

Einstieg - Uhr

Sekunden zählen

Der Affe **schiri** soll das nächste Spiel pfeifen. Aber, wann geht es endlich los?



Programm: [zaehlen.sb](#)

Aufgabe 1

(a) Das Programm benutzt eine Variable **zaehler** zum Sekundenzählen. Schau dir das Programm genau an. Stelle eine Vermutung auf, was es leistet. Überprüfe anschließend deine Vermutung.

(b) Ändere das Programm so ab, dass wie bei einem Countdown von 10 bis 0 heruntergezählt wird.

Aufgabe 2

Wenn das Spiel losgeht, dann soll eine Uhr gestartet werden. Führe hierzu geeignete Variablen ein, um Sekunden, Minuten und Stunden zu zählen. Beachte, dass ein Sekundenzähler von 59 auf 0 "springt" und dass dann der Minutenzähler

um 1 hochgezählt wird.

