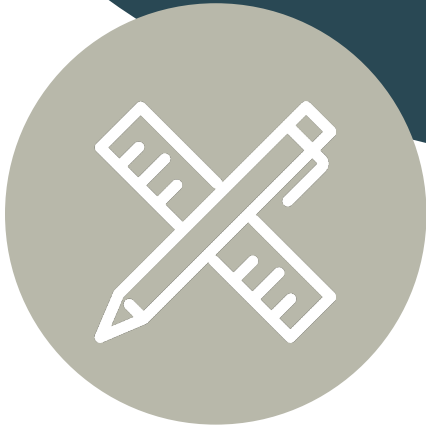


zufallsgenerator für sus.

blockbasierte programmierung.



Kann eine Lehrperson RICHTIG zufällig ein:e Schüler:in, aus einer Gruppe auswählen – und am besten noch mit ganz geringem Aufwand? Das ist wohl eher unrealistisch.

Eine entsprechende Applikation kann das. Dazu braucht es nicht viel, es ist mit Scratch ganz einfach möglich.



Problemstellung

- Zuerst müssen die Namen der Gruppe in einer Liste erfasst werden. Wie viele es sind, ist vorgängig nicht bekannt.
- Aus dieser Liste soll anschliessend zufällig eine Person ausgewählt werden.
- Wer ambitioniert ist, kann daraus auch noch eine Zufalls-Gruppenauswahl programmieren.



Ziel

Du erstellst eine Applikation, bei der du beliebig viele Namen eintragen kannst und danach zufällig einen Namen daraus ziehen kannst. Sorge dafür, dass der Benutzer Anweisungen erhält, wie er die Applikation zu bedienen hat. Wenn du Zeit und Lust hast, kannst du die Applikation noch weiterentwickeln, bspw. für das Generieren von zufälligen Tandems bzw. Gruppen.



Didaktisches

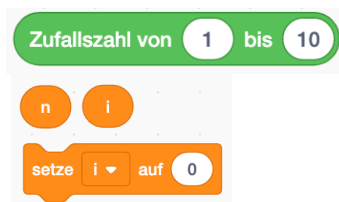
Schwierigkeitsgrad: leicht (bzw. schwer, wenn auch Gruppen gebildet werden sollen)
Informatik-Zugang: Datenverwaltung, Automatisierung, Mathematisch
Bezug zum Unterricht: Unterrichtsalltag, Informatik (Listen, Datenverwaltung), Mathematik (Kombinatorik)

Benötigte Konzepte

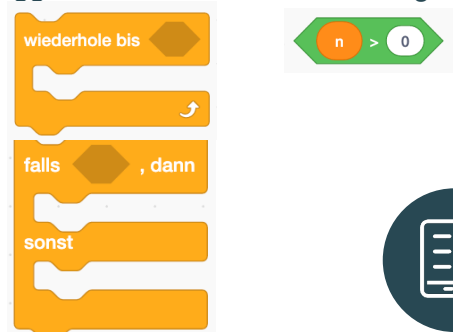
Listen



Zufall & Variablen

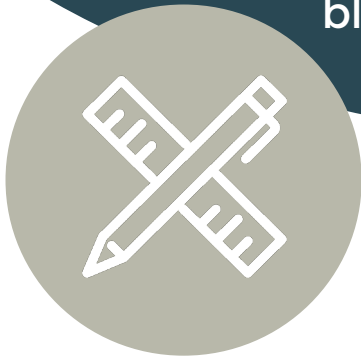


ggf. Kontrollstrukturen & Aussagenlogik



zufallsgenerator für sus.

blockbasierte programmierung.



Auf dieser Seite findest du Hinweise, Lösungsvorschläge und Tipps zur Lösung des Problems.

In diesem Fall wird dir gezeigt, wie du Namen in die Liste eintragen kannst und wie du zufällig einen Namen auswählen lassen kannst.

Namen in Liste eingeben:

Du brauchst dazu die Blöcke «Frage (...) und warte» und «Antwort». Letzteres wird direkt im Block «füge (...) zu (...) hinzu» eingefügt. So wird der Name am Ende der Liste hinzugefügt.



Zufällig ein Element aus der Liste auswählen:

Die zu ziehende Zufallszahl muss zur Länge der Liste, bzw. zur Anzahl Elemente passen. Diese Anzahl kann mit dem Block «Länge von (...)» entgegengenommen werden. Dadurch passt sich der Zahlenbereich immer automatisch an. Die Zahl, die dann zufällig gezogen wird, kann dann wiederum direkt in den Block «Element (...) von (...)» entgegengenommen und in eine entsprechende Ausgabe übernommen werden.

