

# ◆ PXT: Nødt eller sannheit

Skrevet av: Helene Isnes

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

## Introduksjon

I denne oppgåva skal du lage spelet nødt eller sannheit. Når knapp A vert trykt skal ei tilfeldig utfordring visast på micro:bit-en, og når knapp B vert trykt skal eit tilfeldig spørsmål bli vist.

## Steg 1: Lag listene

Det fyrste du må gjere er å lage to lister - ei med utfordringar og ei med spørsmål. Me brukar lister sidan dei kan innehalde mange element (her er kvar utfordring og kvart spørsmål eitt element), og dette kan me bruke seinare når me skal hente ut ei tilfeldig utfordring eller eit tilfeldig spørsmål.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Lag to lister og lagre dei i variablar. Den eine lista skal innehalde utfordringar og den andre skal innehalde spørsmål. Du må finne ut korleis du skal gjere dette sjølv. Tips: Du kjem til å trenge klossen under, den finn du i Avansert -> Lister :



Døme på spørsmål: Er du redd for edderkoppar?

Døme på utfordring: Syng ein song.

## Steg 2: Vel ei utfordring

*Det neste me skal gjere er å lage kode som vel ei utfordring når knapp A vert trykt.*

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Når knapp A vert trykt skal eit tilfeldig element frå lista med utfordringar bli valt, og den valte utfordringa skal visast på skjermen. Til dette kan du få bruk for følgjande kloss:



- ☐ Erstatt `list` med variabelen `lista` di er lagra i, og `0` med nummeret til elementet du vil hente ut frå lista. Det fyrste elementet i ei liste er nummer `0`, det andre er nummer `1` og så bortetter.

## Steg 3: Vel eit spørsmål

*Dette er siste steg før koden din er ferdig. Her skal me lage kode for å velje eit spørsmål.*

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Gjenta steg 2 for knapp B og lista med spørsmål.

Det er sannsynlegvis raskare å kopiere (høgreklikk på den yteste ramma) og endre koden enn å lage den frå grunnen av.

# Steg 4: Testing

*No er koden din ferdig, men du kan framleis teste og forbetre koden din slik du vil.*

- ☐ Test og gjer forbetringar i koden din til du er fornøgd.
- ☐ Last ned koden på micro:bit-en og spel med nokon andre.

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