

# Lösungen

## Arbeitsblatt 3 - Klammern & Co.

**Sind Klammern, Semikolons und andere Zeichen wichtig beim Programmieren?**

Ja!! Die Schüler sollen lernen, dass der Computer nicht beliebige Zahlen, Zeichen, Wörter oder Sätze verstehen kann. Sie lernen, was Syntax bedeutet und welche Schreibweisen und Klammersetzungen eingehalten werden müssen.

**Aufgabe 1:** In dem folgenden Programm sind **4 Fehler** versteckt! Finde die Fehler und berichtige das Programm!

```

1 #include <BOB3.h>
2
3 void setup() {
4     // Auge 1
5     bob3.setLed(EYE_1; ORANGE),
6     // Auge 2
7     bob3.setLed(EYE_2; PURPLE),
8 }
9

```

**Aufgabe 2:** In dem folgenden Programm sind **5 Fehler** versteckt! Finde die Fehler und berichtige das Programm!

```

1 #include <BOB3.h>
2
3 void setup() ( () {
4     // Auge 1
5     bob3.setLed(EYE_1, ORANGE);
6     // Auge 2
7     bob3.setLed(EYE_2, PURPLE};
8 ) }
9

```

**Aufgabe 3:** In dem folgenden Programm sind **3 Fehler** versteckt! Finde die Fehler und berichtige das Programm!

```

1 #include <BOB3.h>
2
3 void setup() {
4     // Auge 1
5     bob3.setLed(EYE_1, orange); ORANGE
6     // Auge 2
7     bob3.setLed(EYE_2, purple); PURPLE
8 )
9 }
```

**Aufgabe 4:** In dem folgenden Programm sind **3 Fehler** versteckt! Finde die Fehler und berichtige das Programm!

```

1 #include <BOB3.h>
2
3 void setup() {
4     // Auge 1
5     bob3.setLed(EY_1, ORANGE); EYE_1
6     // Auge 2
7     bob3.setLed(EY_2, PURPLE); EYE_2
8 }
9 }
```

**Aufgabe 5:** In dem folgenden Programm sind **7 Fehler** versteckt! Finde die Fehler und berichtige das Programm!

```

1 #include <BOB3.h>
2
3 void SETUP() { setup
4     // Auge 1 (
5     bob3.setLed{EYE_1, ORRANGE}; ORANGE
6     // Auge 2
7     bob3.setLed{EYE_2, PURPPLE}; PURPLE
8 }
9 (
```