



Noch mehr Gameplay!

Wann ist das Flipperkasten-Spiel zu Ende? Gibt es einen Highscore? Wie lange darf ein Spiel dauern? Gibt es Minuspunkte? Reizt die digitalen Möglichkeiten voll aus und entwickelt die digitalen Bauteile weiter.

1

Konstruieren & Testen

Teilt euch wieder auf und legt fest, wer von euch welches Bauteil pimpen will.

Über die QR-Codes findet ihr alles, was ihr dafür braucht.

Arbeitet euch ein und entwickelt die Software eurer Bauteile weiter.

Ladet die weiterentwickelte Software auf die Bauteile und testet ihre Funktion am Flipperkasten.

Digitales Bauteil auswählen

LED-Lichteffekt

Die Zeit läuft ab und die Punkte werden mit der Anzahl der leuchtenden LEDs dargestellt.

Experimentiert mit mehreren Schaltern. Kombiniert Licht und Sound.

Punktezähler

Es gibt Plus- und Minuspunkte, dazu werden zwei Schalter an das Calliope angeschlossen.

Experimentiert ausserdem mit Highscore und mehreren Leben.

Automatische Servoklappe

Setzt mehr als eine Servoklappe ein. Steuert die Klappe mit Schalter oder mit Zufall. Bringt mehrere Kugeln ins Spiel.



bit.ly/CH-2-0-Ca



bit.ly/CH-2-0-Cb



bit.ly/CH-2-0-Cc



2

Präsentieren & Diskutieren

Stellt euch die weiterentwickelten Bauteile gegenseitig vor.

Muss noch eine Funktion in der Software angepasst werden? Gibt es Verbesserungsbedarf?

3

Weiterentwickeln

Stimmt die einzelnen digitalen Bauteile aufeinander ab.

Es wäre zum Beispiel ungünstig, wenn der Punktezähler und der LED-Streifen anzeigen, wann das Spiel zu Ende ist.

Entscheidend ist, dass die digitalen Bauteile nicht den Spielfluss stören, sondern sich gut ergänzen.

Bereit für die nächste Challenge?

Die Software der digitalen Bauteile ist weiterentwickelt und auf die Calliopes übertragen.

Die drei digitalen Bauteile sind am Flipper montiert und funktionieren.

Die digitalen Bauteile ergänzen sich gut und sorgen für ein spannendes Spielerlebnis.

Wechselt zur nächsten Challengecard (D, Farbe Orange)