

LA TARJETA micro:bit Y SUS SENSORES



Proyecto básico - B07 Piedra, papel,
tijeras



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escola Tècnica
Superior d'Enginyeria
Informàtica



DIPUTACIÓ DE
VALENCIA

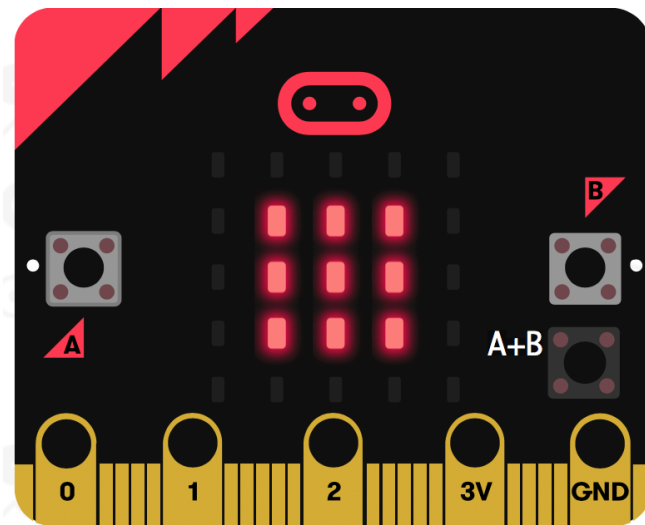
Delegació de Transparència i Govern Obert



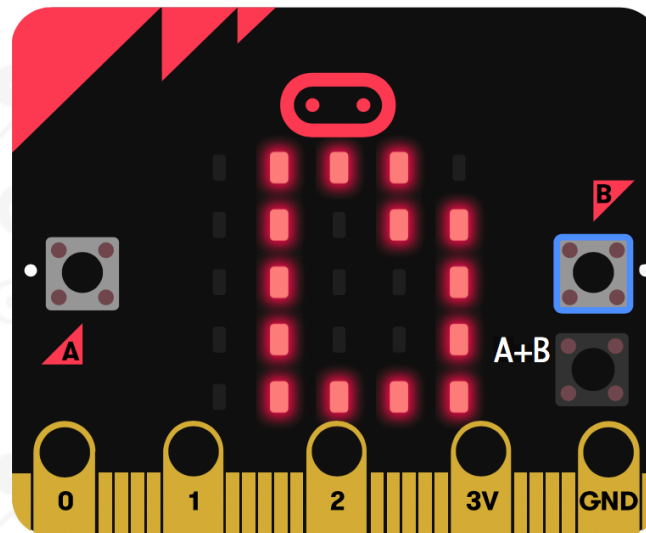
Cátedra Tecnología Cívica y Empoderamiento

Reto 1: Juego contra la máquina

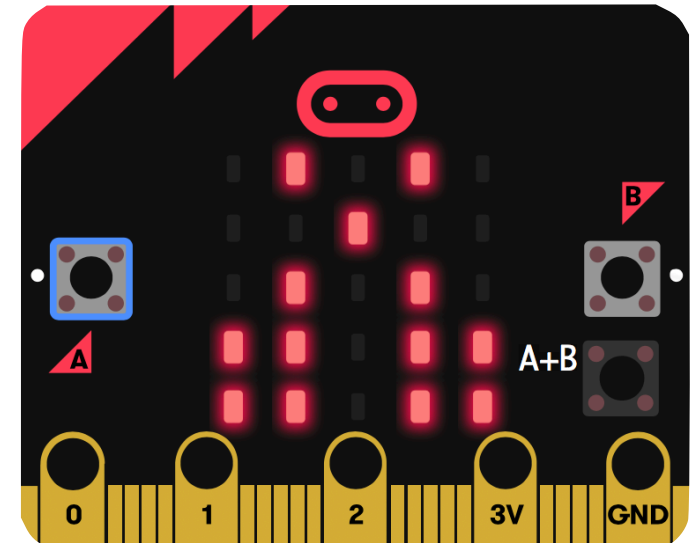
Lo que se propone es programar la tarjeta de manera que al pulsar A, el jugador saque piedra, al pulsar b, papel y al pulsar A+B, tijera. Al mismo tiempo, se programa la tarjeta para que la máquina saque aleatoriamente una de las tres.



Piedra



Papel



Tijeras

Reto 1: Juego contra la máquina

Lo que se propone es programar la tarjeta de manera que al pulsar A, el jugador saque piedra, al pulsar b, papel y al pulsar A+B, tijera. Al mismo tiempo, se programa la tarjeta para que la máquina saque aleatoriamente una de las tres.

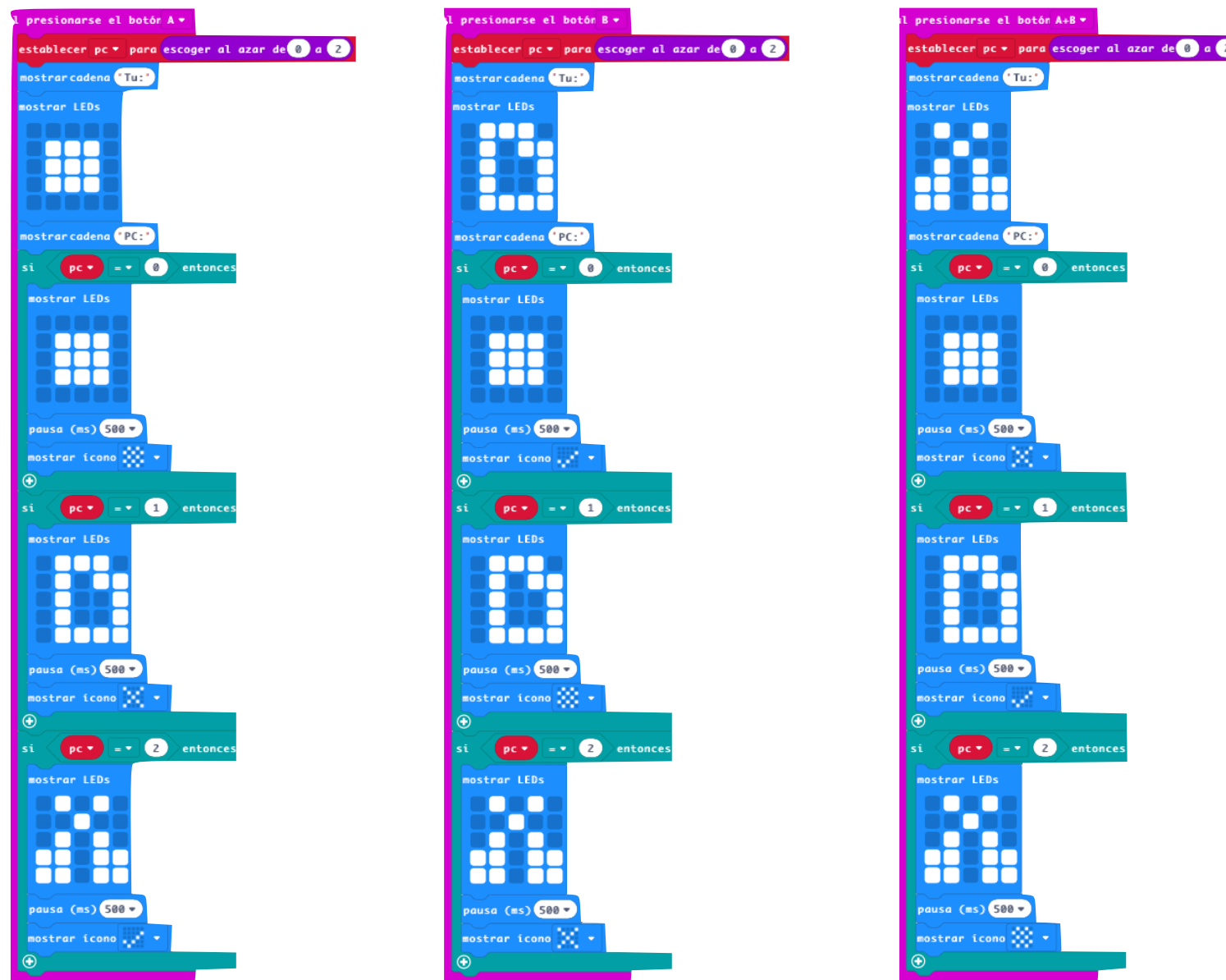
PASOS:

1. Al **presionar el botón A** estableceremos la variable **pc para** un número **al azar de 0 a 2. Mostraremos** con los **LEDs** un cuadrado (piedra). **Si pc** es igual a **0, mostraremos** con los **LEDs** un cuadrado (piedra), **si** es igual a **1, mostraremos** con los **LEDs** un folio (papel), **si no mostraremos** con los **LEDs** una tijera.
2. Al **presionar el botón B** haremos lo mismo solo que nosotros jugaremos con papel.
3. Al **presionar A+B** haremos lo mismo, solo que nosotros jugaremos con tijeras.

Reto 1: Sistema de votos básico

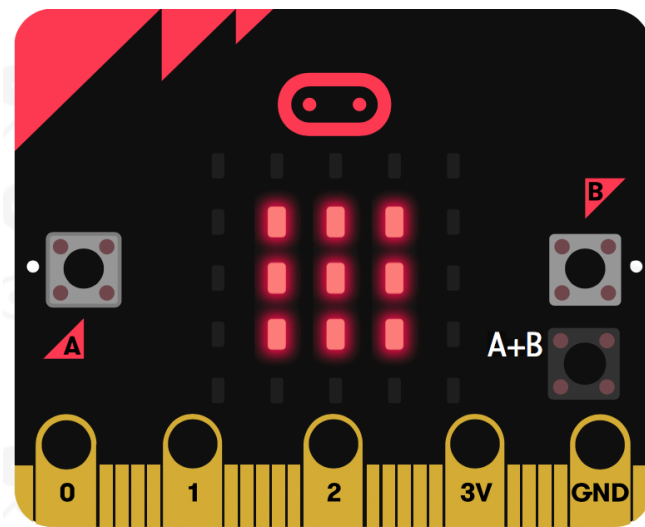
Lo que se propone es programar la tarjeta de manera que al pulsar A, el jugador saque piedra, al pulsar b, papel y al pulsar A+B, tijera. Al mismo tiempo, se programa la tarjeta para que la máquina saque aleatoriamente una de las tres.

SOLUCIÓN:

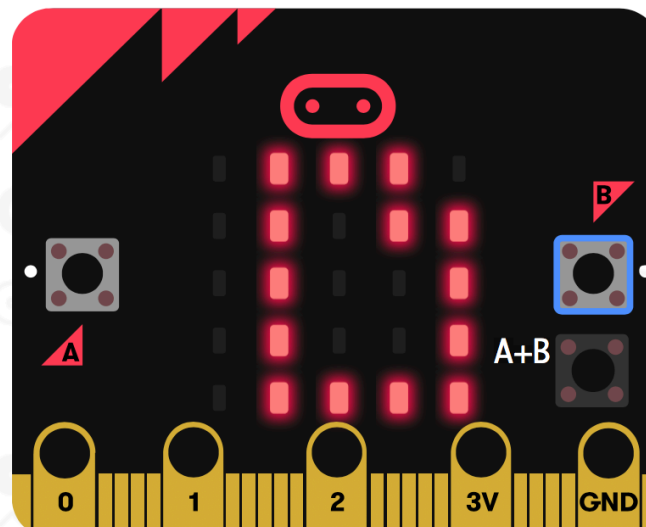


Reto 2: Juego contra un contrincante por radio

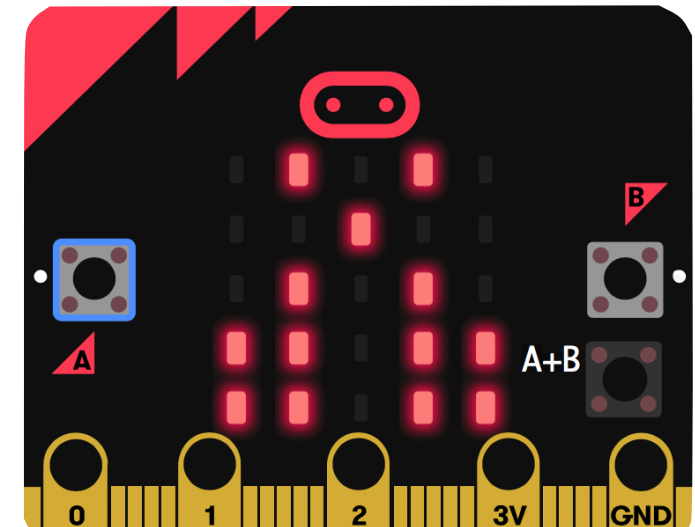
Lo que se propone es programar la tarjeta de manera que al pulsar A, el jugador saque piedra, al pulsar b, papel y al pulsar A+B, tijera. Al mismo tiempo, se programa la tarjeta para que la máquina saque aleatoriamente una de las tres. Esta vez los resultados de cada jugador se mandan por radio y se comprueba quién ha ganado.



Piedra



Papel



Tijeras

Reto 2: Sistema de votos con consulta de resultados

Lo que se propone es programar la tarjeta de manera que al pulsar A, el jugador saque piedra, al pulsar b, papel y al pulsar A+B, tijera. Al mismo tiempo, se programa la tarjeta para que la máquina saque aleatoriamente una de las tres. Esta vez los resultados de cada jugador se mandan por radio y se comprueba quién ha ganado.

SOLUCIÓN:

