

Lösungen

Arbeitsblatt 3 - Klammern & Co.

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

```