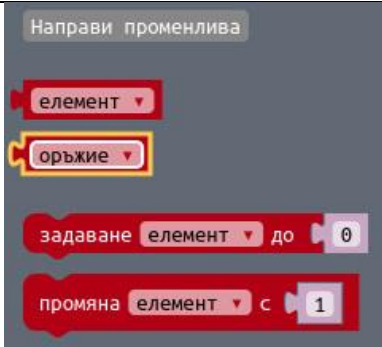
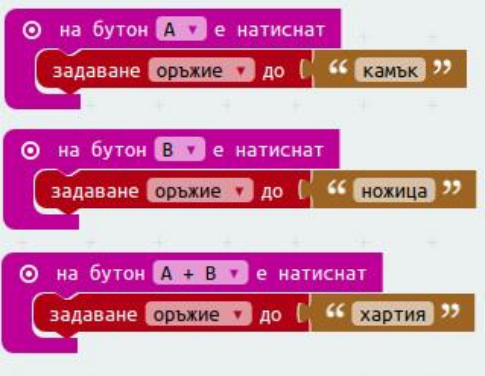
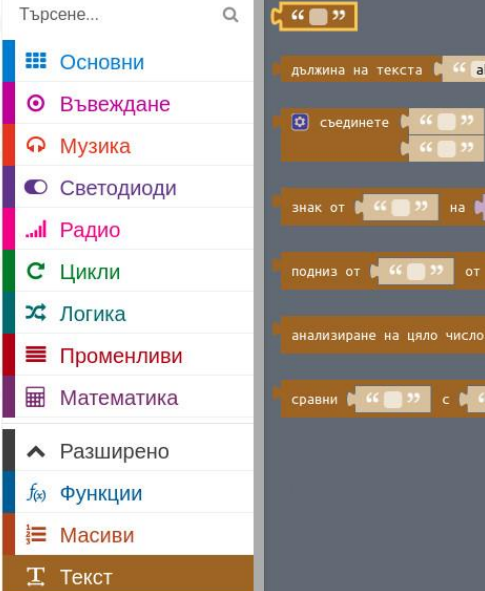

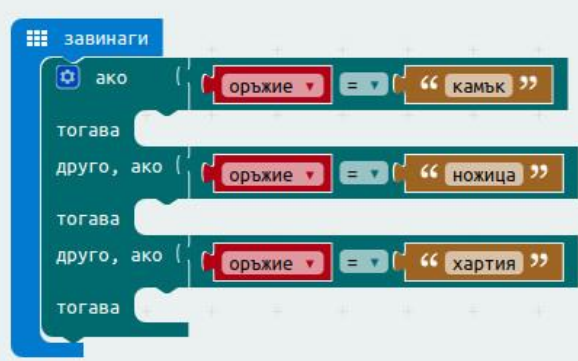
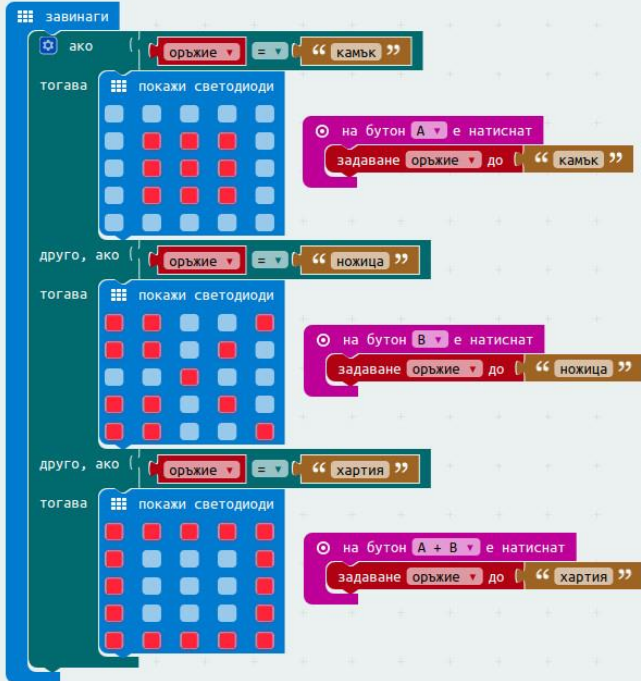
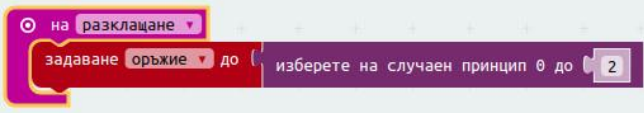
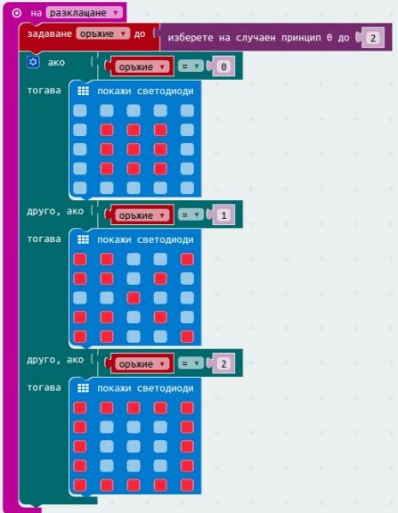
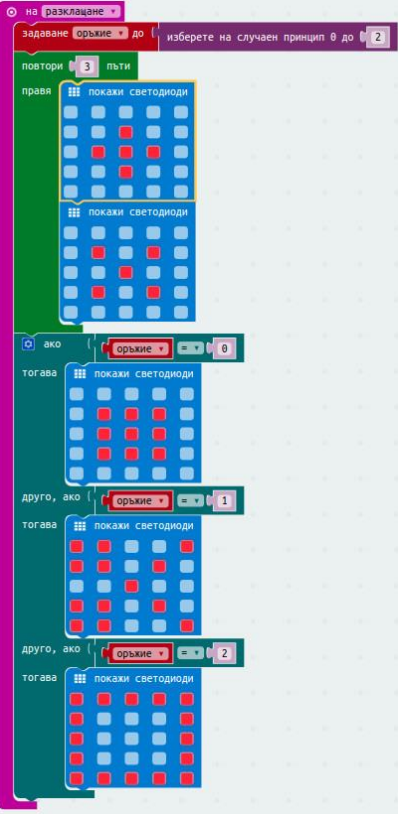


Условие: Създай играта Камък, ножица, хартия

	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 светлинки 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.	 <p>Scratch code for task 9: A script titled 'на разклаждане' (on unfolding) with a 'задаване' (set) block for 'оръжие' (weapon) from 0 to 2, followed by a 'изберете на случаен принцип 0 до 2' (choose randomly 0 to 2) block. Below is an 'ако' (if) block with three branches: 'оръжие = 0' leads to 'покажи светодиоди' (show LEDs) with a 3x3 grid of blue squares; 'оръжие = 1' leads to 'покажи светодиоди' with a 3x3 grid of red squares; 'оръжие = 2' leads to 'покажи светодиоди' with a 3x3 grid of blue squares.</p>
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.	 <p>Scratch code for task 10: A script titled 'на разклаждане' (on unfolding) with a 'задаване' (set) block for 'оръжие' (weapon) from 0 to 2, followed by a 'изберете на случаен принцип 0 до 2' (choose randomly 0 to 2) block. Below is a 'повтори 3 пъти' (repeat 3 times) loop containing two 'покажи светодиоди' (show LEDs) blocks with a 3x3 grid of blue squares. After the loop is an 'ако' (if) block with three branches: 'оръжие = 0' leads to 'покажи светодиоди' with a 3x3 grid of blue squares; 'оръжие = 1' leads to 'покажи светодиоди' with a 3x3 grid of red squares; 'оръжие = 2' leads to 'покажи светодиоди' with a 3x3 grid of blue squares.</p>
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.	