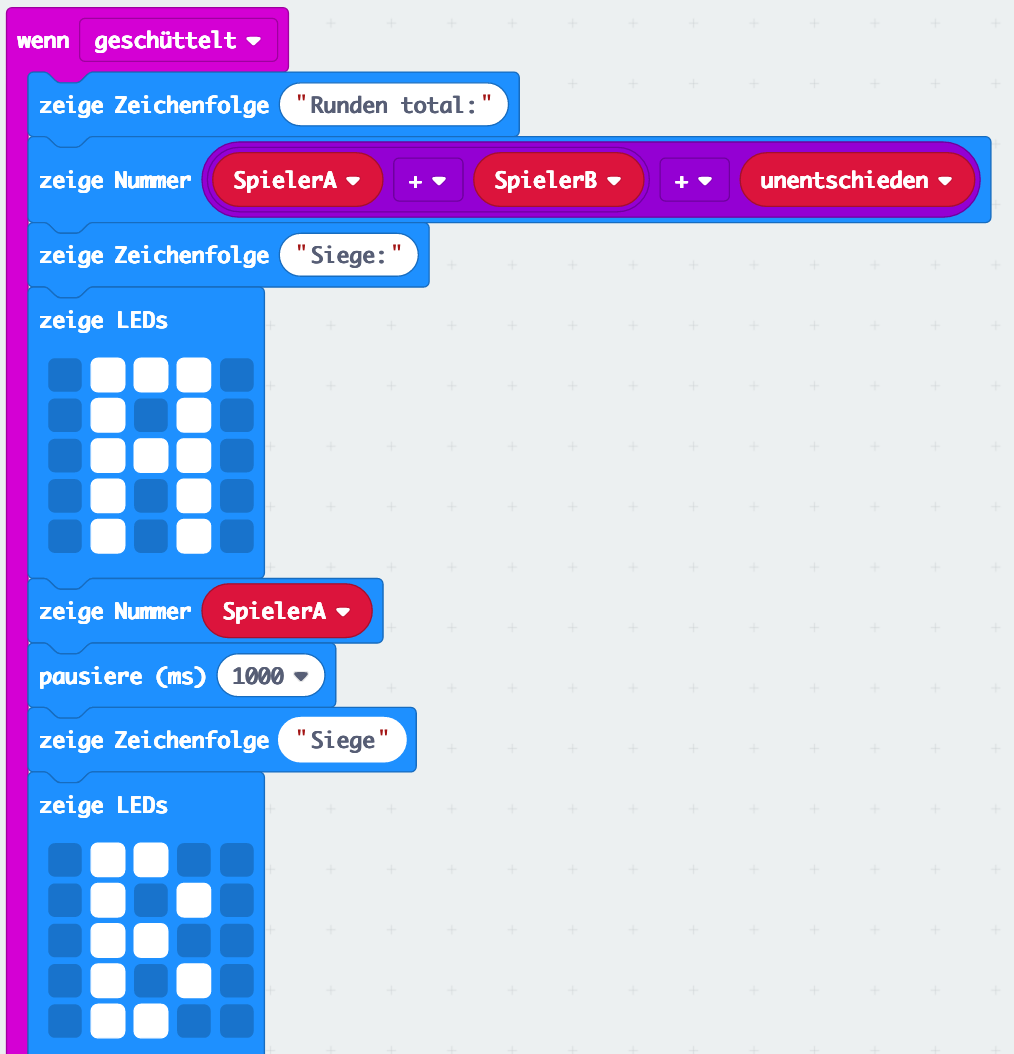
* micro:bit
* Micro-USB-Kabel, evtl. Akkupack
* Computer oder Laptop

**Vorbereitungen**

1. Ihr habt ein Programm erstellt, das mit Variablen die Punkte während des «Schere-Stein-Papier»-Spielens zählt. Öffnet dieses und speichert es unter einem anderen sinnvollen Namen.

**Addieren mit mathematischen Operationen**

1. Ihr benötigt für die Erweiterung keine zusätzliche Variable, sondern könnt direkt unter dem Ereignisblock «wenn geschüttelt» eure Ergänzungen einfügen.
2. Zeigt zuerst eine Zeichenfolge («zeige Zeichenfolge») an, um zu zeigen, dass die folgende Summe die Gesamtzahl der gespielten Runden repräsentiert.
3. Dann muss die Summe der Werte, die in den drei Variablen «SpielerA», «SpielerB» und «unentschieden» gespeichert sind, gezeigt werden. Arbeitet mit dem Block «zeige Nummer».
4. Die Blöcke für die mathematischen Grundoperationen (addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren) findet ihr in der Toolbox im Bereich «Mathematik».
5. Ersetzt den Standardwert von Null durch die Namen der Variablen, die ihr addieren wollt.  
     
   Hilfestellungen findet ihr auf der Rückseite.
6. Ihr könnt jeweils nur zwei Variablen addieren. Für die dritte benötigt ihr einen zweiten «Additionsblock».



**Testlauf**

1. Speichert eure Projekt nochmals und ladet das Programm auf den micro:bit.
2. Kontrolliert, ob das Programm korrekt ausgeführt wird.