

Calliope - 6: Der heiße Draht

Ziel

Beim Spiel „Der heiße Draht“ führt der Spieler eine Metallöse entlang eines gebogenen Drahtes. Die Öse umschließt dabei den Draht und muss möglichst ohne Berührung geführt werden. Sobald die Öse den Draht berührt, erkennt der Calliope mini den Kontakt über einen Stromkreis und gibt ein Warnsignal – zum Beispiel mit einem Ton oder rotem Licht.

Das Spiel fordert ruhige Hände und Konzentration. Der Calliope mini übernimmt die Überwachung und zählt z. B. die Berührungen (Taps) oder misst die Zeit. Wer den Draht am geschicktesten ohne Berührung entlangfährt, gewinnt!

Voraussetzungen / Materialien

Aufgaben

1		
2		
3		
4		

Experimentierzeit

1		
2		
3		
4		

Lösungen

1		Programm heisserDraht.xml Hex (V3.0) heisserDraht.hex Pin1 = Draht Pin2=Start Pin3=Ende Pin-=Kontaktöse
2		
3		
4		

Revision #6

Created 3 June 2025 06:05:45 by Christian

Updated 13 June 2025 21:44:30 by Christian