

Opdracht 3: To die or not to die

Aanpak:

Opdracht 3 was iets makkelijker omdat we tijdens de les al over het dender gedrag hadden besproken.

Ik had dus al de code van de button om een led aan en uit te krijgen gebruikt om alvast rekening te kunnen houden met het dender gedrag.

Mijn aanpak was dus om hierna een random number generator variabel te maken dat een getal tussen de 1-6 random genereert.

Hierna met een if statement bepalen welke nummer het is geworden bijv. equals to number 1 zet ik in die statement dat alleen de poort pin van de middelste led gaat branden zodat het een 1 is net als op een dobbelsteen.

Na voor alle nummers dit gedaan te hebben en te testen kwam ik er gauw achter dat de leds van de vorige nummers niet uitgingen.

Om dit op te lossen had ik hiervoor nog een variabel en if statement aangemaakt om te checken of de leds al branden of niet.

Met de variabel: power = statement gaf ik aan wanneer de leds eerst uit moesten voordat ze aan konden gaan.

Als laatst voor het dender gedrag heb ik de ms aangepast naar 50 om het optimaal te maken.

Meer info in de comments.