



In dieser Anwendung der Lektion 1 geht es um die Verwendung der bisherigen Befehle, um einen Titelschirm zu programmieren.

Lernziele:

- Verwendung des bisher Gelernten, um den Titelschirm für ein größeres Programm zu entwerfen.

Teil 1:

Mit dem Befehl **Disp** soll ein Rahmen aus Sternen um den Bildschirm gezeichnet werden. Für die untere Zeile muss dabei der Befehl **Output** verwendet werden, gefolgt von **Pause**, denn **Disp** würde den Bildschirm nach oben verschieben. Der Bildschirm sollte auch vorher gelöscht werden. Wird nun die Taste **ENTER** gedrückt, so soll der Text von Teil 2 in der Mitte des Displays erscheinen.



Hinweis: TI-84 Plus Nutzer sehen eine andere Anzahl von Sternen wegen der unterschiedlichen Auflösung des Displays.

Teil 2:

Unter Verwendung des Befehls **Output** sollen nun der Titel, das Datum und der Name des Verfassers in der Mitte erscheinen. Beim Beispiel ist das nicht ganz gelungen! Danach soll durch Drücken von **ENTER** das Programm fortgesetzt werden. Der Bildschirm wird gelöscht und das Programm endet.



Hinweis: Die Anzahl der Sternchen und Leerzeichen im Teil 1 des Programmes ist wichtig und muss sorgfältig ermittelt werden, damit sich der Text nicht in die nächste Zeile verschiebt.

Beispielprogramm:

```

ClrHome
Disp "*****"
Disp "*"
Output(10,1,"*****")
Pause
Output(3,10,"MY PROGRAM")
Output(4,11,"04/14/48")
Output(6,10,"MISTER ED")
Pause
ClrHome

```