

Eine interaktive Aufgabe



1 | Aufgabe erzeugen

Öffne eine leere GeoGebra-Datei und definiere zwei Zahlen a und b, deren Differenz c und eine zunächst undefinierte Zahl d:

Eingabe: `a=Zufallszahl(100, 500)`

Eingabe: `b=Zufallszahl(10, a)`

Eingabe: `c=a-b`

Eingabe: `d=?`

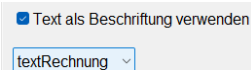
2 | Im nächsten Schritt bauen wir uns ein Eingabefeld

Eingabe: `textRechnung=Text(a" - "b" = ")`

Eingabe: `eingabeErgebnis=Eingabefeld(d)`

Bei den Eigenschaften des Eingabefelds (Rechtsklick auf das Feld) nehmen wir nun einige Änderungen vor:

Bei den Grundeinstellungen wählen wir



Im Reiter Skripting schreiben wir

Bei Mausklick

1 d:%0

3 | Wahrheitswert „korrekt“, Text und Buttons

Der Wahrheitswert *korrekt* „weiß“, ob eine Eingabe richtig oder falsch ist. Angezeigt wird jedoch nur etwas (ein entsprechender Text), wenn der Wahrheitswert *auswertung* auf true gesetzt ist.

Eingabe: `korrekt=Wenn(c==d, true, false)`

Eingabe: `auswertung=false`

4 | Textfelder und Buttons

Eingabe

Eingabe: `textKorrekt= text("Richtig! Gut gemacht!")`

Eingabe: `textFalsch= text("Das stimmt leider nicht!")`

Eingabe: `textCheck=text("CHECK")`

Eingabe: `textNeu=text("Neue Aufgabe")`

Eingabe: `buttonCheck=Schaltfläche(textCheck)`

Eingabe: `buttonNeu=Schaltfläche(textNeu)`

Bedingung, um Objekt anzuzeigen

`auswertung  $\wedge$  c  $\stackrel{?}{=}$  d`

`auswertung  $\wedge$  ( $\neg$ (c  $\stackrel{?}{=}$  d))`

[Beschriftung von buttonCheck]

[Beschriftung von buttonNeu]

`$\neg$ auswertung`

`auswertung`

Bei buttonCheck steht im Skripting bei Mausklick:

`SetzeWert(auswertung,true)`

Bei buttonNeu steht im Skripting bei Mausklick:

`AktualisiereKonstruktion()`

`SetzeWert(auswertung,false)`

`SetzeWert(d,?)`

Hinweis zu den Sonderzeichen:

für $\wedge$ tippt man &&, für $\neg$ tippt man ! und für $\stackrel{?}{=}$ tippt man ==