

Zoeken...



Basis

Invoer

Muziek

Lichtjes

Radio

Lussen

Logisch

Variabelen

Wiskunde

Geavanceerd

de hele tijd

toon pictogram



pauzeer (ms)

5000

toon pictogram



pauzeer (ms)

5000

Toegepast Programmeren

Downloaden

MicroPet

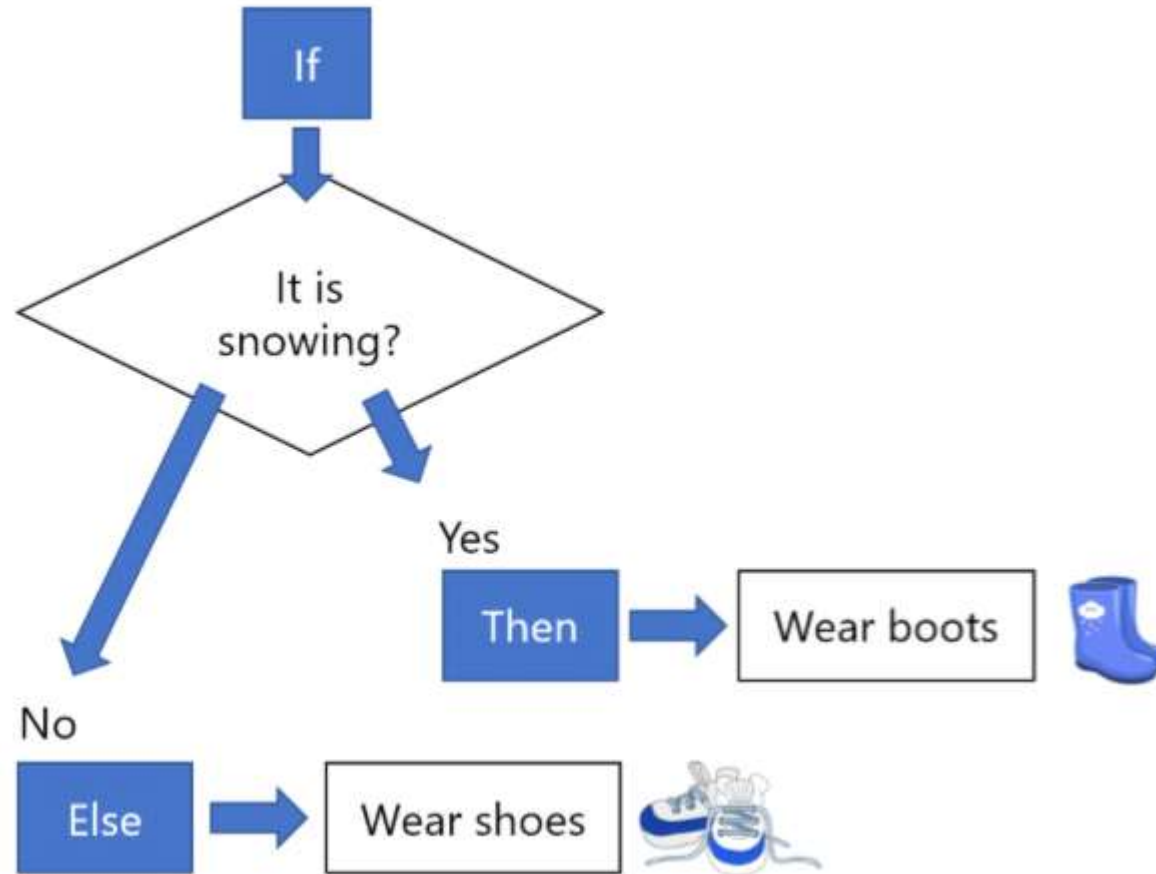


Lesinhoud:

- *Conditional Statements* - Werken met **Als/Dan/Anders**
- Steen, Papier, Schaar-Scorebijhouder
- Steen, Papier, Schaar-Speler *Klassikaal*
- **Maken** *Bordspel met Randomgetallen & Als/Dan/Anders*

Doel: Je kunt werken met Randomgetallen en Als/Dan/Anders

Conditional Statements – Als/Dan



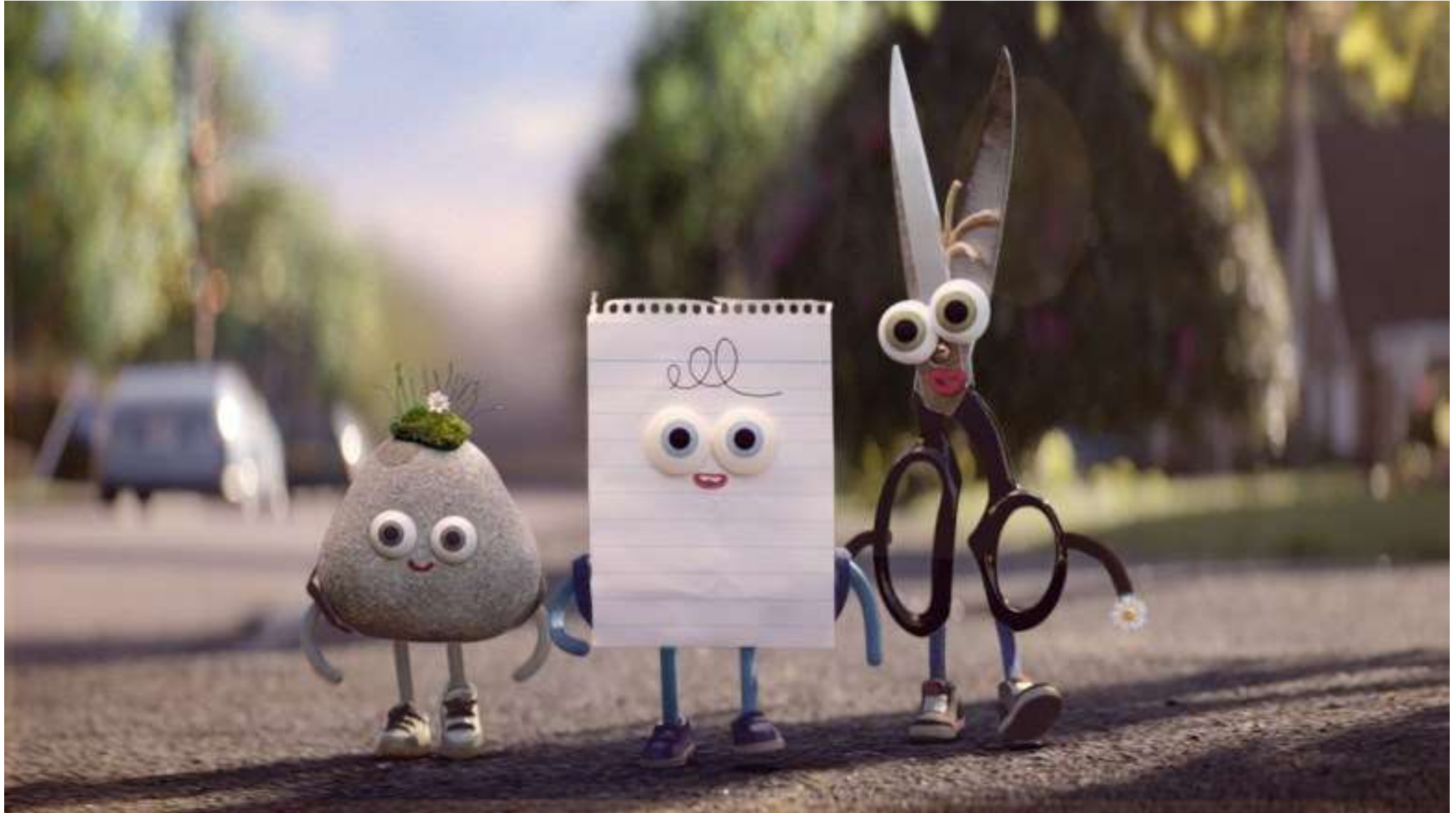
Als/Dan/Anders - Wedstrijd



Lesinhoud:

- *Conditional Statements* - Werken met **Als/Dan/Anders**
- Steen, Papier, Schaar-Scorebijhouder
- Steen, Papier, Schaar-Speler *Klassikaal*
- **Maken** *Bordspel met Randomgetallen & Als/Dan/Anders*

Doel: Je kunt werken met Randomgetallen en Als/Dan/Anders



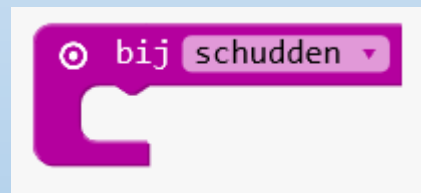
Steen, Papier, Schaar – Speler

- De speler moet Steen, Papier en Schaar kunnen spelen
- Dit moet willekeurig gebeuren
- Je moet kunnen bijhouden hoe vaak je hebt gewonnen en verloren

Samen programmeren

Als / Dan / Anders bij S/P/Sch

- Eerst moet het programma starten wanneer we schudden
- Daarvoor kiezen we van invoer: Bij schudden



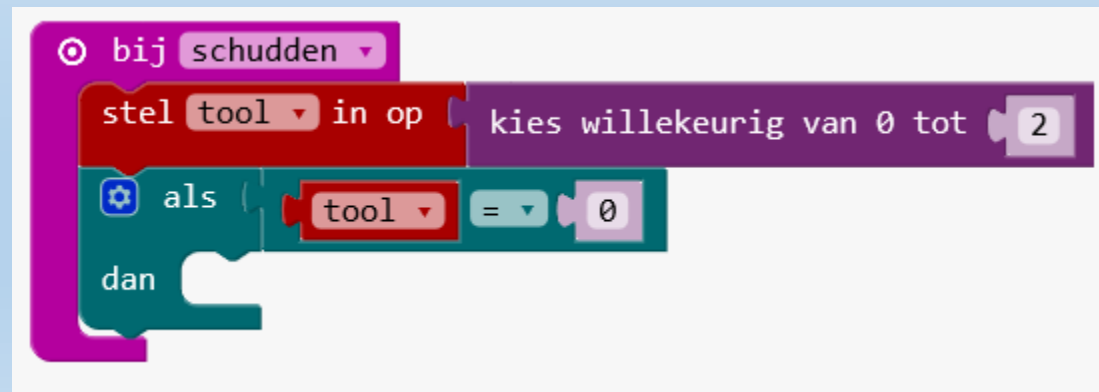
Willekeurige Variabelen

- Nu moeten we een variabele aanmaken, die vervolgens willekeurig wordt bepaald (tussen de 0 en 2)
- Kies van **variabelen**: **Stel *item* in op {0}**
- Kies van **wiskunde**: **Kies willekeurig van 0 tot {4}**
- Maak van de 4 een 2 (want er zijn 3 opties!)



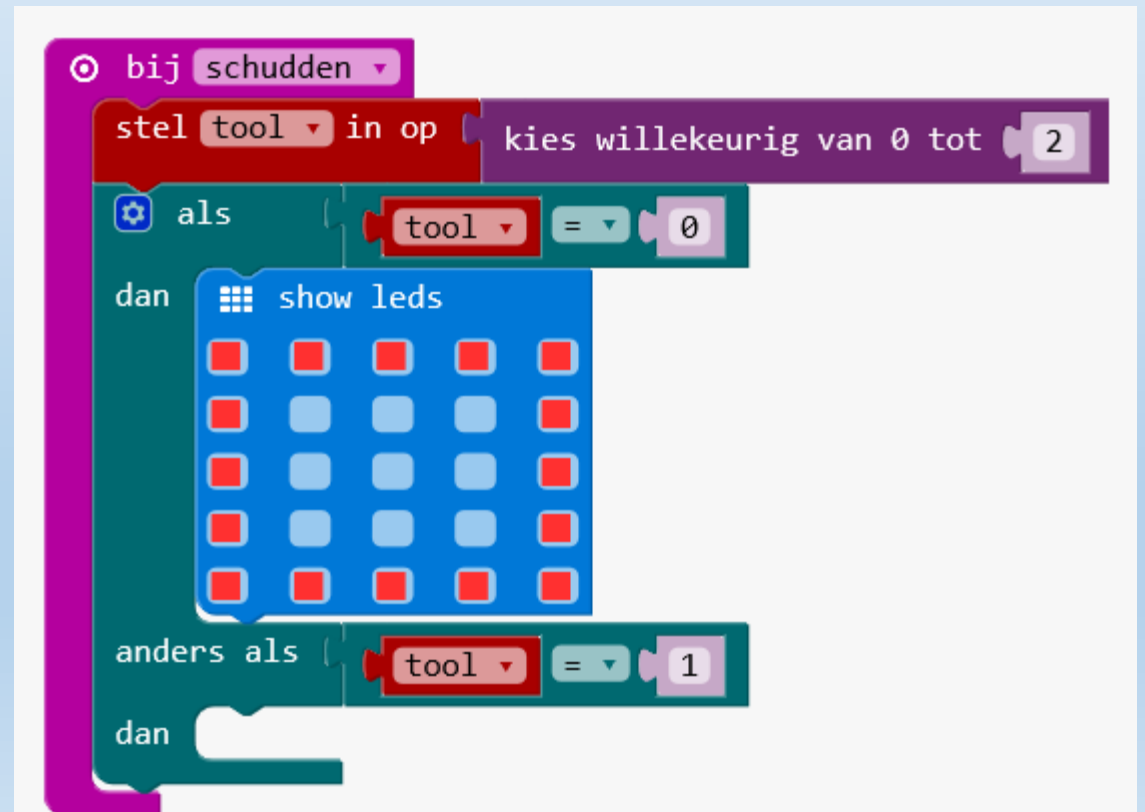
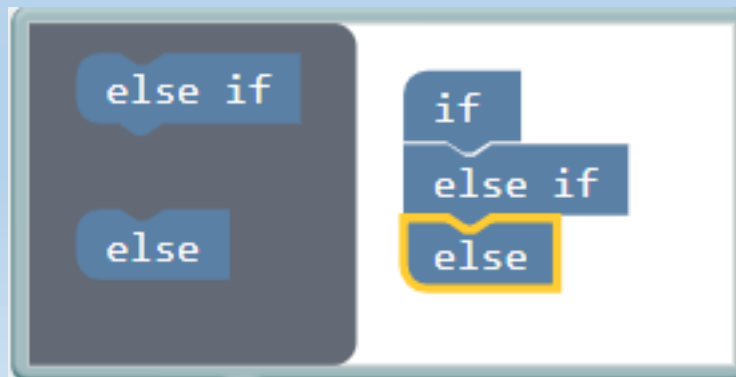
Als/Dan commando

- Nu moet er een actie komen als de waarde van onze variabele 0 is
- Kies van **Logisch:** Als Dan
- Kies vervolgens van **Logisch:** {0} = {0}
- Kies van **variabelen:** *tool* sleep op plek eerste {0}



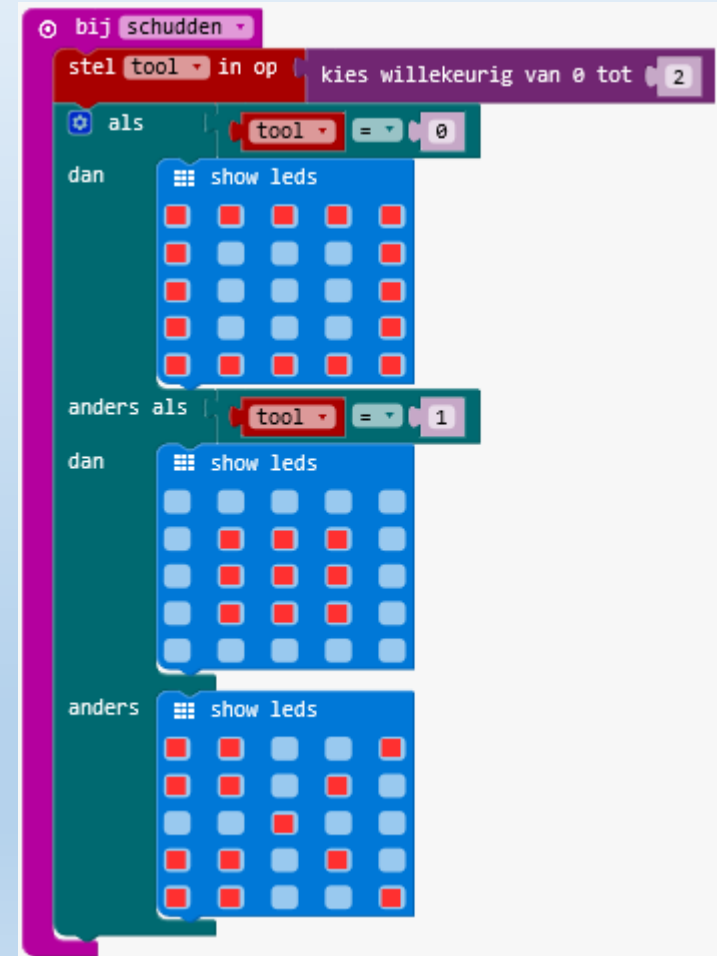
Dan: Wat moet er gebeuren

- Kies van **Basis:** **Show Leds** (Papier-symbool)
- Klik nu op het tandwielje links Van de *als*. Sleep een *else if* en een *else* onder de *if*, zodat er komt te Staan:



Maak het programma volledig:

- Als *tool* = 1, Dan moet er een steen komen
- Kies van Basis: Show Leds
- Bij (tweede) anders hoeft geen *tool* = 2 want dit is de enige optie die nog over is!
- Kies van Basis: Show Leds (Schaar)



Maak het volledig

- Zometeen voor de klas een wedstrijd
- Programmeer iets erbij waarop je je eigen aantal overwinningen kunt bijhouden
- Ook iets om je score te laten zien
- *Extra: Programmeer een overwinningsplaatje oid*





Bedenk, programmeer en maak je eigen spel

- Programmeer je eigen dobbelsteen / dobbelstenen
- Programmeer extra acties, zoals bonusvakjes (stappen extra) of juist strafvakken (stappen eraf). Of hou het totaal aantal stappen bij, zorg dat het voor meerdere spelers kan worden bijgehouden.
- *Denk aan spellen als Ganzenbord, Kolonisten, Yahtzee, Zeeslag etc*
- Bedenk zelf regels en programmeer deze
- Hou de stand bij? Live op het scherm?
- Simuleer een gevecht? 2 random getallen en de hoogste wint?

Maak je eigen bord en noteer de spelregels

*Maak een nieuwe pagina: **Les 4: Als/Dan** met daarop een foto van je spel, prtsc van je programma en een korte uitleg*

Huiswerk / Klaswerk

- *Maak een nieuwe pagina: **Les 4: Als/Dan** met daarop:*
 - *foto van je spel*
 - *prtsc van je programma*
 - *korte uitleg van de werking*
- *Maak een nieuwe pagina: **MicroBit***
- *Maak hierop een subpagina: **Blauwe blokken***
- *Plaats hierop plaatjes van alle blauwe blokken, wat ze doen en hoe je ze moet gebruiken*