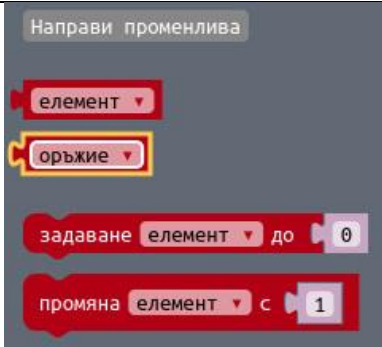
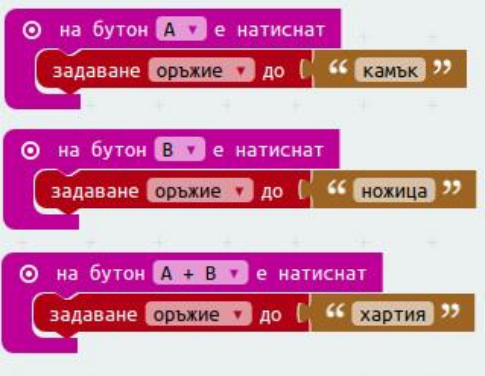
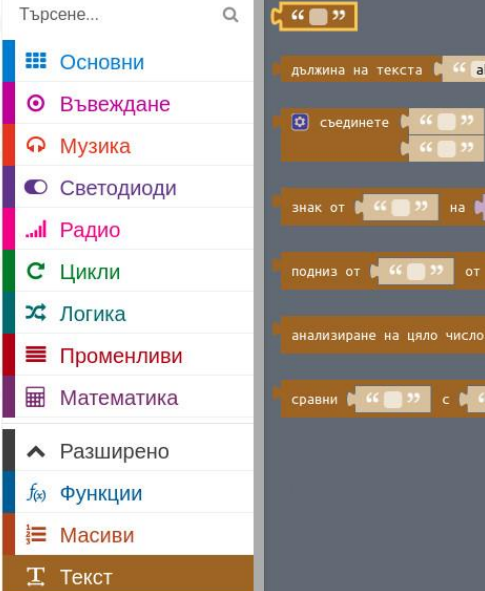

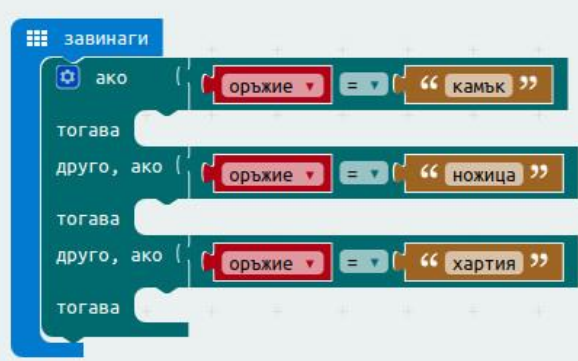
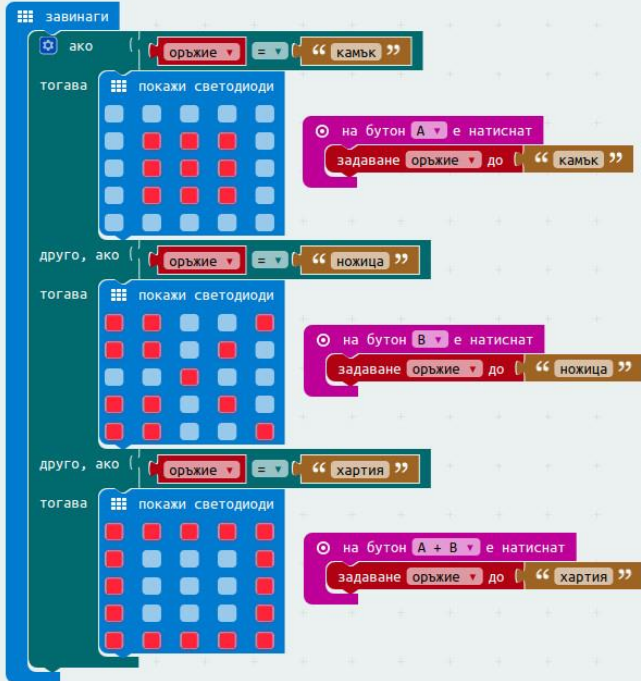
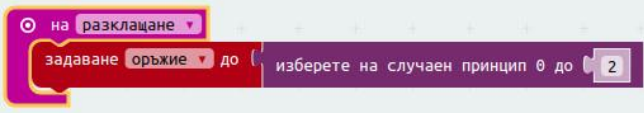
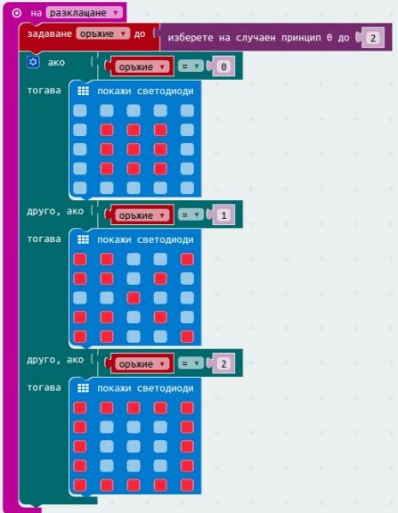
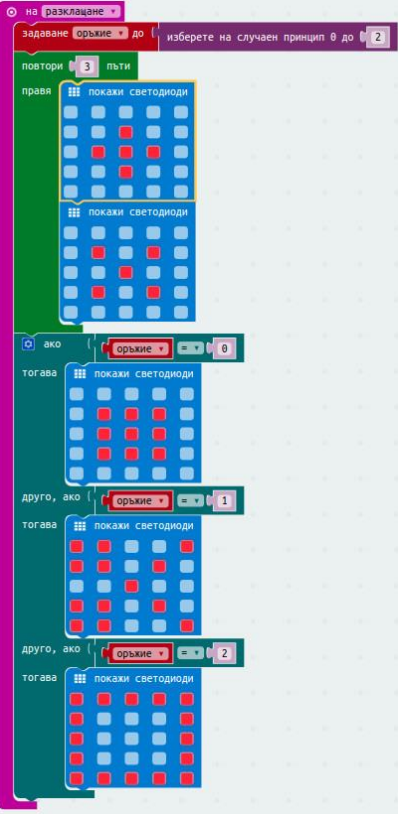


Условие: Създай играта Камък, ножица, хартия

	Стъпка	Указание	Подсказка
1	Игра: Камък-ножица-хартия		
2	Да направим оръжията	Като първа стъпка трябва да направим оръжията, които ще използваме в играта. Ще направим една променлива, която ще съдържа избраното оръжие.	 <p>Направи променлива</p> <p>елемент</p> <p>оръжие</p> <p>задаване елемент до 0</p> <p>промяна елемент с 1</p>
3	Избери си оръжие	Направи така, че посредством бутоните да можеш да си избереш оръжие.	 <p>на бутон A е натиснат</p> <p>задаване оръжие до "камък"</p> <p>на бутон B е натиснат</p> <p>задаване оръжие до "ножица"</p> <p>на бутон A + B е натиснат</p> <p>задаване оръжие до "хартия"</p>
4	Задаване стойност на оръжието	Задаването на текст като стойност на променливата се намира в Разширено > Текст .	 <p>Търсене...</p> <p>Основни</p> <p>Въвеждане</p> <p>Музика</p> <p>Светодиоди</p> <p>Радио</p> <p>Цикли</p> <p>Логика</p> <p>Променливи</p> <p>Математика</p> <p>Разширено</p> <p>Функции</p> <p>Масиви</p> <p>Текст</p> <p>дължина на текста "ab"</p> <p>съединете " " " "</p> <p>знак от " " на</p> <p>подниз от " " от</p> <p>анализиране на цяло число</p> <p>сравни " " с "</p>

5	Добави условия за показване на оръжията	Чрез разширените възможности на условията направи трите условия, при които те се показват.	
6	Добави стойността на оръжието като условия	В секция „Условия“ можеш да намериш блокчетата за сравнение на условие. От секция „Променливи“ можеш да вземеш блокчето с променливата, което да сравниш. От секция „Разширени“ ще намериш текста, който да сравниш.	
7	Добави светлинките за всяко оръжие	Чрез добавяне на различни светлини като изпълнение на всяко условие дефинираш какво точно да се изпълни.	
8	Замени бутоните с разклащане	Вместо да натискаш бутоните, можеш да накараш програмата да сменя оръжието при разклащане. В секцията „Математика“ се намира блокчето, което генерира случайни числа.	

9	Добави условията, които показват картинките	Условията за показване на различните оръжия са същите, като единствено стойностите, които сравняваме са цифри вместо букви.	
10	Добави предварителна анимация	Често случайните числа се повтарят и визуално не се забелязва новата игра. За целта можеш да добавиш кратка анимация при стартирането на всяка игра. Това можем да се постигне посредством цикъл, който повтаря 2 картинки няколко пъти.	
Самостоятелни задачи за шампиони			

1	Добави анимации при показване на оръжията	Използвай няколко блока „покажи светодиоди“ или цикъл, в който ги редуваш, подобно на последната стъпка, за да добавиш движение на ножицата, камъка и хартията. Например камъкът може да пада, ножицата да реже, а хартията да се разгъва.	
2	Промени играта, така че да може да се играе от двама играчи на два micro:bit-a	Това е по-сложна задача, чието решение може да видиш в приложените файлове с код.	