PXT: Stein, saks, papir

Skrevet av: Bjørn Hamre

Kurs: Microbit

Introduksjon

Siekkliste

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

Steg 1: Velge tilfeldig tall

Du skal få micro:biten til å velge et tilfeldig tall når du rister på den. For at du senere skal kunne bruke tallet som ble valgt, må tallet lagres i en variabel.*

Sjoratioto -
Start et nytt PXT-prosjekt, for eksempel ved å gå til makecode.microbit.org (https://makecode.microbit.org/?lang=no).
Micro:biten skal velge et tilfeldig tall når du rister på den. Til dette skal du bruke når ristes -blokken som finnes i kategorien Inndata.
Klikk på Variabler-kategorien og deretter på knappen Lag en variabel. Gi den nye variabelen navnet trekk og klikk OK. Du vil se at det dukker opp en blokk som heter trekk i Variabler-kategorien.
Ta sett variabel til 0-blokken og plasser denne inne i når ristes - blokken. Trykk på den lille pilen bak variabel og endre til den bye variabelen du lagde - trekk.
For å få micro:biten til å lage et forskjellig tall hver gang vi spiller kan du bruke

blokken plukk et tilfeldig tall mellom 0 og 4 i Matematikk-kategorien.

Koble denne til sett trekk til-blokken i stedet for tallet 0.

Du kan se hvilket tall som ble valgt ved å bruke Basis -blokken vis tall 0 og bytt ut 0 med variablen trekk. Denne settes sammen med med de andre klossene slik at programmet ditt ser slikt ut:

Test prosjektet

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

Til venstre på skjermen er det et bilde av en micro:bit. Dette er en simulator som kan kjøre programmet ditt uten at du trenger å laste det ned på din PC og overføre det til din micro:bit:

Siden din kode skal reagere når du rister på micro:biten kan du simulere dette ved å klikke på den hvite prikken til venstre for teksten SHAKE på micro:bit-simulatoren. Det tilfeldige tallet som ble valgt skal vises på skjermen til micro:bit-simulatoren. Prøv flere ganger og se at tallet forandrer seg.

Enda morsommere er det å teste programmet på micro:biten din! Koble micro:biten din til datamaskinen med en USB-kabel. Gi prosjektet ditt navn stein-saks-papir i feltet til høyre for Last ned -knappen nede i venstre hjørne av skjermen. Trykk på Last ned -knappen for å laste ned programmet.

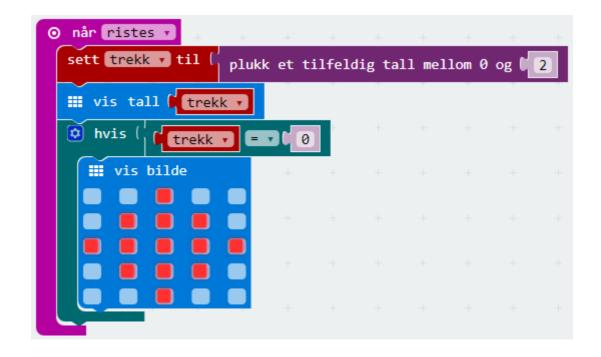
Det lastes nå ned en fil som heter stein-saks-papir.hex til datamaskinen din. Samtidig dukker det opp et vindu som sier at du må flytte denne filen til MICROBIT-disken. Dersom du trenger hjelp til dette så spør en av veilederne.

Steg 2: Vis det valgte trekket

Micro:biten skal vise om det er stein, saks eller papir som ble valgt.

Sjekkliste

Du har bare tre mulige trekk å velge mellom i stein, saks, papir. Siden blokken som velger et tilfeldig tall starter å telle på null, må vi endre den slik at den velger et tall mellom 0 og 2.
Variabelen trekk skal nå inneholde en av verdiene 0, 1 eller 2. La 0 være stein, 1 være saks og 2 være papir.
Du skal tegne forskjellig bilde på skjermen avhengig av hvilket tall som ble valgt. Start med en hvis -blokk i kategorien Logikk. Plasser den nederst inne i når ristes -blokken. For å sammenligne to tall trenger du $0 = 0$ -blokken. Denne ersatter sann i øverste del av hvis -blokken.
Du skal sammenligne og se om variabelen trekk er lik \emptyset . For å få dette til klikker du på kategorien Variabler og erstatter det venstre \emptyset -tallet i \emptyset = \emptyset -blokken med variabelen trekk.
Dersom variablen trekk innholder verdien 0 ønsker du å tegne et bilde av en stein. Velg blokken vis bilde fra Basis-katekorien og plasser den inne i hvis-blokken.
Klikk på de midterste lampene på bildet, det er de som skal tennes når du skal vise bilde av en stein. Programmet bør nå se slik ut:



Test prosjektet

Nå skal du teste programmet ditt ved å trykke på den hvite SHAKE -knappen.

- Hvis tallet 0 velges, vises 0 en kort stund før det erstattes av bildet dtegnet av en stein.
- Hvis tallet 1 eller 2 velges, vises kun det valgte tallet. Resten av programmet skal du lage nå.

Steg 3: Vise saks

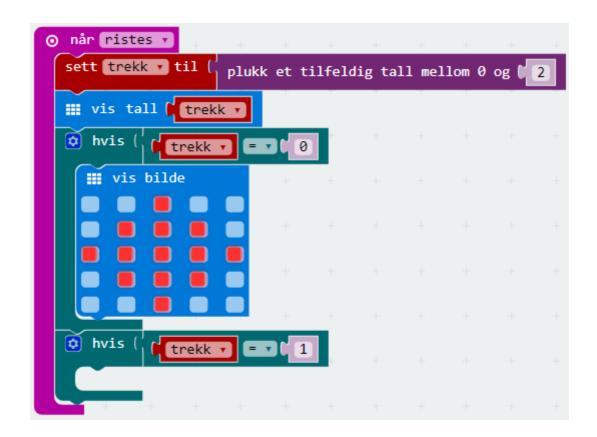
Tegne saks når tallet 1 blir valgt.



Du trenger en ny hvis -blokk for å tegne en saks når tallet 1 er valgt. Denne plasseres rett under den forrige hvis -blokken.

På samme måte som du gjorde med stein, skal du bruke en 0 = 0 -blokk, mer
erstatte det venstre 0 -tallet med variabelen trekk.

Du skal vise en saks når variablen trekk inneholder tallet 1, så erstatt det høyre 0 -tallet med et 1 -tall. Programmet ser nå slik ut:



- Det finnes et ferdig bilde av en saks som du kan bruke. Gå til kategorien Basis og dra blokken vis ikon inn i hvis -blokken du jobber med nå.
- Ikonet har en liten pil oppe i høyre hjørne. Trykk på den og et vindu med mange ferdige ikoner vil åpne seg. Velg ikonet som ligner på en saks:



Test prosjektet

Før du går videre er det på tide å teste programmet igjen. Det skal vise bildet av stein hvis Ø blir valgt og saks hvis tallet er 1. Fortsatt vil det bare vise tallet 2 når det er valgt.

Steg 4: Vise papir

Siekkliste

Å Tegne papir når variabelen trekk har verdien 2 blir veldig likt steg 1 du gjorde tidligere.

•
Legg til en hvis -blokk nuder de to andre hvis -blokkene.
Bruk her også en 0 = 0 -blokk og endre slik at det blir til trekk = 2
Inne i hvis -blokken plasserer du blokken vis bilde fra Basis -katekorien og klikker på alle lysene i blokken.
Det ferdige programmet skal nå se slik ut:

```
o når ristes ▼
  sett trekk ▼ til (
                     plukk et tilfeldig tall mellom 0 og [

wis tall ( trekk ▼

    wis bilde
    Ⅲ vis ikon
       vis bilde
```

Test prosjektet

Nå kan du teste programmet ditt. Det skal nå vise enten stein, saks eller papir avhengig av hvilket tall som blir valgt når du trykker på SHAKE -knappen.

Hvis du laster programmet ned på din microbit for å prøve, må du være veldig forsiktig når du rister den hvis den er koblet til PC-en din med USB-kabelen.

Steg 5: Tøm skjermen mellom hvert spill

Når micro:biten skal velge et tilfeldig tall, så kan det hende at det samme tallet blir valgt to ganger på rad. Hvis du rister på micro:biten og den viser det samme bildet som tidligere, er det vanskelig å vite om du ikke ristet hardt nok eller om det samme tallet ble valgt to ganger på rad.

Sjekkliste

Gå til kategorien Inndata og velg blokken når knapp A trykkes. Dra denne
over til den delen av siden du programmerer på, og plasser den for seg selv. Den
skal ikke henge sammen med noen av de andre blokkene.

- Inne i når knapp A trykkes -blokken legger du blokken tøm skjerm. Når A knappen trykkes skal micro:biten slå av alle lysene slik at den er klar til nytt spill.
- Den nye programblokken ser da slik ut:

```
⊙ når knapp A v trykkes

iii tøm skjermen
```

Videre arbeid

Dersom du ikke ønsker å se tallet på skjermen før bildet tegnes, kan du fjerne
vis tall 'trekk'-blokken vi la inn i steg 1.
Last ned programmet til din egen maskin - husk å gi filen et godt navn.

Kopier filen over på din micro:bit og prøv det der. Du kan spille mot en annen, men hvis micro:biten er koblet til PC-en, må du ikke riste så voldsomt at PC-en faller ned. Husk også at programmet blir borte fra micro:biten, så hvis du vil ta vare på det må du kopiere filen, ikke flytte den.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)