



▲ PXT: Mentometer

Skrevet av: Oversatt fra [makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org/projects/voting-machine)
(<https://makecode.microbit.org/projects/voting-machine>)

Oversatt av: Kolbjørn Engeland

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering

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

Introduksjon

Et mentometer er en slags stemmeteller som brukes til å måle hva folk mener ved at hver enkelt trykker på en knapp. Noen av dere voksne husker sikkert mentometeret fra flere av NRK sine TV-show på 80 og 90-tallet. I denne oppgaven skal vi lage vårt eget mentometer ved hjelp av mange micro:bitere. Vi bruker en micro:bit til å registrere stemmer. Vi kan kalle denne mentometer. Siden vi bruker LED-lysene for å registrere stemmer, kan vi ha maksimalt 25 velgere. Vi må også kode 25 micro:bitere til å sende stemmer til mentometeret. Da setter vi i gang!

Steg 1: Vi koder velger-brikkene

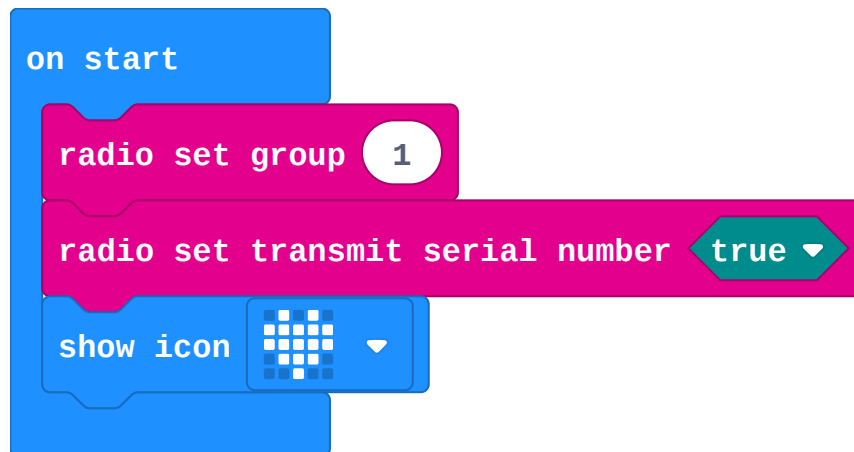
Først lager vi koden for micro:bitene som skal sende stemmer.



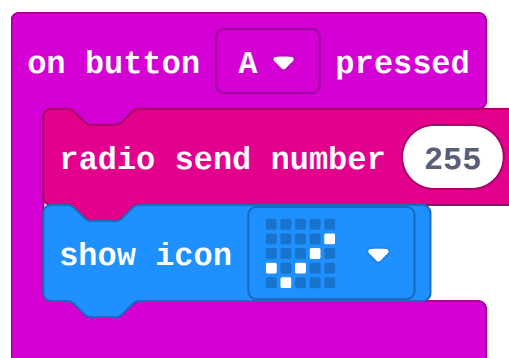
Sjekkliste



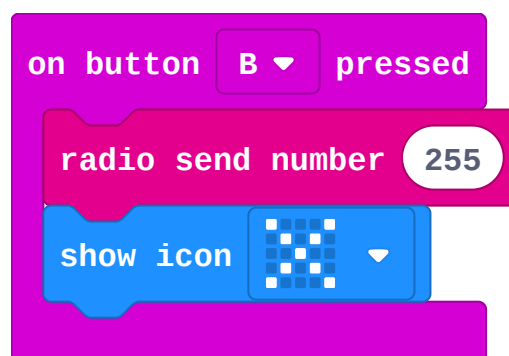
Bruk start-blokken og legg inn en radio sett gruppe-kloss fra Radio-kategorien. Alle micro-bitene må bruke samme radio-gruppe, bruk for eksempel 4. Vi må også sikre oss at hver brikke kan kun sende en stemme. Det gjør vi ved å si at micro:biten må sende sin serie-id ved å legge inn radio send serienummer til sann inne i start-blokken. Til sist kan du la micro:biten vise et hyggelig ikon. for eksempel et hjerte.



- ☐ Du kan stemme Ja ved å trykke på A-knappen. Dette gjør vi ved å be micro:biten sende verdien 255 i en radio send tall-kloss fra Radio-kategorien når vi trykker på denne knappen. Da vil mentometert lyse opp en led med full lysstyrke. Til slutt inne i når knapp A trykkes -klossen kan du legge inn et ikon som viser at du har stemt ja.



- ☐ Du kan stemme Nei ved å trykke på B-knappen. Dette gjør vi ved å be micro:biten sende verdien 0 i en radio send tall-kloss fra Radio-kategorien når vi trykker på denne knappen. Da vil mentometert lyse opp en led med null lysstyrke. Til slutt inne i når knapp B trykkes -klossen kan du legge inn et ikon som viser at du har stemt nei.



- ☐ Lagre denne koden og kall den for eksempel stemmehrikke

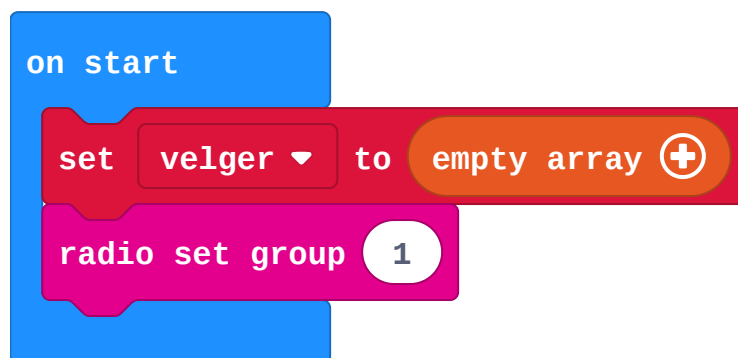
☐ Lagre denne koden og kall den for eksempel stemmebrikke .

Steg 2: Vi koder mentometeret

Vi skal nå lage koden for micro:biten som skal telle opp og vise stemmene. Du må da starte et nytt prosjekt. Denne vil la hver micro:bit som sender stemme få sin egen LED, og denne LED-en lyser med lysstyrken som stemmebrikkene sender. Trykker en sendebrikke på A , blir lysstyrken 255 , trykkes B , blir lysstyrken 0 . For å sikre at hver micro:bit kan stemme bare en gang, må vi sjekke hvilket serienummer micro:bitene som sender stemmene har og lagre alle serienummer i en egen liste.

Sjekkliste

- ☐ Lag en variabel som heter `velger` og sett den til å være `empty array` inne i start -klossen. Da blir variabelen `velger` en liste vi kan fylle opp med serienummer til micro:bitene som sender inn stemmer, og slik kan vi holde styr på hvem som har stemt. Du må også sette radio-gruppe til 4 .

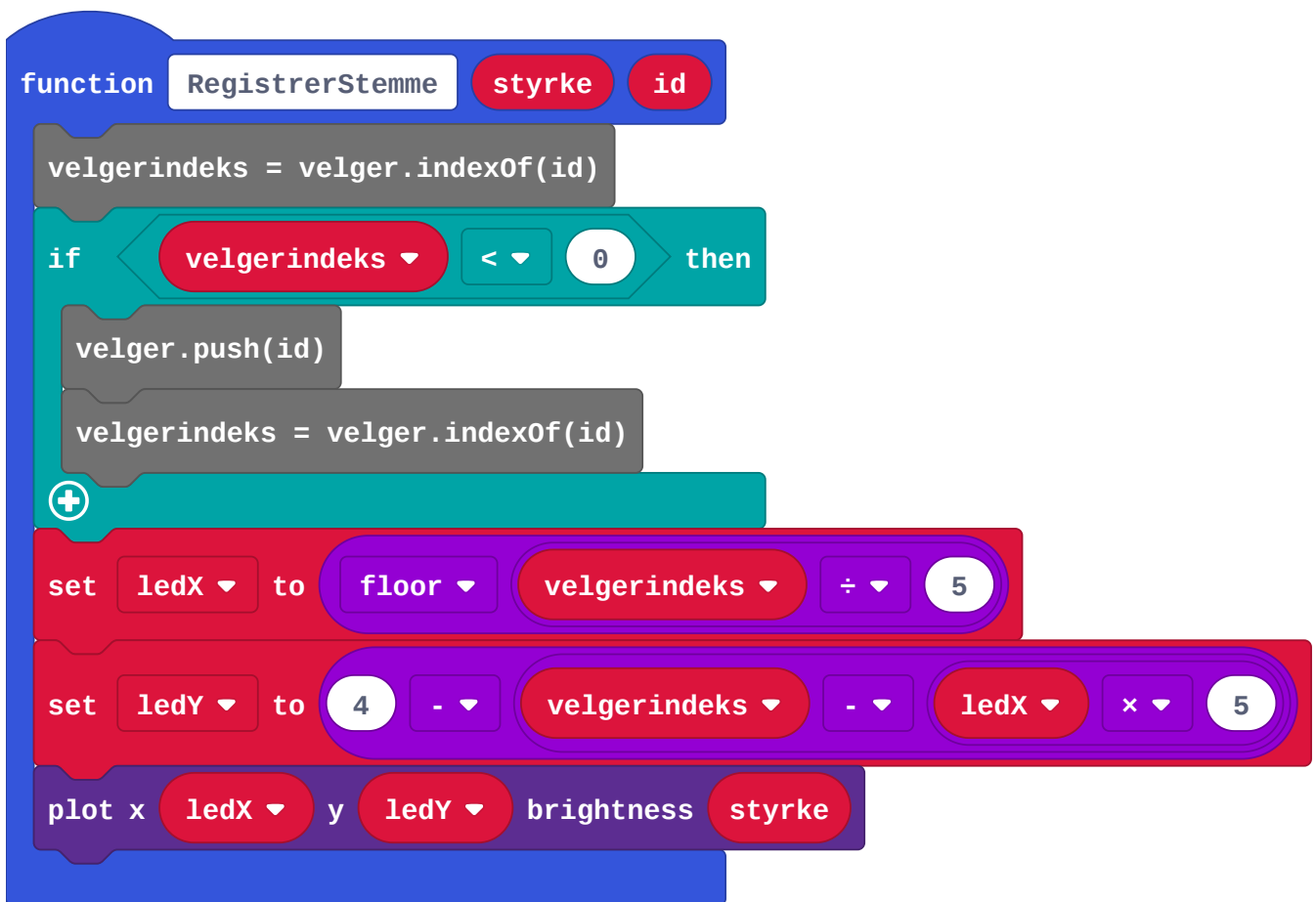


- ☐ For å registrere stemmer, kan vi lage en ny funksjon som heter `Registrer stemme` . Den må ha to parametre som heter `styrke` og `id` . `styrke` bestemmer hvor sterkt LED-en skal lyse mens `id` er serienummer til micro:biten som har sendt inn en stemme.
- ☐ Aller først i denne funksjonen må vi sjekke om lista `velger` allerede har et element med samme nummer som `id` . Dette gjør vi ved å lage en variabel som heter `velgerindeks` og bruke en `list finn indeks av -kloss` for å sette verdien på `velgerindeks` . Vi skal bruke lista `velger` og finne indeksen til det elementet som har verdien `id` .

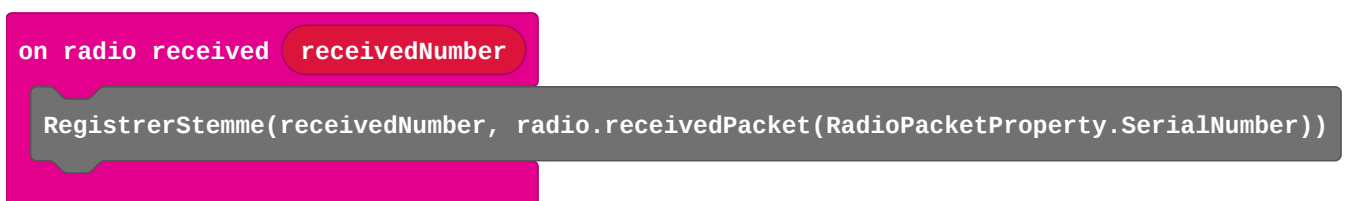
- ☐ Hvis velgerindeks er negativ, finnes ikke id i velger-lista. Da må vi legge til et nytt element i velger-lista ved å bruke list legg til verdi til slutt-kloss. Vi skal legge til verdien id i lista velger. Deretter kan vi sette velgerindeks til velger finn indeks av id.

Nå vet vi hvilken velger vi har mottatt stemme fra, og kan da tenne på riktig LED. Det er mange måter å gjøre dette på. Her tennes ledene kolonne for kolonne der kolonne 1 er lengst til venstre. For hver kolonne brukes først den nederste LED-en. Micro:biten har nummerert LED-ene slik at LED med indeks 0,0 er øverst til venstre og led med indeks 4,4 er nederst til høyre. Da trenger vi en liten algoritme som regner ut hvilken LED som hører til hvilken velgerindeks

- ☐ Vi lager to variabler ledX og ledY. For velgerindeks mellom 0 og 4, vil vi at ledX skal være 0 (dvs vi lyser opp en LED i kolonnen lengst til venstre), for verdier mellom 5 og 9 vil vi at ledX skal være 1 osv. Dette klarer vi ved å sette ledX til floor av velgerindeks / 5. Merk at floor-klossen finner du i Matematikk-kategorien og er en funksjon som gjør desimaltall til heltall ved å utelate alle siffer etter komma.
- ☐ Videre vil vi at ledY skal være 4 når velgerindeks er 0, 5, 10 etc (dvs vi bruker LED-ene i nederste rad), 3 når velgerindeks er 1, 6, 11 etc. Dette får vi til ved å sette ledY til $4 - (\text{velgerindeks} - \text{ledX} * 5)$
- ☐ Nå kan vi denne LED-en identifisert ved variablene ledX og ledY ved å bruke en tenn-kloss fra skjerm-kategorien. Nå er funksjonen RegistrerStemme ferdig, og den ser slik ut:

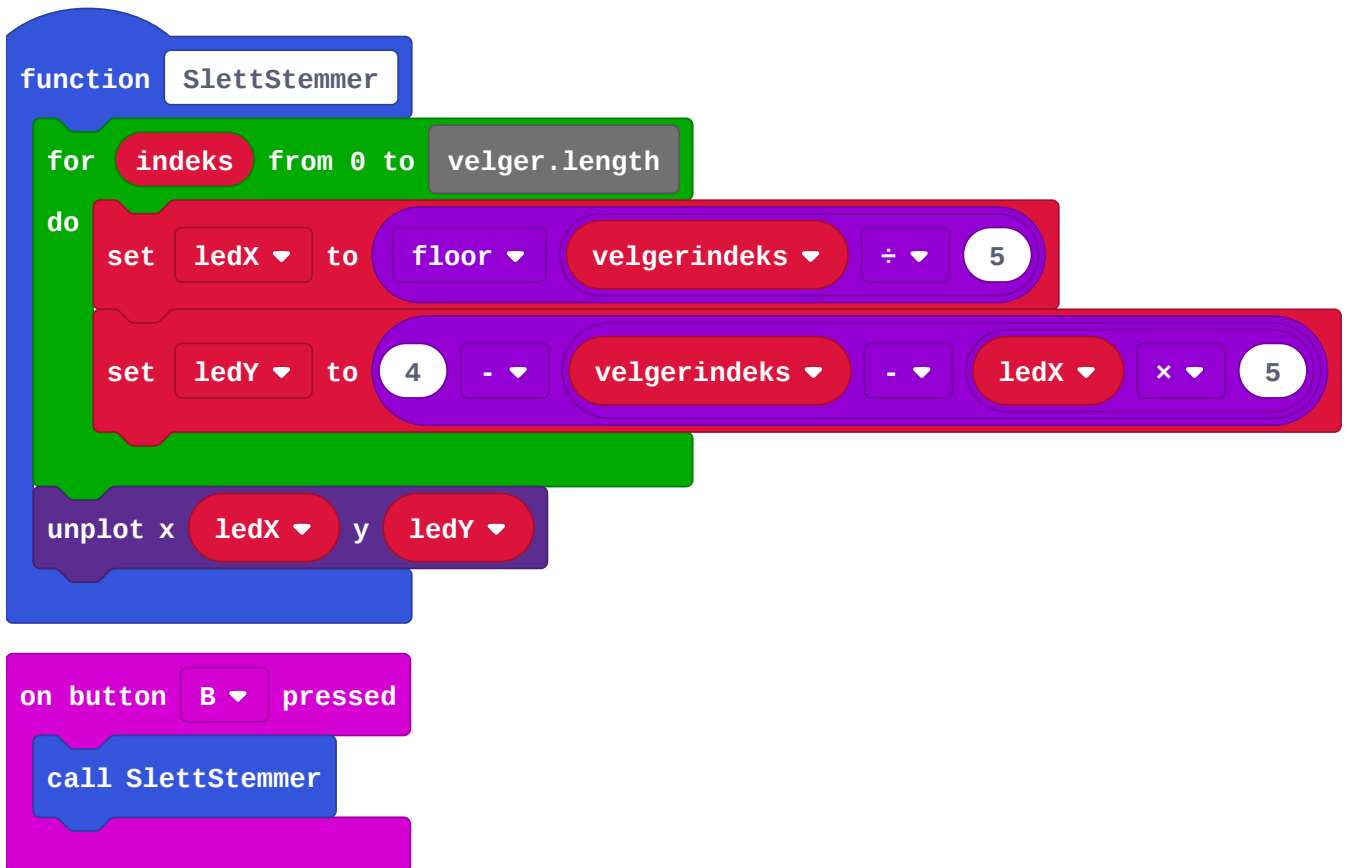


- ☐ Nå kan vi kalle på funksjonen RegistrerStemme inne i en når radio mottar receivedNumber -kloss fra Radio-kategorien. Vi må da sende med receivedNumber og recieved packet serial number. Merk at receivedNumber er tallet som stemme-brikken har sendt mens recieved packet serial number er stemme-brikken sitt serienummer.



- ☐ For å slette alle de mottatte stemmene, kan vi f.eks. bruke knapp B. Da må vi gå gjennom lista velger og slukke alle LED-lys som er tatt i bruk. Dette gjør vi ved å lage en funksjon som heter SlettStemmer der vi legger inn en gjenta for indeks fra 0 til-kloss og legger inn en lengde på liste-kloss der vi finner lengden på velger. Da kan vi slukke LED-ene en etter en ved å bruke samme algoritme som i RegistrerStemmer funksjonen. Koden ser slik ut:

alonne som i register stemmer funksjonen. Koden ser slik ut.



- ☐ For å slette alle velgere, kan vi f.eks. bruke knapp A+B . da kan vi først gjenbruke funksjonen SlettStemmer . Deretter setter vi velger til å være empty array . Da har vi slettet lista med velgere og kan starte en helt ny avstemning.
- ☐ Lagre dette prosjektet og kall det for eksempel mentometer .

Test mentometeret

Nå er det på tide å sjekke om stemmebrikkene og mentometeret fungerer.

- ☐ Last in mentometeret på en micro:bit og stemmebrikke-filen på de andre.
- ☐ Man kan bruke et web-kamera for å få resultater av avstemninger på en storskjerm

- ☐ Lag deres egen avstemning. Et spørsmål kan være 'Er koding gøy?'

Steg 4: Noen utfordringer

Noen forslag til endringer og utvidelser, men prøv selv dine ideer!

Flere ideer

Nedenfor er noen ideer til videreutvikling, men finn gjerne på noe helt eget!

- ☐ Kan du endre lysstyrken på nei-stemmen slik at LED-en lyser svakt når du stemmer nei?
- ☐ Kan du legge inn en tidsbegrensing på hvor lenge stemmer mottas?
- ☐ Kan du legge til en klokke som gjør at stemmene slukkes etter en hvis tid?
- ☐ Kan du telle opp antall ja- og nei stemmer og sende til stemme-brikkene og få stemme-brikkene til å motta disse to tallene og vise resultatet?

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