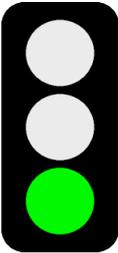
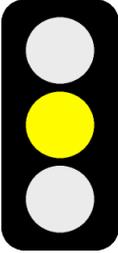
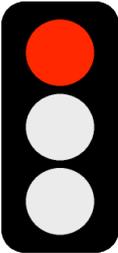
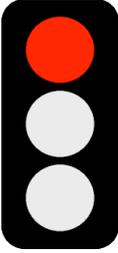
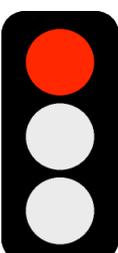
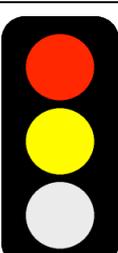




II Projekte – Projektarbeit mit scratch

Simulation einer Fußgängerampel

Zustände einer automatischen Fußgängerampel

A-Ampel (Autoampel)	F-Ampel (Fußgängerampel)	Zeit	Beschreibung für Autos (Fahrzeuge) und Fußgänger
			A (grün) – Autos fahren F (rot) – Fußgänger warten
			A (gelb) – Autos räumen den Fußgängerüberweg F (rot) – Fußgänger warten
			A (rot) – Autos halten an und warten F (rot) – Fußgänger warten
			A (rot) – Autos warten F (grün) – Fußgänger gehen
			A (rot) – Autos warten F (rot) – Fußgänger räumen den Fußgängerüberweg
			A (rot-gelb) – Autos bereiten sich vor zum Anfahren F (rot) – Fußgänger warten