Modul 2 · Spiel mit Text

Übersicht: alle Merk- und Infokästen mit ihren Beispielen

Text vervielfachen und zusammensetzen

Profi-Wissen: * und + bei Text

- `"Echo" * 3` wiederholt den Text: `EchoEchoEcho`.
- `"Guten" + " Tag"` hängt Texte aneinander: `Guten Tag`.
- Vorsicht: `"2" * 3` ist Text und ergibt `222`. Was `2 * 3` ohne Anführungszeichen ergibt, erfährst du in Modul 3.

Laufschrift auf dem Calliope

Text auf dem Calliope

Auch der Calliope kann Text ausgeben: `show_text("HALLO")` lässt ihn Buchstabe für Buchstabe über die LEDs laufen, `show_number(42)` zeigt eine Zahl. Wie bei `print` steht Text in Anführungszeichen.

Profi-Ausgaben

Profi-Wissen: besondere Zeichen

Manche Zeichen kann man nicht einfach in einen Text schreiben. Dafür gibt es Zeichen mit Backslash:

- `\n` – neue Zeile
- `\t` – Tabulator (springt zur nächsten Spalte)
- `\"` – ein Anführungszeichen, das den Text **nicht** beendet

Übrigens: Text, der ohne `print` mitten im Programm steht, wird einfach übersprungen. Die Zeile `"left(90)"` dreht die Turtle also nicht.