



Introduksjon

Dette er et enkelt og modifiserbart gangespill for micro:bit. Det fungerer slik at når en rister micro:biten så vil en få presentert et gangestykke. En svarer ved å trykke på A-knappen for antall tiere i svaret og B-knappen for antall enere. Når man har svart så trykker man på A+B. Dersom man svarer korrekt så vil en få opp et smilefjes, hvis ikke kommer et surt fjes.

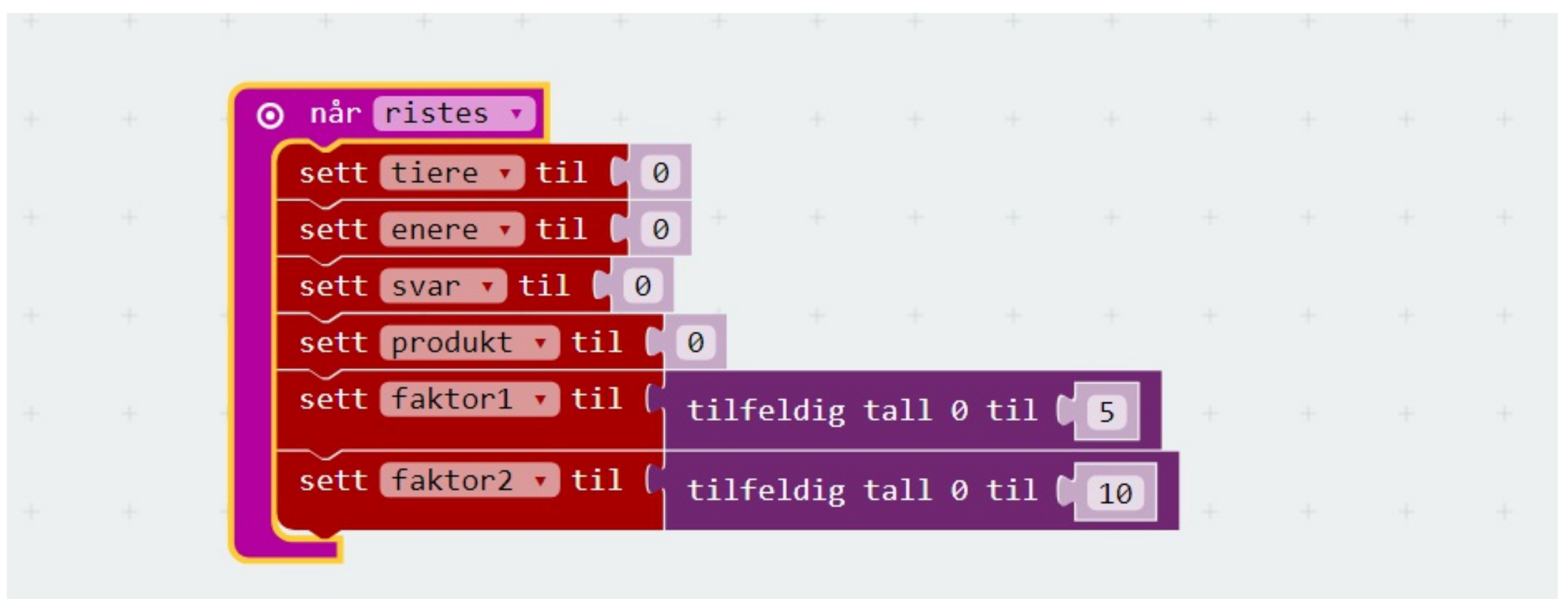
Steg 1: Når microbit ristes

✓ Sjekkliste

- ☐ Start et nytt PXT-prosjekt, for eksempel ved å gå til makecode.microbit.org.
- ☐ Vi vil at noe skal skje når vi rister på micro:biten. Til dette kan vi bruke **når ristes** -klossen som finnes i kategorien **Inndata**.
- ☐ Når micro:bit ristes skal det vises et gangestykke på skjermen. Vi må opprette en del **variabler** til å ta vare på verdiene vi skal bruke underveis: **tiere** tar vare på antall tiere i svaret, **enere** tar vare på antall enere i svaret, **svar** er summen av variablene **tiere** og **enere**, mens **produkt** er svaret som micro:bit regner seg fram til.



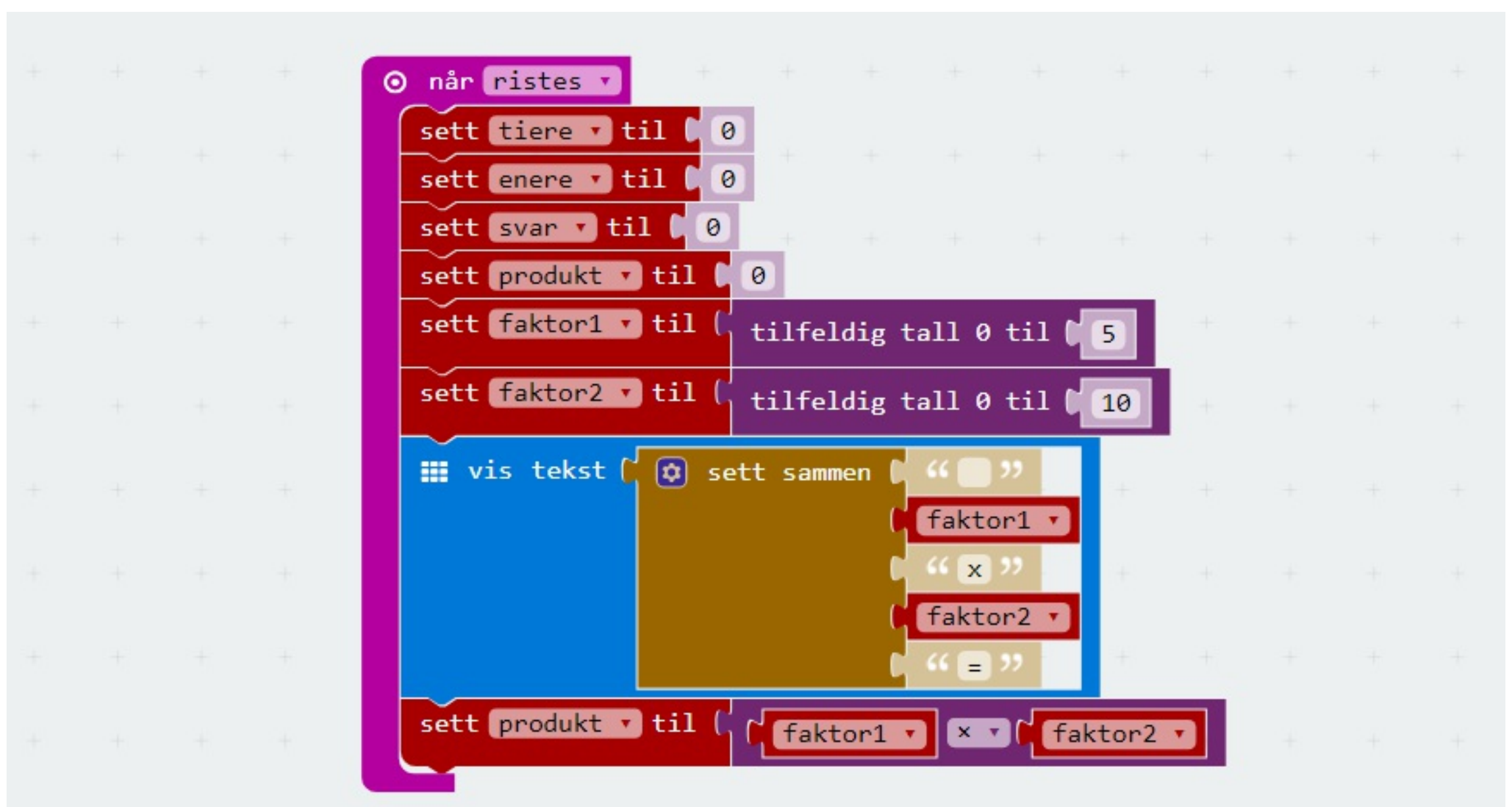
- ☐ Deretter trenger vi to **faktorer**, som er selve gangestykket. En kan selv velge hvor langt opp i gangetabellene en ønsker å komme, ved å endre grensense for de tilfeldige tallene.



- ☐ Deretter må vi sette sammen faktorene til gangestykket som skal vises på skjermen. Vi bruker her `join` funksjonen som finnes under tekst, og som kan tilpasses til så mange elementer en ønsker. Man må klikke på `tannhjulet` for å utvide blokken.



- ☐ Vi regner til slutt ut `produktet` av de to `faktorene`, som vi skal kontrollere mot svaret som blir avgitt.



Test prosjektet

Det er to forskjellige måter vi kan teste micro:bit-programmer på:

- ☐ Til venstre på skjermen er det et bilde av en micro:bit. Dette er faktisk en simulator som kan kjøre programmet vi nettopp laget: Siden vår kode skal reagere når man rister på micro:biten kan du simulere dette ved å klikke på den hvite prikken til venstre for teksten `SHAKE` på micro:bit-simulatoren.
- ☐ Enda morsommere er det å teste programmet på micro:biten din! Koble micro:biten din til datamaskinen med en USB-kabel. Klikk deretter på knappen `Last ned` nede til venstre på skjermen.
Det lastes nå ned en fil som heter `microbit-Uten-navn.hex` til datamaskinen din. Samtidig dukker det opp et vindu som sier at du

må flytte denne filen til MICROBIT-disken på datamaskinen din.

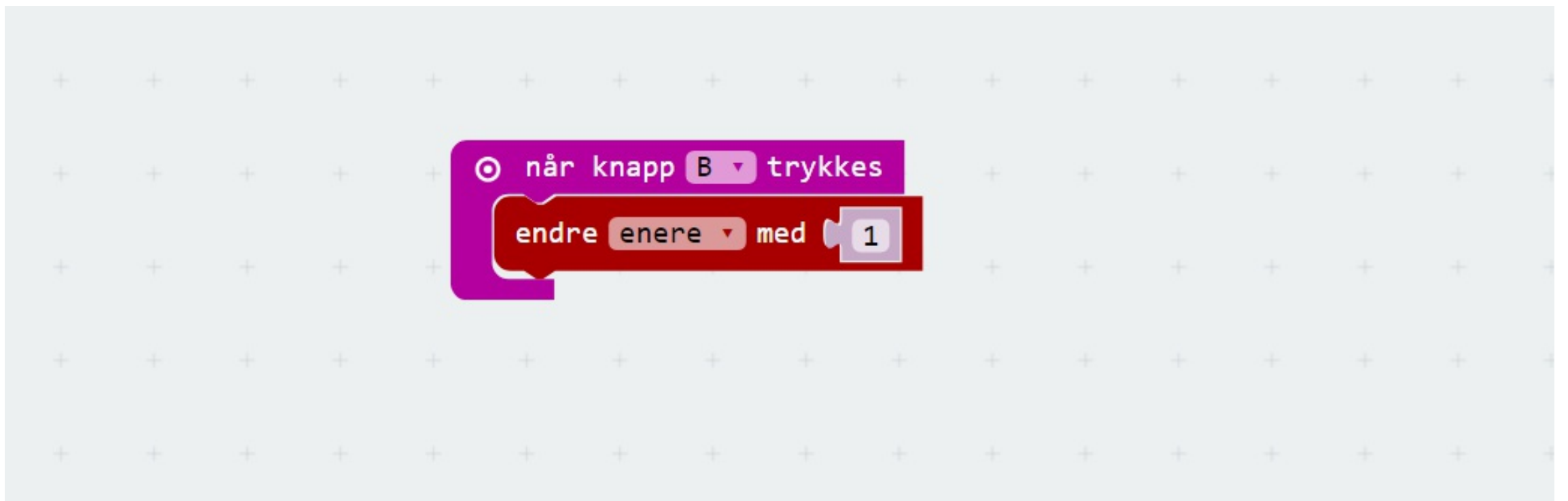
Steg 2: Registrere svar

✓ Sjekkliste

- ☐ **Knapp A** skal registrere **tiere**, så ved hvert trykk skal den øke med 1.



- ☐ **Knapp B** skal registrere **enere**, så ved hvert trykk skal den øke med 1.

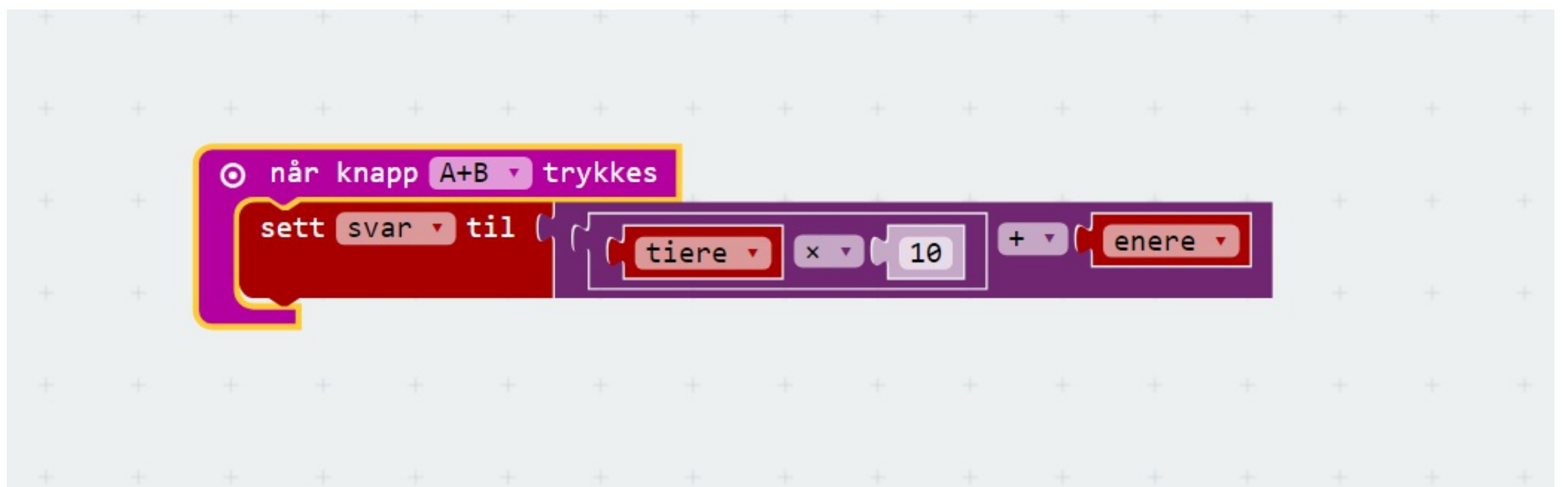


Steg 3: Kontrollere svar

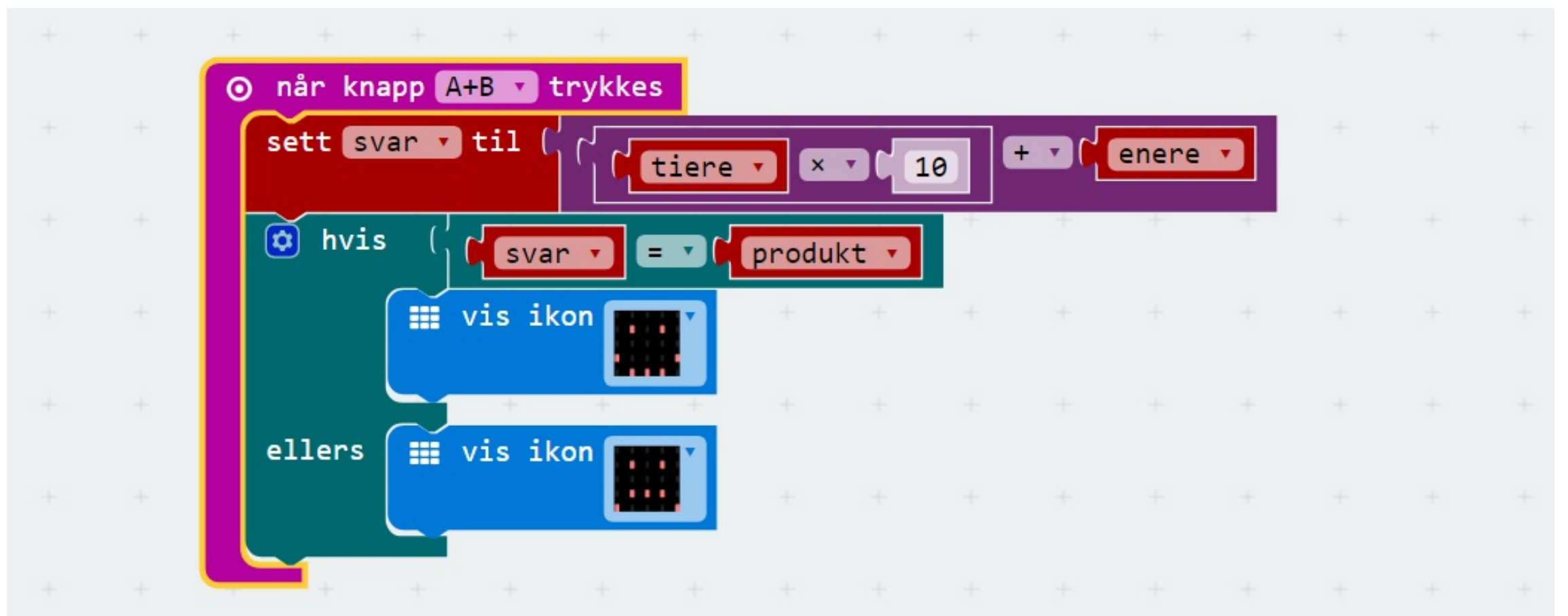
Nå skal vi sjekke at svaret vi har gitt er korrekt. Dersom man for eksempel får beskjed om å multiplisere tallene 4 og 7, så blir svaret 28. Da må vi trykke to ganger på **Knapp A** for å få 20, og åtte ganger på **Knapp B** for å få 8. Til sammen blir det 28.

✓ Sjekkliste

- ☐ Når **A+B – knappene** trykkes samtidig, skal den kontrollere om en har regnet korrekt. Da legger vi sammen antall **tiere** og antall **enere** som vi har trykket, og lagrer summen av de tallene i variabelen **svar**.



- ☐ Vi kontrollerer deretter om **svar** og **produkt** er likt. Dersom det er rett, viser den smilefjes. Dersom det er galt, viser den trist fjes.



Steg 4: Muligheter for endringer

✓ Sjekkliste

- ☐ Klarer du lage et addisjon-spill?
- ☐ Klarer du lage et subtraksjon-spill?
- ☐ Klarer du lage et divisjon-spill?
- ☐ Klarer du lage et potens-spill?
- ☐ Klarer du lage et spill som bruker et annet tallsystem enn titallsystemet?