

# 11: Sten, saks, papir

## Hvad skal du lære:

Vi fortsætter med at ryste µBit'en og tilføjer variable og betingelser.

## Hvorfor:

Variable bruges til at huske et tal til senere brug. Det er nyttigt, hvis man skal bruge den samme tal – for eksempel resultatet af en beregning – flere steder i sit program.

Betingelser får programmet til at reagere forskelligt; f. eks. afhængigt af indholdet af en variabel.

## Hvordan gør man:

Start udviklingsmilieuet og giv dit program et godt navn, så du let kan finde det frem igen.

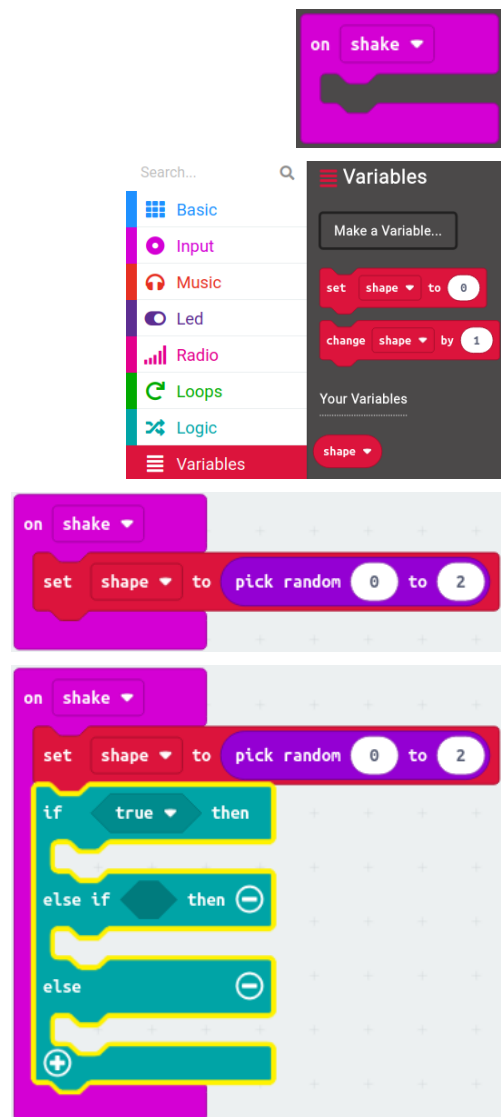
- 1: I menuen med kodeblokke skal du vælge "Input". Træk blokken "on shake" ind i kodeområdet.

- 2: I "Variables" trykker du på knappen "Make a variable...".

Giv din variabel et godt navn. Jeg har kaldt min "shape".

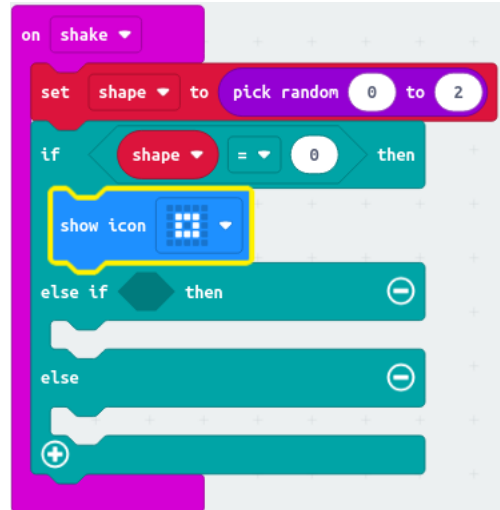
- 3: Træk blokken "set shape to 0" ind i programmet og derefter blokken "pick random 0 to 2" fra "Math".

- 4: Nu skal vi have programmet til at tage en beslutning: Træk blokken "if true then" ind i dit program og tryk på ⊕ indtil dit program se ud som på billedet til højre.



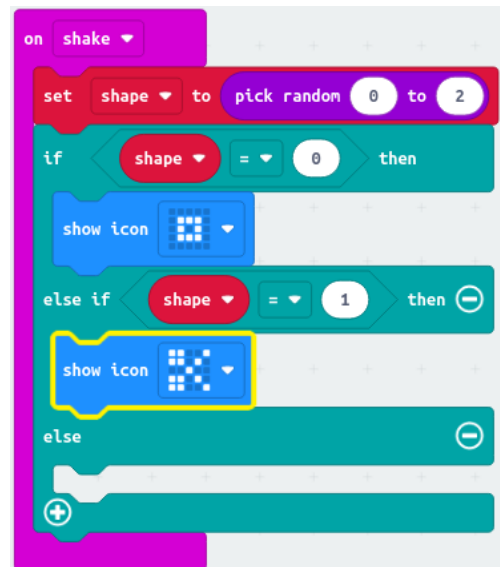
5: I den første gren af if-blokken undersøger programmet om variabelen fik værdien 0.

Hvis den gjorde det, viser programmet figuren for en sten.



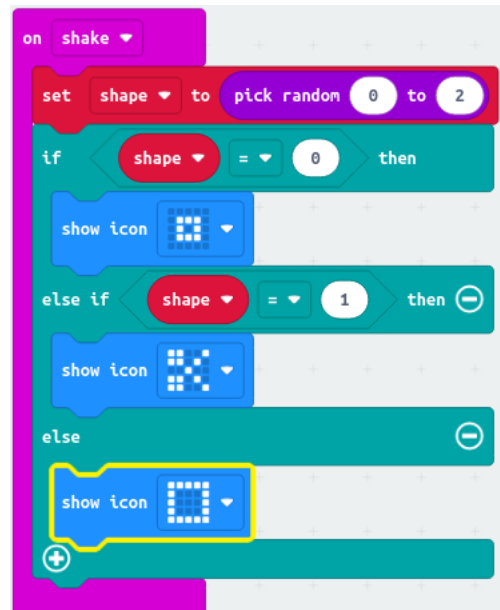
6: I den anden gren af if-blokken undersøger programmet om variabelen fik værdien 1.

Hvis den gjorde det, viser programmet figuren for en saks.



7: I den sidste gren af if-blokken undersøger programmet ikke variabelens værdi.

Her viser programmet under alle omstændigheder figuren for et stykke papir.



8: Overfør dit program til µBit'en.

## Sådan prøver du dit kode af:

Ryst µBit'en og spil med dine venner.

## Tænk efter:

I trin 7 undersøger programmet ikke variabelens værdi. Hvorfor er det ikke nødvendigt?