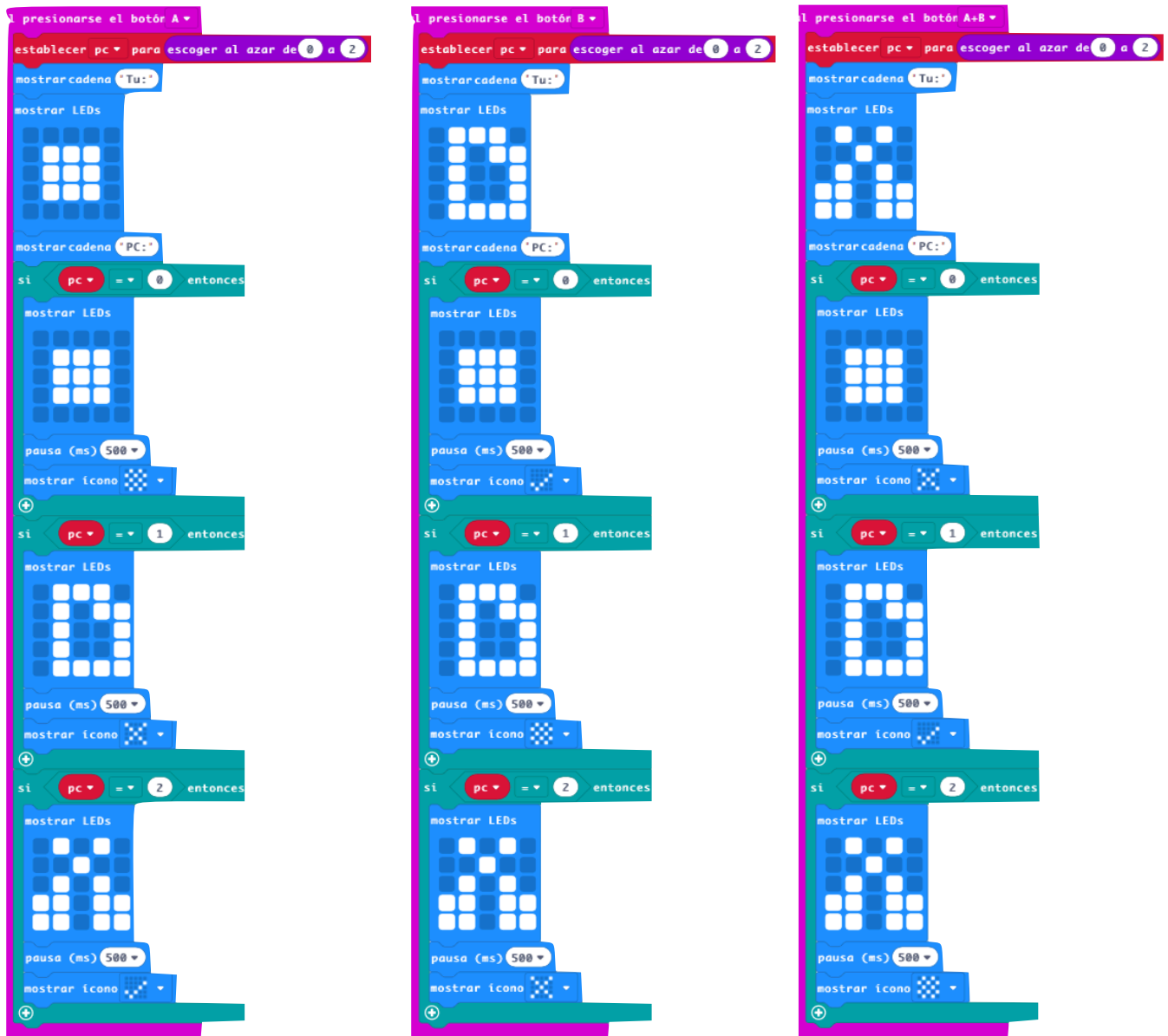


LA TARJETA micro:bit Y SUS SENSORES

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.



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.

