PXT: Tikkende bombe

Skrevet av: Kolbjørn Engeland og Julie Revdahl

Kurs: Microbit

Tema: Blokkbasert, Elektronikk, Spill

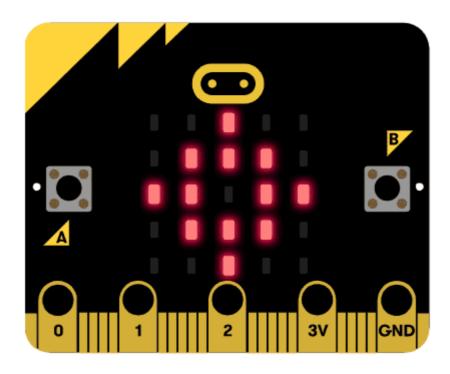
Fag: Programmering

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

Introduksjon

Kjenner du "Tikkende-bombe" -spillet? Du kaster rundt en leke-bombe mens en klokke teller ned og personen som holder den når tiden er ute, taper... Det er veldig morsomt.

I dette prosjektet vil vi bygge et lignende type spill, men i stedet bruker vi en virtuell bombe og micro:bit radio. Den virtuelle bomben er en tall-variabel som teller ned til **0**, og vi skal sende dette tallet mellom flere micro:biter. Den som har den virtuelle bomben når vi kommer til **0** taper. Vi kan sende tall ved hjelp av radioblokkene.



Steg 1: Vi starter spillet

Vi begynner med å vise et tall når vi rister på micro:biten.

F



Ш	Start et nytt PXT-prosjekt, for eksempel ved å gå til makecode.microbit.org (https://makecode.microbit.org/?lang=no).
som e	betyr det å ha et tall som representerer en bombe? Vi kan lage en bombe-klokke er et tall som sendes mellom micro:bitene ved hjelp av radioen. Bombeklokka skal ned, og når den blir 0 , skal den ringe.
starte motta	rter med å kode interaksjonen mellom micro:biten og spillerne. Vi vil da at spillet er og den første bomben sendes ved å trykke på A+B-knappen. Når en bombe er .tt, viser skjermen et bilde av bomben, og når spilleren rister på micro:biten sendes en til den neste spilleren.
	Lag en variabel bombe og sette den til -1 inne i ved start -blokken.
	For at micro:biten skal vite hvem den skal sende til og få tall fra må dere lage en felles radiokanal. Dette kan du gjøre ved å velge radio sett gruppe fra Radiokategorien. Du kan velge et tall fra 0 til 255 , og de som skal spille sammen må velge samme tall.
	For å starte spillet, trykker vi på A+B -knappen, og gir et positivt tall til bombe - variabelen. For å gjøre spillet mindre forutsigbart, bruker vi velg tilfeldig - kloss fra Matematikk -kategorien for å gi bombe -variabelen en verdi mellom 10 og 20 :
	For å sende en bombe kan vi riste micro:biten. Hvis bombe -variabelen er positiv, har vi bomben og vi kan sende den. Etter å ha sendt den, setter vi bombe - variabelen til -1 siden vi ikke har den lengre.

	Mottak av bombe gjøres med en når radio mottar -blokk. recievedNumber representerer bomben og lagres i bombe -variabelen.
bruke blokk teller	an vi gå i gang med å kode selve klokka som teller ned til 0 . Dette gjør vi ved å e en gjenta for alltid blokk der bombe -variabelen teller ned til 0 . Inne i denne en må vi sjekke hvilken verdi bombe -variabelen har, slik at vi viser bombe-ikon og ned kun når vi har bomben (dvs bombe -variabelen er positiv) og stopper ellingen og viser et hodeskalle-ikon når vi kommer til 0 .
	Vi kan legge til en klokke med gjenta for alltid-blokken.
	Hvis bombe -variabelen er lik 0 : KABOOM! du tapte, og vi viser en hodskalle!
	Hvis bombe -variabelen er negativ (bombe < 0), har vi ikke bomben, så vi tømmer skjermen.
	Hvis bombe -variabelen er positiv (bombe > 0), viser vi et bombe-bilde og reduserer variabelen med $\bf 1$.
	Test prosjektet
	r to forskjellige måter vi kan teste micro:bit-programmer på:
	Til venstre på skjermen er det et bilde av en micro:bit. Starter du å teste her vil du få opp to bilder av micro:bit og kan teste ut med å sende bomben mellom disse.
	Du og en venn kan laste opp koden på hver deres micro:bit. Den som starter spillet trykker på A+B og rister på micro:biten for å sende den videre. Hvem taper? Hva skjer hvis flere spillere er på samme kanal?

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