



PXT: Himmelfall

Skrevet av: Helene Isnes og Julie Revdahl

Oversatt av: Stein Olav Romslo

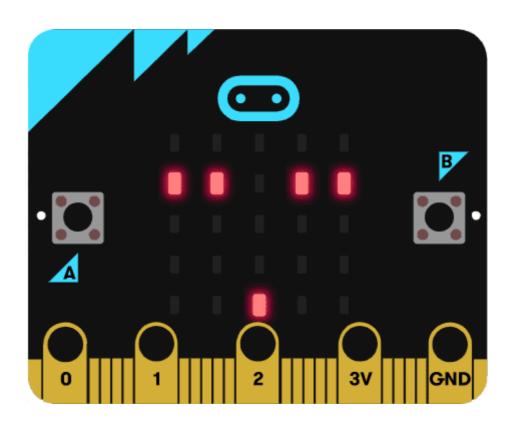
Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill Fag: Programmering, Matematikk

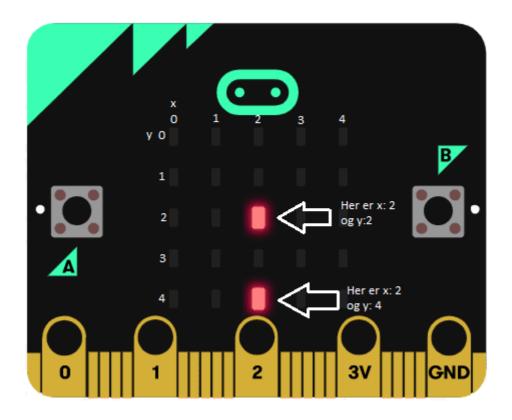
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

"Himmelfall" er eit spel som går ut på å unngå det som fell ned på micro:bit-skjermen. Spelaren skal bevege seg til høgre og venstre med knappane A og B. Sjølv om me skal lage eit spel skal me unngå Spel -kategorien heilt, og heller bruke andre klossar for å lage spelet vårt.



Skjermen vår har 5x5 ledlys. Desse kan me skru av og på med litt kode. I denne oppgåva brukar me klossar frå Spel-kategorien til å setje og endre kor lysa skal vere. Posisjonen til lysa blir gitt ved ein x- og ein y-posisjon, som i eit rutenett. Verdien til x gir plassen til lyset bortover (vassrett) og verdien til y gir plassen nedover (loddrett), som du ser på biletet under. Hjørnet øvst til venstre er (0, 0) og hjørnet nedst til høgre er (4, 4).



Steg 1: Grunnmur

Det fyrste me må gjere er å lage litt av grunnlaget for spelet.



- Lag variablane spelar, poeng, liv og hol med Lag ein variabel... i Variablar-kategorien.
- I ved start-klossen (som allereie er i kodefeltet ditt, elles finn du den i Basis), set spelar til **2**. Bruk klossen sett variabel til som du finn i Variablar:
- Bruk tenn-klossen frå Skjerm-kategorien til å tenne x = 2 og y = 4. Dette er startposisjonen til spelaren.
- Set poeng til 0 og liv til 3.
- Viss du har gjort alt rett burde koden din sjå slik ut:

```
on start

set poeng → to 0

set spiller → to 2

plot x 2 y 4

set liv → to 3
```

Steg 2: Det fell

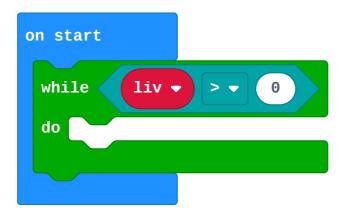
I dette steget skal me kode ledlysa som fell nedover og lage holet som spelaren skal kome seg gjennom.



I kategorien Løkker finn du ein gjenta viss sann-kloss. Set den sist i ved start.

I staden for sann vil me at løkka skal køyre så lenge liv er større enn 0.

Bytt ut sann med klossen 0 > 0, som du finn i Logikk. Klikk på pila på midten av klossen og endre vegen teiknet står. Variabelen liv skal inn i staden for den fyrste **0**-en.

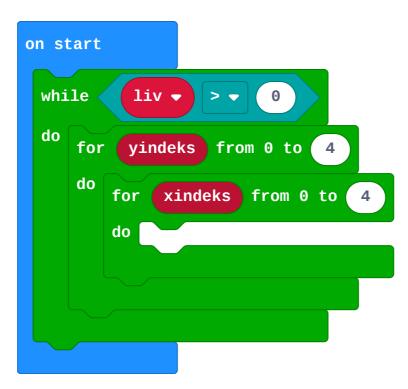


klossen.

Holet spelaren skal gjennom skal plasserast ein tilfeldig stad kvar runde. Bruk ein
kloss frå Variablar og ein frå Matematikk for å få det til. Koden skal setjast i
klossen frå førre punkt.

Det neste me skal gjere er å gå gjennom heile rutenettet for ledlysa og sjå kor me må tenne og så slokke lys for å få det til å sjå ut som at lysa fell nedover.

- Lag to variablar x-indeks og y-indeks. Desse variablane vil halde styr på kor me er i rutenettet.
- Finn ein gjenta for indeks 0 til 4-kloss i kategorien Løkker, denne skal setjast under klossen frå førre punkt. Endre variabelen til y-indeks.
- Set ein gjenta for indeks 0 til 4-kloss inn i den førre og bytt ut variabelen med x-indeks.



Programmet skal gå gjennom heile rekkja bortover (alle **x**-indeksane) og tenne alle ledlysa på rekkja utanom der holet skal vere.

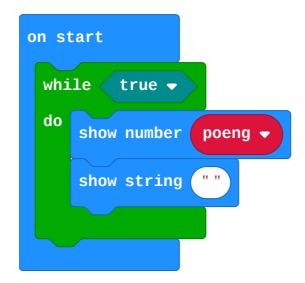
Viss x-indeks er ulik hol skal lyset tennast ved x = x-indeks og y = y-indeks. Kod dette ved å bruke klossane viss (frå kategorien Logikk), tenn (frå kategorien Skjerm) og 0 ulik 0 (som du finn i Logikk ved å endre på = -klossen). Desse klossane skal setjast saman i gjenta for x-indeks 0 til 4-

	klossen.
	Set ein pause -kloss til 300 etter gjenta for x-indeks 0 til 4-blokka.
	Kopier gjenta for x-indeks 0 til 4-blokka (høgreklikk og trykk på Lag kopi). Set blokka under pause -klossen og endre tenn -klossen til ein slukk -kloss.
S	teg 3: Poeng og antal liv
No si	kal me lage kode som heldt orden på antal poeng og liv!
⊘	Sjekkliste
	Set inn ein viss-elles-kloss under gjenta for y-indeks 0 til 4-blokka. Viss-elles-klossen finn du i Logikk.
	Viss spelar er lik hol så skal poeng endrast med 1 . Sjå om du får til å kode dette ved å bytte ut sann med klossar frå Variablar og Logikk, og setje inn ein kloss i området til viss som skal vere frå Variablar.
pr er	iss-elles -klossen fungerer slik at viss spelaren kjem seg gjennom holet, så vil ogrammet køyre koden som høyrer til viss-delen av klossen. Viss dette ikkje sant (spelaren klarte ikkje å kome gjennom holet), vil programmet køyre koden om høyrer til elles-delen av klossen.
Viss	spelaren ikkje klarer å kome seg gjennom holet, skal ein miste eitt liv.
	I elles -området til viss-elles -klossen, endre liv med -1 .
\/icc	
	me har mista eit liv, og alle liva er brukt opp, skal spelet vere over. Viss me framleis tt liv skal me tenne spelaren på nytt.

Bytt ut sann med klossen liv = 0.
 Når alle liv er tapt (liv = 0) er spelet over. Det fyrste me skal gjere er å vise det klart og tydeleg med eit bilete. Gå til kategorien Basis og bruk klossen vis ikon. Du kan velje kva bilete du vil bruke sjølv, men eit forslag er hovudskallen.
 Legg på ein pause -kloss som du finn i Basis, og endre talet til 500.

Vi legger på ein pause -kloss under vis ikon fordi me vil at biletet skal visast ei stund før resten av koden køyrer.

Til slutt vil me at poengsummen vår skal visast. Dette gjer me ved å bruke ein viss sann -kloss sidan koden i klossen vil køyre heilt til me vil starte spelet på nytt. Set inn koden nedanfor under pause -klossen.

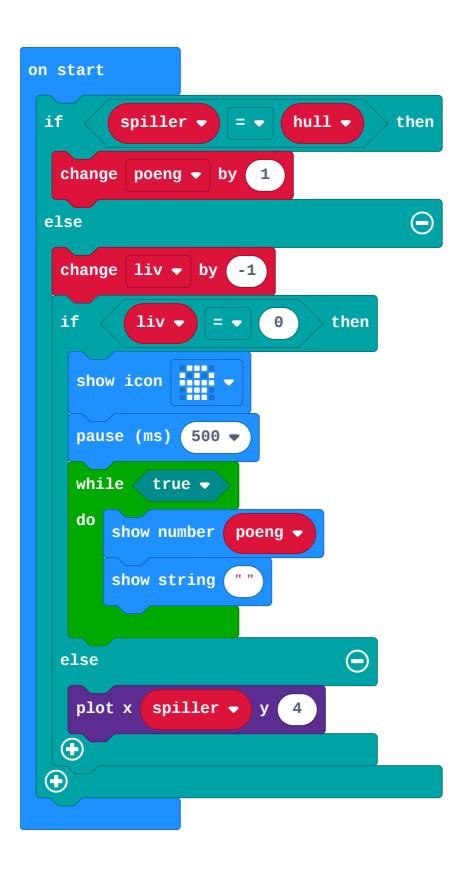


Klossane vis tal og vis tekst ligg begge i Basis-kategorien.

Viss ein vil starte spelet på nytt kan ein trykke på den svarte **RESET**-knappen på baksidan av micro:bit-en.

Det einaste me vil gjere viss me framleis har att liv er å tenne spelar .

- I elles -området til viss-elles -klossen, set inn ein tenn -kloss som skal tenne x = spelar og y = 4.
- Viss du har gjort alt rett burde koden din sjå slik ut:



Steg 4: Beveg spelaren

Me vil at spelaren skal bevege seg mot venstre når knapp A vert trykt, og mot høgre når knapp B vert trykt.

				C	t،	\frown
Si	し	N	NΙ	2	U	ᄃ
	_			 _	_	_

J	
	Finn ein når knapp A vert trykt-kloss i Inndata-kategorien.
	Bruk slukk - og tenn -klossane som du finn i Skjerm -kategorien til å fyrst slukke og så tenne lyset til spelaren. X-verdien er det me kallar spelar , medan y-verdien er 4 sidan spelaren berre skal bevege seg på nedste rad.
	Mellom slukk - og tenn -klossane treng me ein viss -kloss. Her skal koden inni køyre viss spelar er over 0 . Då skal spelar endrast med -1 .
m le	runnen til at me brukar ein viss-kloss og ikkje endrar spelar uansett er fordi e ikkje vil at spelaren skal bevege seg lengre til venstre enn det rutenettet med dlys tillet. Viss spelaren allereie står på x = 0 skal det ikkje gå an å gå lengre til enstre.
	Kopier heile når knapp A vert trykt-blokka ved å høgreklikke på den og trykk Lag kopi .
	Endre den kopierte blokka slik at den er for når knapp B vert trykt (trykk på pila ved sidan av A .
vert	er to ting som må endrast frå når knapp A vert trykt-blokka til når knapp B trykt . Det eine er vegen spelaren skal gå når knappen blir trykt, og det andre er om hindrar spelaren i å gå ut av brettet.
	Endre frå spelar > 0 til spelar < 4. Då vil ikkje spelaren få lov til å gå utanfor spelebrettet mot høgre.
	Endre talet i endre spelar med slik at spelaren går mot høgre pår knapp B

Test prosjektet
No er koden din ferdig!
Sjekk simulatoren og sjå til at alt fungerer som det skal.
Last ned spelet til micro:biten og spel i veg!
Utfordringer
Set på lyd ved starten av spelet og når spelet er over.
Klarar du å endre koden slik at spelet blir litt vanskelegare eller enklare å spele?

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