

△ PXT: Stein, saks, papir



PÅ BOKMÅL



LAST NED PDF

Introduksjon

Her skal du lære å programmere micro:biten slik at du kan spele stein, saks, papir med den eller mot den.

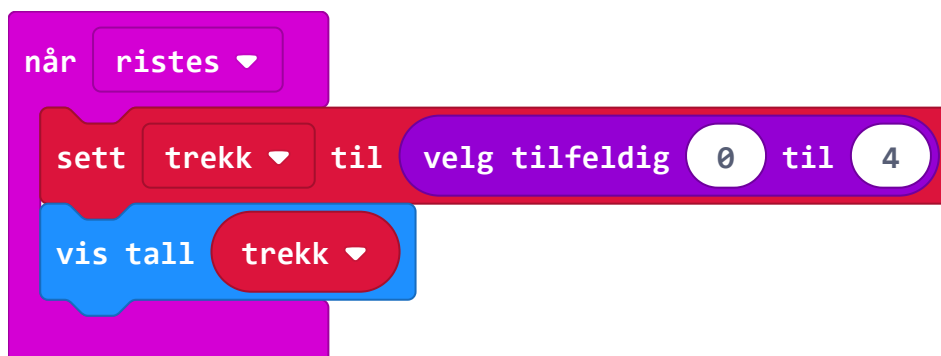
Steg 1: Velje tilfeldig tal

Du skal få micro:biten til å velje eit tilfeldig tal når du ristar på den. For at du skal kunne bruke dette talet seinare, så må du lagre talet i ein variabel.



Sjekkliste

- ☐ Start eit nytt PXT-prosjekt, til dømes ved å gå til makecode.microbit.org.
- ☐ Micro:biten skal velje eit tilfeldig tal når du ristar på den. For å gjere det skal du bruke `når ristes`-klossen som du finn i kategorien `Inndata`.
- ☐ Klikk på `Variabler`-kategorien og så på knappen `Lag en variabel`. Gi den nye variabelen namnet `trekk` og klikk `OK`. Då ser du at det dukkar opp ein kloss som heiter `trekk` i `Variabler`-kategorien.
- ☐ Ta sett variabel til 0-klossen og plasser denne inne i `når ristes`-klossen. Trykk på den vesle pila bak variabel og endre til den nye variabelen du laga - `trekk`.
- ☐ For å få micro:biten til å lage eit nytt tilfeldig tal kvar gong me speler, så kan du bruke klossen `velg tilfeldig 0 til 4` i `Matematikk`-kategorien. Kople den saman med `sett trekk til`-klossen i staden for talet 0.
- ☐ Du kan sjå kva tal som vart valt ved å bruke `Basis`-klossen `vis tall 0` og bytte ut 0 med variabelen `trekk`. Denne set du saman med dei andre klossane så programmet ditt ser slik ut:





Test prosjektet

Det er to ulike måtar du kan teste micro:bit-program på:

- ☐ Til venstre på skjermen er det bilete av ein micro:bit. Dette er ein simulator som kan køyre programmet ditt utan at du må laste det ned på datamaskina di og overføre det til micro:biten din:

Sidan koden din skal reagere når du ristar på micro:biten kan du simulere dette ved å klikke på den kvite prikken til venstre for teksten `SHAKE` på micro:bit-simulatoren. Det tilfeldige talet som vart valt skal visast på skjermen til micro:bit-simulatoren. Prøv fleire gonger og sjå at talet forandrar seg.

- ☐ Det er endå meir morosamt å teste programmet på micro:biten din! Kople micro:biten din til datamaskina med ein USB-kabel. Gi prosjektet ditt namnet `stein-saks-papir` i feltet til høgre for `Last ned`-knappen nede i venstre hjørne av skjermen. Trykk på `Last ned`-knappen for å laste ned programmet.

No blir det lasta ned ei fil som heiter `stein-saks-papir.hex` til datamaskina di. Samstundes får du opp eit vindauge som seier at du må flytte fila til MICROBIT-disken. Viss du treng hjelp kan du spørje ein rettleiar.

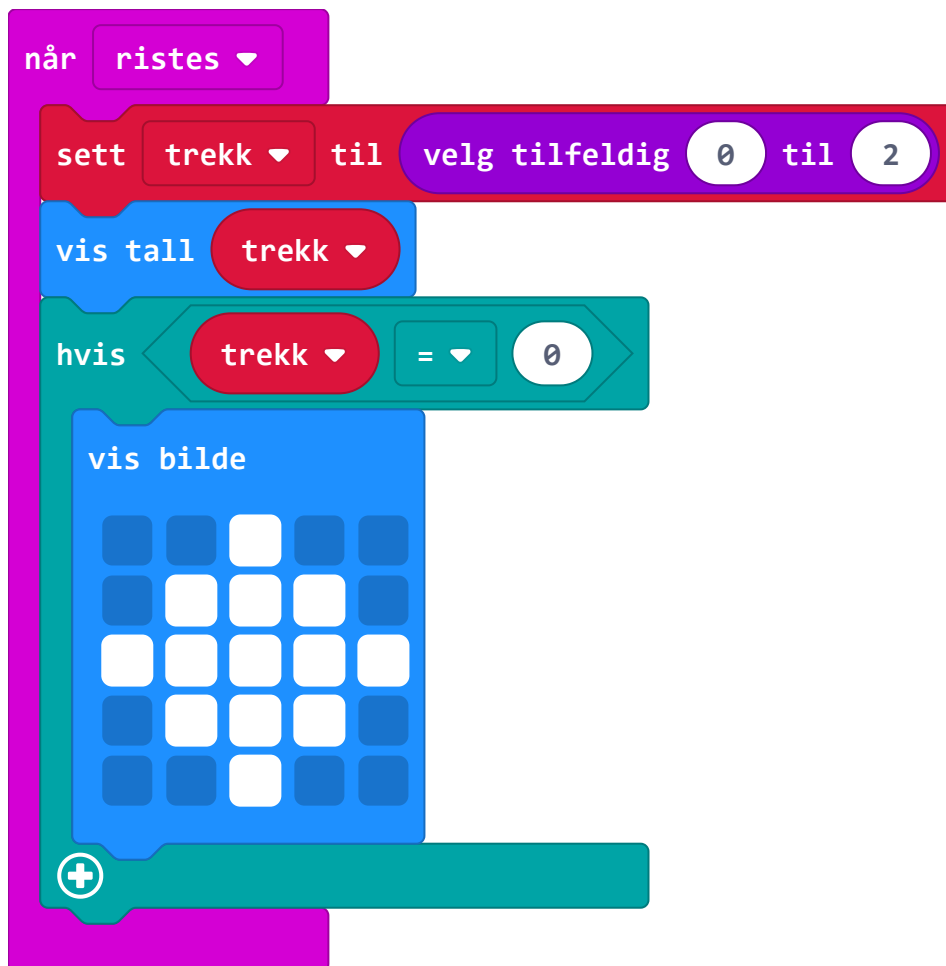
Steg 2: Vis det valte trekket

Micro:biten skal vise om det er stein, saks eller papir som vart valt.



Sjekkliste

- ☐ Det er berre tre moglege trekk å velje mellom i stein, saks, papir. Sidan klossen som vel eit tilfeldig tal startar å telje på null, så endrar me til at den skal velje eit tal mellom 0 og 2.
- ☐ Variabelen `trekk` skal no ha ein av verdiane 0, 1 eller 2. La 0 vere stein, 1 vere saks og 2 vere papir.
- ☐ Du skal teikne ulike bilete på skjermen, avhengig av kva tal som vart valt. Start med ein `hvis`-kloss frå kategorien `Logikk`. Plasser den nedst inne i når `ristes`-klossen. For å samanlikne to tal treng du `0 = 0`-klossen. Denne erstattar `sann` i øvste del av `hvis`-klossen.
- ☐ Du skal samanlikne og sjå om variabelen `trekk` er lik 0. For å få til det må du klikke på kategorien `Variabler` og erstatte det venstre `0`-talet i `0 = 0`-klossen med variabelen `trekk`.
- ☐ Viss variabelen `trekk` inneheldt verdien 0 vil du teikne eit bilete av ein stein. Vel klossen `vis bilde` frå `Basis`-kategorien og plasser den inne i `hvis`-klossen.
- ☐ Klikk på dei midterste lampene på biletet. Det er dei som skal tennast når du skal vise bilete av ein stein. Nå bør programmet sjå slik ut:



Test prosjektet

No skal du teste programmet ditt ved å trykkje på den kvite `SHAKE`-knappen.

- ☐ Viss talet 0 blir valt, så visast 0 ei kort stund før det blir ersatta av biletet du teikna av ein stein.
- ☐ Viss tala 1 eller 2 blir valt, så visast berre talet. No skal du lage reisten av programmet.

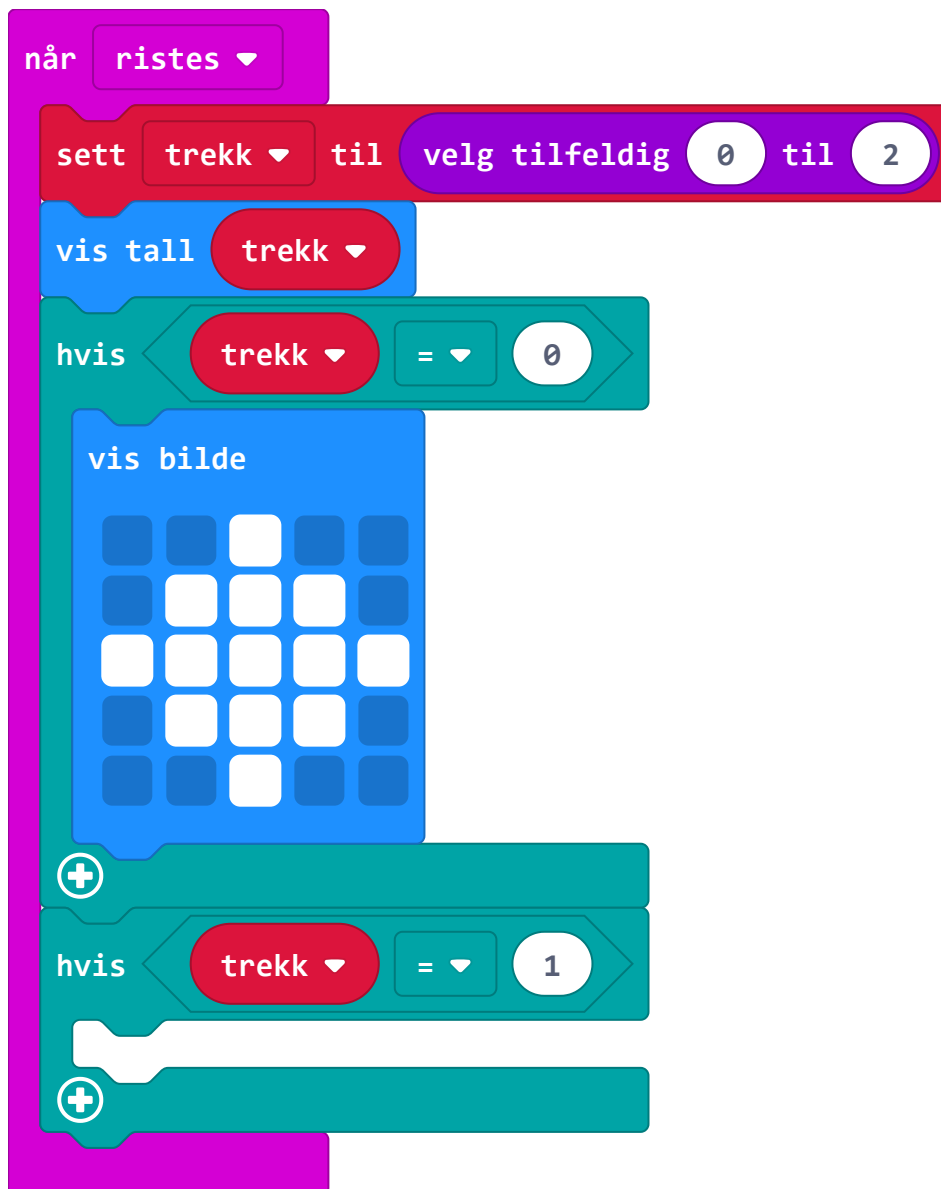
Steg 3: Vise saks

Teikn saks når talet 1 blir valt.



Sjekkliste

- ☐ Du treng ein ny `hvis`-kloss for å teikne ei saks når talet 1 er valt. Denne plasserast rett under den førre `hvis`-klossen.
- ☐ På same måte som du gjorde med stein, så skal du bruke ein `0 = 0`-kloss, men erstatte det venstre 0-talet med variabelen `trekk`.
- ☐ Du skal vise ei saks når variabelen `trekk` inneheldt talet 1, så erstatt det høgre 0-talet med eit 1-tal. No ser programmet slik ut:



- ☐ Det finst eit ferdig bilete av ei saks som du kan bruke. Gå til kategorien `Basis` og dra klossen `vis ikon` inn i `hvis`-klossen du jobbar med no.
- ☐ Ikonet har ei lita pil oppe i høgre hjørne. Trykk på den, og sjå at du får opp eit vindauge med mange ferdige ikon. Vel ikonet som liknar på ei saks:



Test prosjektet

Før du går vidare er det på tide å teste programmet att. Det skal vise biletet av ein stein viss `0` blir valt og saks viss det er `1`. Framleis får du berre opp talet `2` viss det er det som er valt.

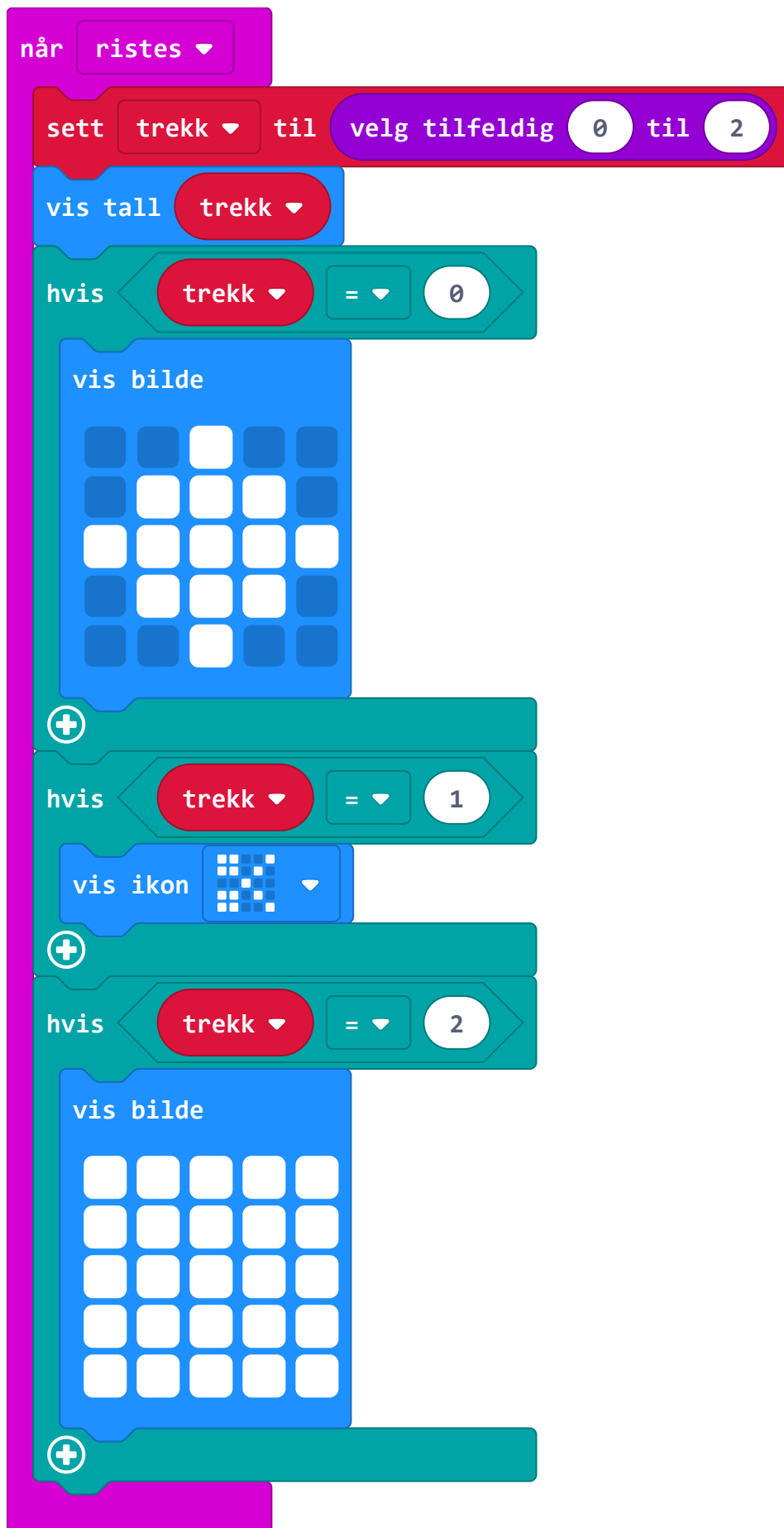
Steg 4: Vise papir

Å teikne papir når variabelen `trekk` har verdien 2 blir veldig likt det du gjorde for steinen tidlegare.



Sjekkliste

- ☐ Legg til ein `hvis`-kloss under dei to andre `hvis`-klossane.
- ☐ Bruk ein `0 = 0`-kloss og endre slik at det blir til `trekk = 2`.
- ☐ Inne i `hvis`-klossen plasserer du klossen `vis bilde` frå `Basis`-kategorien og klikkar på alle lysa i klossen.
- ☐ Det ferdige programmet skal sjå slik ut:



Test prosjektet

No kan du teste programmet ditt. Det skal vise anten stein, saks eller papir avhengig av kva tal som blir valt når du trykkar på `SHAKE`-knappen.

- ☐ Viss du lastar ned programmet på micro:biten din for å prøve, så må du vere veldig forsiktig når du ristar den viss den framleis er kopla til datamaskina di med USB-kabelen.

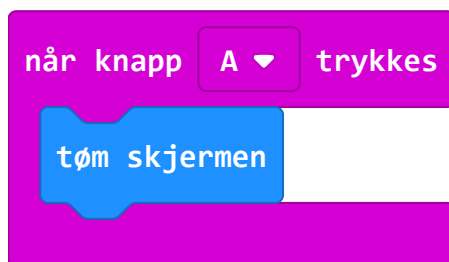
Steg 5: Tøm skjermen mellom kvar spel

Når `micro:biten` skal velje eit tilfeldig tall, så kan det hende at det same talet blir valt to gonger på rad. Viss du ristar på `micro:biten` og den viser det same biletet som før, så er det vanskeleg å vite om du ikkje rista hardt nok eller om det same talet vart valt to gonger på rad.



Sjekkliste

- ☐ Gå til kategorien `Inndata` og vel klossen `når knapp A trykkes`. Dra denne over til den delen av sida du programmerer på, og plasser den for seg sjølv. Den skal ikkje henge saman med nokon av dei andre klossane.
- ☐ Inne i `når knapp A trykkes`-klossen legg du klossen `tøm skjerm`. Når A-knappen blir trykka skal `micro:biten` slå av alle lysa slik at den er klar til eit nytt spel.
- ☐ Den nye programklossen ser slik ut:



Vidare arbeid

- ☐ Viss du ikkje vil sjå talet på skjermen før du teiknar biletet, så kan du fjerne `vis tall 'trekk'`-klossen meil inn i steg 1.
- ☐ Last ned programmet til di eiga datamaskin. Hugs å gi fila eit godt namn.
- ☐ Kopier fila over på `micro:biten` din og prøv det der. Du kan spele mot ein annan person. Pass på at viss `micro:biten` er kopla til datamaskina, så må du ikkje riste så voldsomt at datamaskina fell ned. Hugs at programmet blir borte frå `micro:biten`, så viss du vil ta vare på det må du kopiere fila, ikkje flytte ho.